



**SURVEI PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL PADA  
SEKOLAH DASAR SE-KECAMATAN BOBOTSARI  
KABUPATEN PURBALINGGA  
TAHUN 2015**

**SKRIPSI**

Diajukan dalam rangka penyelesaian studi Strata 1  
untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan  
pada Universitas Negeri Semarang

Oleh

**Bagus Setiyo Nugroho**

**NIM : 6102409100**

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

## ABSTRAK

Bagus Setiyo Nugroho 2015. Survei Pembelajaran Permainan Tradisional Pada Sekolah Dasar Se-Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga. Skripsi. Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Drs. H. Bambang Priyono, M. Pd dan Dra. Anirotul Qoriah, M. Pd.

Kata kunci : Survei Pembelajaran, Permainan tradisional, Sekolah Dasar

Permainan tradisional pada saat ini jarang sekali dilakukan bahkan permainan tradisional hampir musnah dan jarang untuk ikut diperlombaan. Tidak adanya inovasi dan kreativitas guru akan mengakibatkan anak merasa bosan, kurang antusias, dan tidak dapat menumbuhkan kegembiraan dan kesenangan pada anak. Permainan tradisional di sekolah sesungguhnya memiliki potensi yang dapat dikembangkan lebih lanjut. Rumusan masalah penelitian ini adalah "Bagaimana pembelajaran permainan tradisional pada Sekolah Dasar Se-Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga Tahun 2015? ". Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pembelajaran permainan tradisional pada Sekolah Dasar di Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga Tahun 2015.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Penelitian deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran tentang pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri se-Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga dalam pembelajaran. Analisis data dengan pendekatan kualitatif digunakan untuk menganalisis data hasil wawancara, dan analisis data dengan pendekatan kuantitatif digunakan untuk menganalisis data hasil angket.

Permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes pada Sekolah Dasar Kelas V se-kecamatan Bobotsari, Kabupaten Purbalingga tahun 2015 adalah sebesar 83% dengan keterangan baik. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran pada Sekolah Dasar terhadap permainan tradisional se-Kecamatan Bobotsari, Kabupaten Purbalingga tahun 2015 termasuk dalam kategori tinggi.

Berdasarkan penelitian dan pembahasan dapat diambil simpulan bahwa pelaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes disetiap masing-masing Sekolah Dasar se-Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga sudah dilaksanakan dengan baik tetapi masih ada beberapa kendala dalam pelaksanaannya antara lain sarana prasarana yang masing kurang. Dari hasil penelitian dan pembahasan saran yang bisa diberikan peneliti adalah: 1) Bagi Peneliti selanjutnya diharapkan sampelnya lebih besar. 2) Bagi Siswa untuk lebih meningkatkan ketrampilan dalam permainan tradisional. 3) Bagi Guru penjas yang ada di sekolah dasar se-Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga untuk meningkatkan pelaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes. 4) Bagi sekolah untuk lebih meningkatkan sarana prasarana yang ada untuk menunjang pelaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes.

## PERNYATAAN

Yang bertanda tanda tangan dibawah ini, saya:

Nama • : Bagus Setiyo Nugroho  
NIM : 6102409100  
Jurusan/ Prodi : PGPJSD  
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan

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 saksi hukum sesuai ketentuan yang berlaku di negara Republik Indonesia.

Semarang, 18 Agustus 2015



Bagus Setiyo Nugroho  
NIM.6102409100

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi.

Nama : Bagus Setiyo Nugroho  
Nim : 6102409100  
Judul : Survey Pembelajaran Permainan Tradisional Pada Sekolah Dasar Se-  
Kecamatan Bobotsari kabupaten Purbalingga Tahun 2015  
Hari :  
Tanggal :

Semarang, 2015

Dosen Pembimbing I

**Drs. Bambang Priyono, M. Pd**  
NIP. 196004221986011001

Dosen Pembimbing II

**Dra. Anirotul Qoriah, M. Pd**  
NIP. 19650821 1999032001

Mengetahui

Ketua Jurusan

Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, S1



**Drs. Mulyo Hartono, M. Pd**  
NIP. 196109031988031002

13/8 2015

## PENGESAHAN

Skripsi atas nama Bagus Setiyo Nugroho NIM 6102409100 Program Studi PGPJSD Judul Survei Pembelajaran Permainan Tradisional Pada Sekolah Dasar Se-Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga Tahun 2015 telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada hari Selasa 8 September 2015.

### Panitia Ujian



**Ketua**  
Dr. H. Harry Pramono, M.Si.  
NIP. 19591019 198503 1 001

Sekretaris



**PANITIA UJIAN SKRIPSI**  
JURUSAN PAIK-PAK  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Agus Pujianto, S.Pd., M.Pd  
NIP. 19730202 200604 1 001

### Dewan Penguji

1. Supriyono, S.Pd. M. Or  
NIP. 19720127 199802 1 001

(Ketua)

2. Drs. H. Bambang Priyono, M.Pd  
NIP. 19600422 198601 1 001

(Anggota)

3. Dra. Anirotul Qoriah, M.Pd  
NIP. 19650821 199903 2 001

(Anggota)

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

- Sabarlah sesungguhnya jika engkau menghabiskan jatah gagalmu mau tidak mau akan berhasil – (Mario Teguh).
- Sesuatu yang belum dikerjakan, seringkali tampak mustahil, kita baru yakin kalau kitatelah berhasil melakukannya dengan baik – (Evelyn Underhill).

### **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini kupersembahkan untuk:

- Kedua Orang tuaku tercinta Bapak Sugiarto ,Ibu Sri Aryati yang telah memberikan kasih sayang, semangat, dan doa.
- Semua Dosen PJKR yang telah memberi ilmu yang sangat bermanfaat.
- Sahabat-sahabatku jurusan PGPJSD angkatan 2009 tercinta yang selalu terkenang di hati
- Almamater FIK UNNES

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Selama menyusun skripsi ini, penulis telah banyak menerima bantuan, kerjasama dan sumbangan pikiran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah menerima penulis sebagai mahasiswa di Universitas Negeri Semarang.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk dapat melakukan penelitian.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi yang telah memberikan izin untuk dapat menyelesaikan penelitian ini.
4. Bapak Drs. H.Bambang Priyono, M.Pd sebagai dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, petunjuk dan pengarahan sehingga tersusun penulisan skripsi ini.
5. Ibu Dra. Anirotul Qoriah, M.Pd sebagai dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, petunjuk dan pengarahan sehingga tersusun penulisan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi yang telah memberikan bekal kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
7. Kepala SDN se-Kecamatan Bobotsari yang telah memberi izin penelitian.
8. Bapak Ibu guru pendidikan jasmani di SDN se-Kecamatan Bobotsari yang telah membantu dan membimbing penulis pada saat pelaksanaan penelitian.

9. Peserta didik SDN se-Kecamatan Bobotsari terutama kelas V yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini.
10. Bapak, Ibu, dan keluarga yang banyak memberikan dorongan, kasih sayang, dan doa dalam penyelesaian skripsi ini.
11. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, atas bantuan dan kerjasama yang telah diberikan dalam penelitian ini.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan ketulusan semua pihak yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini dengan melimpahkan rahmat dan karunia-Nya.

Semarang, 18 Agustus 2014

Penulis



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK.....	ii
PERNYATAAN .....	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	6
1.3 Tujuan Penelitian .....	6
1.4 Manfaat Penelitian .....	6
1.4.1 Bagi Peneliti .....	6
1.4.2 Bagi Siswa .....	6
1.4.3 Bagi Guru .....	7
1.4.4 Bagi Sekolah .....	7
1.5 Penegasan Istilah.....	7
1.5.1 Survei.....	7
1.5.2 Pembelajaran .....	7
1.5.3 Permainan Tradisional .....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
2.1 Pendidikan Jasmani .....	9
2.1.1 Tujuan Pendidikan Jasmani .....	10
2.1.2 Fungsi Pendidikan Jasmani.....	12
2.1.3 Struktur Kurikulum Penjasorkes .....	15
2.2 Hakekat Belajar dan Pembelajaran .....	15
2.2.1 Konsep Belajar Gerak .....	15
2.2.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Penjasorkes .....	17
2.2.3 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar .....	25
2.3 Pembelajaran Permainan .....	27
2.3.1 Fungsi Bermain Dalam Pendidikan .....	27
2.3.2 Permainan Tradisional .....	33
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
3.1 Jenis dan Desain Penelitian .....	45
3.2 Variabel Penelitian .....	45
3.2.1 Variabel dependent.....	46
3.2.2 Variabel independent .....	46
3.3 Subyek Penelitian .....	46

3.3.1	Populasi .....	46
3.3.2	Sampel Penelitian .....	46
3.4	Lokasi dan sasaran penelitian .....	47
3.5	Instrumen dan Metode Pengumpulan Data .....	47
3.5.1	Instrumen Penelitian.....	47
3.5.2	Metode Pengumpulan Data.....	48
3.6	Pemeriksaan Keabsahan Data .....	50
3.6.1	Derajat Kepercayaan ( <i>Credibility</i> ) .....	50
3.6.2	Keteralihan ( <i>Transferability</i> ) .....	51
3.6.3	Kebergantungan ( <i>Dependability</i> ) .....	51
3.6.4	Kepastian ( <i>Confirmability</i> ) .....	52
3.7	Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	52
3.7.1	Validitas Instrumen .....	52
3.7.2	Realibilitas Instrumen .....	53
3.8	Teknik Analisis Data .....	54
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>		
4.1	Hasil Penelitian .....	57
4.1.1	Hasil Analisis Data Angket Siswa .....	57
4.1.2	Hasil Wawancara Guru Penjas .....	70
4.2	Pembahasan.....	75
4.2.1	SD Negeri 1 Majapura .....	75
4.2.2	SD Negeri 2 Bobotsari .....	76
4.2.3	SD Negeri 1 Kalapacung .....	76
4.2.4	SD Negeri 1 Karangmalang .....	77
4.2.5	SD Negeri 1 Banjarsari .....	77
4.2.6	SD Negeri 1 Bobotasri .....	78
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b>		
5.1	Simpulan .....	83
5.2	Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA.....		84
LAMPIRAN-LAMPIRAN		

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1. Hasil Observasi Pendahuluan .....	5
2.1. Beban Belajar Mata Pelajaran Penjasorkes di SD.....	15
3.1. Daftar Sekolah dan Jumlah Siswa .....	48
3.2. Skala Kuesioner Pembelajaran Tradisional.....	56
3.3. Klasifikasi Prosentase .....	56
4.1. Pelaksanaan Permainan Tradisional di SD Negeri 1 Majapura .....	58
4.2. Rata-rata Pelaksanaan Permainan Tradisional di SD Negeri 1 Majapura.....	59
4.3. Pelaksanaan Permainan Tradisional di SD Negeri 2 Bobotsari .....	60
4.4. Rata-rata Pelaksanaan Permainan Tradisional di SD Negeri 2 Bobotsari.....	61
4.5. Pelaksanaan Permainan Tradisional di SD Negeri 1 Kalapacung .	62
4.6. Rata-rata Pelaksanaan Permainan Tradisional di SD Negeri 1 Kalapacung.....	63
4.7. Pelaksanaan Permainan Tradisional di SD Negeri 1 Karangmalang.....	64
4.8. Rata-rata Pelaksanaan Permainan Tradisional di SD Negeri 1 Karangmalang.....	65
4.9. Pelaksanaan Permainan Tradisional di SD Negeri 1 Banjarsari ....	66
4.10. Rata-rata Pelaksanaan Permainan Tradisional di SD Negeri 1 Banjarsari.....	68
4.11. Pelaksanaan Permainan Tradisional di SD Negeri 1 Bobotsari .....	69
4.12. Rata-rata Pelaksanaan Permainan Tradisional di SD Negeri 1 Bobotsari.....	70

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1. Lapangan Permainan Hadang.....	35
2.2. Lapangan Permainan Benteng.....	36
2.3. Bola dan Pemukul Kasti .....	38
2.4. Lapangan Permainan Kucing dan Tikus.....	39
2.5. Permainan Sepur-sepuran atau Kereta Api .....	40
2.6. Lompat Tali .....	41
2.7. Permainan Untrakol/ Menyusun Pecahan Genteng .....	43
4.1. Prosentase Indikator Pelaksanaan Permainan di SD Negeri 1 Majapura .....	58
4.2. Prosentase Indikator Pelaksanaan Permainan di SD Negeri 2 Bobotsari.....	60
4.3. Prosentase Indikator Pelaksanaan Permainan di SD Negeri 1 Kalapacung .....	62
4.4. Prosentase Indikator Pelaksanaan Permainan di SD Negeri 1 Karangmalang.....	64
4.5. Prosentase Indikator Pelaksanaan Permainan di SD Negeri 2 Banjarsari.....	67
4.6. Prosentase Indikator Pelaksanaan Permainan di SD Negeri 1 Bobotsari.....	69

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Lembar Pengesahan .....	86
2. Surat Keterangan Penelitian SD Negeri 1 Karangmalang.....	87
3. Surat Keterangan Penelitian SD Negeri 1 Bobotsari.....	88
4. Surat Keterangan Penelitian SD Negeri 2 Bobotsari.....	89
5. Surat Keterangan Penelitian SD Negeri 1 Majapura .....	90
6. Surat Keterangan Penelitian SD Negeri 1 Kalapacung .....	91
7. Surat Keterangan Penelitian SD Negeri 1 Banjarsari.....	92
8. Surat Keterangan Ijin Penelitian FIK UNNES.....	93
9. Surat Keterangan Observasi Skripsi FIK UNNES .....	94
10. Surat Keputusan Penetapan Pembimbing .....	95
11. Formulir Usulan Topik Skripsi.....	96
12. Surat Keterangan Rekomendasi UPTD Kec. Bobotsari .....	97
13. Kisi-kisi Kuesioner Permainan Tradisional Untuk Murid.....	98
14. Kuesioner Permainan Tradisional Untuk Murid.....	99
15. Rekapitulasi Hasil Kuesioner Untuk Murid SD Negeri 1 Kalapacung ..	101
16. Rekapitulasi Hasil Kuesioner Untuk Murid SD Negeri 2 Bobotsari .....	103
17. Rekapitulasi Hasil Kuesioner Untuk Murid SD Negeri 1 Majapura .....	105
18. Rekapitulasi Hasil Kuesioner Untuk Murid SD Negeri 1 Banjarsari .....	107
19. Rekapitulasi Hasil Kuesioner Untuk Murid SD Negeri 1 Karangmalang .....	109
20. Rekapitulasi Hasil Kuesioner Untuk Murid SD Negeri 1 Bobotsari .....	111
21. Kisi-kisi Wawancara Untuk Guru .....	113
22. Lembar Wawancara Untuk Guru .....	114
23. Rekapitulasi Hasil Wawancara terhadap Guru SD Negeri 1 Bobotsari .....	118
24. Rekapitulasi Hasil Wawancara terhadap Guru SD Negeri 1 Majapura .....	121
25. Rekapitulasi Hasil Wawancara terhadap Guru SD Negeri 1 Karangmalang .....	124
26. Rekapitulasi Hasil Wawancara terhadap Guru SD Negeri 1 Kalapacung .....	127
27. Rekapitulasi Hasil Wawancara terhadap Guru SD Negeri 2 Bobotsari .....	130
28. Rekapitulasi Hasil Wawancara terhadap Guru SD Negeri 1 Banjarsari .....	133
29. Output Uji Validitas Uji Coba.....	136
30. Rekapitulasi Uji Validitas Angket Uji Coba .....	137
31. Output Uji Reliabilitas Angket Uji Coba.....	138
32. Daftar Nama Siswa.....	139
33. Draft Karakteristik Permainan .....	145
34. Dokumentasi Penelitian .....	149

# **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. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

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 disekolah dimulai dari SD, SLTP, SLTA dan perguruan tinggi (Ibrahim, 2008:87).

Sekolah dasar merupakan suatu jenjang pendidikan yang paling penting keberadaannya dalam mendukung pendidikan nasional, sehingga peningkatan mutu pendidikan nasional harus dimulai dengan peningkatan mutu pendidikan di sekolah dasar. Kedudukan sekolah dasar dianggap sangat penting keberadaannya karena tanpa menyelesaikan pendidikan pada jenjang sekolah dasar, secara formal seseorang tidak mungkin dapat mengikuti pelajaran di SLTP, 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 (Harsuki, 2002: 97).

Pendidikan jasmani adalah bagian dari pendidikan keselamatan, artinya pendidikan jasmani tidak terfokus pada aspek motoriknya saja, tetapi juga terdapat aspek kognitif dan afektif. Pendidikan jasmani adalah pendidikan melalui aktivitas yang dijadikan sebagai media untuk mencapai perkembangan individu secara menyeluruh. Menurut Rusli Lutan (2000: 1) pendidikan jasmani merupakan wahana dan alat untuk membina anak agar kelak mereka mampu membuat keputusan terbaik tentang aktivitas jasmani yang dilakukan dan menjalani pola hidup. Menurut Subagiyo dkk (2008: 18) pendidikan jasmani adalah latihan jasmani yang dimanfaatkan, dikembangkan, dan didayagunakan dalam pendidikan.

Layanan pembelajaran kepada anak-anak usia dini, termasuk juga gerak-gerak dasar kinestetik merupakan dasar yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak selanjutnya hingga dewasa. Hal ini diperkuat dengan pendapat Hurlock (1991: 27) bahwa tahun-tahun awal kehidupan anak merupakan dasar yang cenderung bertahan dan mempengaruhi sikap, perilaku dan kecerdasan gerak kinestetik anak di sepanjang hidupnya.

Menurut Vigotsky dalam (Sofia Hartati, 2005: 15) berpendapat bahwa pengalaman interaksi sosial merupakan hal yang penting bagi perkembangan proses berfikir anak. Aktivitas mental yang tinggi pada anak dapat terbentuk melalui interaksi dengan orang lain. Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa pembelajaran merupakan kesempatan bagi anak untuk mengkreasi dan memanipulasi objek atau ide. Greenberg dalam Sofia Hartati (2005 : 12) berpendapat bahwa anak akan terlibat dalam belajar secara lebih intensif jika ia membangun sesuatu dari pada sekedar melakukan atau menirukan sesuatu sesuatu yang dibangun oleh orang lain. Pembelajaran dapat efektif jika anak

dapat belajar melalui bekerja, bermain dan hidup bersama dengan lingkungannya.

Permainan merupakan salah satu metode yang dapat digunakan agar pembelajaran lebih menarik bagi siswa, permainan inovatif mampu mendidik serta tidak cepat membuat siswa jenuh sehingga anak sekolah dasar dapat belajar tanpa cepat untuk bosan. Permainan merupakan olahraga yang banyak digemari oleh masyarakat. Berbagai permainan dapat dilakukan sebagai sarana untuk melakukan latihan gerak pada anak sekolah dasar (Suwarjo, 2006: 1).

Pada hakekatnya, Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di sekolah-sekolah umumnya di sampaikan dalam bentuk permainan dan olahraga. Materi dan isi pembelajaran hendaknya diberikan secara bertahap dan "DAP " sehingga tujuan pokok pembelajaran dapat dicapai anak. Untuk itu para guru seyogyanya memiliki rencana pembelajaran yang didalamnya berisi bekal pengetahuan dan keterampilan tentang strategi dan struktur mengajar untuk peningkatan belajar anak. Pendidikan jasmani di sekolah dasar pada hakikatnya mempunyai arti, peran, dan, fungsi yang penting serta strategis dalam upaya menciptakan suatu masyarakat yang sehat. Karena peserta didik di sekolah dasar adalah kelompok masyarakat yang sedang tumbuh berkembang, ingin rasa gembira dalam bermain dan memiliki kerawanan yang memerlukan pembinaan dan bimbingan. Oleh karena itu pendidikan jasmani merupakan suatu wadah pembinaan yang sangat tepat (Soemitro, 1992 : 5 ).

Permainan tradisional sudah dikenal sejak dulu. Bahkan, sejak zaman penjajahan Belanda dan Jepang, permainan tradisional sering dilakukan di sekolah-sekolah bahkan di masyarakat pun sering ditemukan. Namun, akhir-akhir ini permainan tradisional sudah jarang ditemukan apalagi dalam pertandingan dalam kompetisi resmi. 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 adayang dapat mempertanggungjawabkannya.

Kenyataan di lapangan permainan tradisional pada saat ini jarang sekali dilakukan bahkan permainan tradisional hampir musnah dan jarang untuk ikut diperlombaan. Tidak adanya inovasi dan kreativitas guru akan mengakibatkan anak merasa bosan, kurang antusias, dan tidak dapat menumbuhkan kegembiraan dan kesenangan pada anak. Sebagai contoh siswa sering mengalami kesulitan dan kurang tertarik dalam pembelajaran permainan tradisional. Padahal permainan tradisional perlu dikembangkan dan dilestarikan. Maka seorang guru diharapkan bisa memodifikasi dari pembelajaran yang ada agar anak tidak cepat bosan, sehingga anak bergairah dan dapat termotivasi untuk mengikuti pembelajaran selanjutnya.

Guru Sekolah Dasar diharapkan dapat melakukan pengembangan, modifikasi, improvisasi atau mencari strategi atau metode lain yang dipandang lebih tepat. Karena pada dasarnya tidak ada strategi yang paling ideal/baik. Masing-masing strategi memiliki kelebihan dan kekurangan sendiri. Hal ini sangat tergantung pada beberapa faktor, seperti tujuan yang hendak dicapai, pengguna

strategi (guru), ketersediaan fasilitas (alat), kondisi peserta didik dan kondisi lainnya.

Berdasarkan observasi awal sebelum mengadakan penelitian, diperoleh data pada tabel 1 berikut.

Tabel 1.1. Hasil Observasi Pendahuluan

No	Nama Sekolah	Waktu	Deskripsi
1	SD 1 Pakuncen	Observasi dilaksanakan pada tanggal 12 Maret 2014	Observasi dilaksanakan mulai pukul 07.30 – 09.00 WIB adapun hasil temuannya yaitu pelaksanaan permainan tradisional pada SD 1 Pakuncen sudah dilaksanakan dengan baik tetapi ada faktor yang menjadi penghambat dalam proses pembelajaran permainan tradisional yaitu tempat atau halaman yang tidak ada
2	SD 2 Bobotsari	Observasi dilaksanakan pada tanggal 4 Maret 2014	Observasi dilaksanakan mulai pukul 07.30 – 09.00 WIB adapun hasil temuannya yaitu jenis olahraga pilihan yang diambil adalah bentuk permainan tradisional kurang berjalan dengan baik karena jumlah siswa terlalu banyak sehingga kurang optimalnya pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional, sedangkan sarana dan prasarana ada tetapi kurang lengkap.
3	SD 1 Dagan	Observasi dilaksanakan pada tanggal 14 Maret 2014	Observasi dilaksanakan mulai pukul 09.00– 10.00 WIB adapun hasil temuannya yaitu karena keterbatasan sarana dan prasarana salah satunya lapangan yang sempit, permainan tradisional tidak bisa dilaksanakan secara maksimal. Siswa sebetulnya sangat senang bermain terutama beberapa permainan tradisional seperti gobak – sodor, hijau hitam, kucing dan tikus dll.
4	SD 1 Gandasuli	Observasi dilaksanakan pada tanggal 5 Maret 2014	Observasi dilaksanakan mulai pukul 09.00– 10.00 WIB adapun hasil temuan hasil pengamatan dan wawancara pada siswa.pembelajaran permainan tradisional di sd 1 gandasuli sangat jarang dillakukan permainan tradisional, siswa lebih tertarik terhadap permainan modern seperti sepak bola, bola basket serta bola voly.

Berdasarkan tabel 1, bahwa permainan tradisional di sekolah sesungguhnya memiliki potensi yang dapat dikembangkan lebih lanjut. Oleh sebab itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “*Survei Pembelajaran Permainan Tradisional Pada Sekolah Dasar se-Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga*”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka dirumuskan suatu masalah sebagai berikut: “Bagaimana pembelajaran permainan tradisional pada siswa Sekolah Dasar Se-Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga Tahun 2015?”

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pembelajaran permainan tradisional pada siswa sekolah dasar di Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga Tahun 2015.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat hasil penelitian yang diharapkan adalah sebagai berikut:

### **1.4.1 Bagi Peneliti**

- 1) Penelitian menjadi sarana bagi peneliti untuk mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh selama proses perkuliahan di Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi.
- 2) Penelitian ini dapat menambah pengalaman bagi peneliti terkait dengan bidang penelitian pembelajaran di sekolah.

### **1.4.1 Bagi Siswa**

- 1) Keterampilan permainan tradisional dapat meningkat.
- 2) Efektivitas dan efisiensi gerak (*skill*) meningkat

#### **1.4.2 Bagi Guru**

- 1) Menambah informasi tentang penelitian tentang permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes yang sesuai dengan pembelajaran penjasorkes di sekolah
- 2) Adanya inovasi pembelajaran melalui modifikasi pada pembelajaran penjasorkes.

#### **1.4.3 Bagi Sekolah**

Sebagai masukan bagi sekolah tempat penelitian, di Kecamatan bobotsari Kabupaten Purbalingga.

### **1.5 Penegasan Istilah**

Untuk mempermudah pemahaman dan memperjelas alur proposal maka penulis menyajikan pembatasan istilah sebagai berikut :

#### **1.5.1 Survei**

*Menurut singarimbun (1991,3) Survei* yaitu penelitian yang mengambil sampel dari satu populasi dan menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpulan data yang pokok. dalam pembelajaran ini menggunakan pendekatan permainan tradisional di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga.

#### **1.5.2 Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan pemberdayaan potensi peserta didik menjadi kompetensi. Kegiatan pemberdayaan ini tidak dapat berhasil tanpa ada orang yang membantu (syaiful sagala 2011: 62). Pembelajaran dalam penelitian ini adalah pembelajaran pada mata pelajaran penjasorkes melalui permainan tradisional.

### **1.5.3 Permainan Tradisional**

Permainan tradisional adalah permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak pada suatu daerah secara tradisi. Yang dimaksudkan secara tradisi disini ialah permainan itu telah diwariskan dari generasi satu ke generasi berikutnya. Jadi, permainan tersebut telah dimainkan oleh anak-anak dari zaman ke zaman berikutnya (Sukintaka, 1992: 91).

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Pendidikan Jasmani**

Menurut Sugiyanto dan Sudjawan (1993: 67), perkembangan kemampuan fisik anak kecil erat kaitannya dengan sifat pertumbuhan otot-otot besar pada 2 tahun terakhir masa anak kecil yang cukup cepat, pertumbuhan kaki dan tangan yang cara provisional lebih cepat dibandingkan pertumbuhan bagian tubuh lainnya, peningkatan koordinasi dan keseimbangan tubuh, serta kesempatan yang lebih luas untuk melakukan aktivitas fisik.

Menurut Harsuki (2002:104), menyebutkan bahwa misi pendidikan jasmani di Sekolah dasar adalah sebagai berikut:

- 1) Menyelenggarakan pendidikan jasmani dan olahraga di SD sebagai landasan pemasalan, pembibitan dan pembinaan prestasi pada jenjang pendidikan selanjutnya di SLTP, SMU, dan Perguruan Tinggi, serta masyarakat.
- 2) Menanamkan gerakan-gerakan dasar yang benar.
- 3) Menanamkan dasar-dasar perilaku, watak, budi pekerti, kedisiplinan, kejujuran, sportivitas, kerja sama, etos kerja, dan ketekunan dalam berolahraga.
- 4) Mengembangkan kemampuan memecahkan masalah.
- 5) Menumbuhkan sikap toleran, tanggung jawab, kemandirian melalui latihan, perlombaan, dan pertandingan olahraga.
- 6) Menjadikan pendidikan jasmani diberikan pada setiap jenjang.
- 7) Menjadikan pendidikan jasmani dan olahraga salah satu pilar utama dalam rangka pembentukan manusia Indonesia seutuhnya dan masyarakat Indonesia seutuhnya.

Dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani guru diharapkan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan dan olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportifitas, jujur, kerjasama, dan lain-lain) serta pembiasaan pola hidup sehat. Pelaksanaannya bukan melalui pengajaran konvensional di dalam kelas yang bersifat kajian teoritis, namun melibatkan unsur fisik, mental, intelektual, emosi dan sosial. Aktivitas yang diberikan dalam pengajaran harus mendapatkan sentuhan didaktik-metodik, sehingga aktivitas yang dilakukan dapat mencapai tujuan pengajaran. Tidak ada pendidikan yang tidak mempunyai sasaran paedagogis, dan tidak ada pendidikan yang lengkap tanpa adanya Pendidikan Jasmani, karena gerak sebagai aktivitas jasmani adalah dasar bagi manusia untuk mengenal dunia dan dirinya sendiri yang secara alamiah berkembang searah dengan perkembangan zaman.

Kesimpulan yang dapat diambil adalah pada perkembangan pembelajaran pada dewasa ini sangatlah mengacu pada kreatifitas guru dalam menerapkan metode pembelajarannya, sehingga peserta didik dapat lebih menikmati variasi pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Jadi mengaplikasikan permainan tradisional dalam pembelajaran bisa sangat membantu kelancaran proses belajar mengajar.

### **2.1.1 Tujuan Pendidikan Jasmani**

Tujuan pendidikan jasmani seringkali dituturkan dalam redaksi yang beragam, namun keragaman penuturan tujuan penjasorkes tersebut pada dasarnya bermuara pada pengertian penjasorkes itu sendiri. Beberapa pernyataan tentang tujuan penjasorkes telah dibuat oleh tokoh-tokoh dan penulis penjasorkes. Tujuan pendidikan jasmani menurut Samsudin (2008:3) adalah sebagai berikut.

1. Meletakkan landasan karakter yang kuat melalui internalisasi 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 melalui tugas-tugas pembelajaran pendidikan jasmani;
4. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis melalui aktivitas jasmani;
5. Mengembangkan keterampilan gerak dan keterampilan teknik serta strategi berbagai permainan dan olahraga aktivitas pengembangan senam aktivitas ritmis, 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 keterampilan 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; dan
9. Mampu mengisi waktu luang dengan aktivitas jasmani yang bersifat rekreatif

Berdasarkan uraian tersebut maka tujuan pendidikan jasmani diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melihat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang dilakukan secara sistematis memberikan pengalaman belajar untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar sepanjang hayat.



## **2.1.2 Fungsi Pendidikan Jasmani**

Menurut Samsudin (2008:3-5), beberapa fungsi pendidikan jasmani adalah sebagai berikut:

### **2.1.2.1 Aspek Organik**

- 1) Menjadikan fungsi sistem tubuh menjadi lebih baik sehingga individu dapat memenuhi tuntutan lingkungannya secara memadai serta memiliki landasan untuk pengembangan keterampilan.
- 2) Meningkatkan kekuatan, yaitu jumlah tenaga maksimum yang dikeluarkan oleh otot atau kelompok otot.
- 3) Meningkatkan daya tahan, yaitu kemampuan otot untuk menahan kerja dalam waktu yang lama.
- 4) Meningkatkan daya tahan kardiovaskuler, kapasitas individu untuk melakukan aktivitas yang berat secara terus menerus dalam waktu relatif lama.
- 5) Meningkatkan fleksibilitas, yaitu rentang gerak dalam persendian yang diperlukan untuk menghasilkan gerakan yang efisien dan mengurangi cedera.

### **2.1.2.2 Aspek Neuromuskuler**

- 1) Meningkatkan keharmonisan antara fungsi saraf dan otot.
- 2) Mengembangkan keterampilan lokomotor, seperti berjalan, berlari,
- 3) Melompat, meloncat, meluncur, melangkah, mendorong, menderap/ mencongklang, bergulir, dan menarik.
- 4) Mengembangkan keterampilan non-lokomotor, seperti mengayun, melengok, meliuk, bergoyang, meregang, menekuk, menggantung, membongkok.
- 5) Mengembangkan keterampilan dasar manipulatif, seperti memukul, menendang, menangkap, berhenti, melempar, mengubah arah, memantulkan, bergulir, memvoli.

- 6) Mengembangkan faktor-faktor gerak, seperti ketepatan, irama, rasa gerak, power, waktu reaksi, kelincahan.
- 7) Mengembangkan keterampilan olahraga, seperti sepak bola, softball, bola voli, bola basket, baseball, atletik, tenis, bela diri, bulutangkis.
- 8) Mengembangkan keterampilan rekreasi, seperti menjelajah, mendaki, berkemah, berenang.

### **2.1.2.3 Aspek Perseptual**

- 1) Mengembangkan kemampuan menerima dan membedakan isyarat.
- 2) Mengembangkan hubungan-hubungan yang berkaitan dengan tempat atau ruangan, yaitu kemampuan mengenali objek yang berada di depan, belakang, bawah, sebelah kanan atau sebelah kiri dari dirinya.
- 3) Mengembangkan koordinasi gerak visual, yaitu kemampuan mengoordinasikan pandangan dengan keterampilan gerak yang melibatkan tangan, tubuh, dan kaki.
- 4) Mengembangkan keseimbangan tubuh (statis, dinamis) yaitu kemampuan mempertahankan keseimbangan statis dan dinamis.
- 5) Mengembangkan dominansi (dominancy), yaitu konsistensi dalam menggunakan tangan atau kaki kanan/ kiri dalam melempar atau menendang.
- 6) Mengembangkan lateralitas (laterality), yaitu kemampuan membedakan antara sisi kanan atau sisi kiri tubuh dan diantara bagian dalam kanan atau kiri tubuhnya sendiri.
- 7) Mengembangkan image tubuh (body image), yaitu kesadaran bagaian tubuh atau seluruh tubuh dan hubungannya dengan tempat atau ruang.

#### **2.1.2.4 Aspek Kognitif**

- 1) Mengembangkan kemampuan menggali, menemukan sesuatu, memahami, memperoleh pengetahuan dan membuat keputusan.
- 2) Meningkatkan pengetahuan peraturan permainan, keselamatan, dan etika.
- 3) Mengembangkan kemampuan penggunaan strategi dan teknik yang terlibat dalam aktivitas yang terorganisasi.
- 4) Meningkatkan pengetahuan bagaimana fungsi tubuh dan hubungannya dengan aktivitas jasmani.
- 5) Menghargai kinerja tubuh, penggunaan perimbangan yang berhubungan dengan jarak, waktu, tempat, bentuk, kecepatan, dan arah yang digunakan dalam mengimplementasikan aktivitas dan dirinya.
- 6) Meningkatkan pemahaman tentang memecahkan problem-problem perkembangan melalui gerakan.

#### **2.1.2.5 Aspek Sosial**

- 1) Menyesuaikan diri dengan orang lain dan lingkungan dimana berada.
- 2) Mengembangkan kemampuan membuat pertimbangan dan keputusan dalam situasi kelompok.
- 3) Belajar berkomunikasi dengan orang lain.
- 4) Mengembangkan kemampuan bertukar pikiran dan mengevaluasi ide dalam kelompok.
- 5) Mengembangkan kepribadian, sikap, dan nilai agar dapat berfungsi sebagai anggota masyarakat.
- 6) Mengembangkan rasa memiliki dan rasa diterima di masyarakat.
- 7) Mengembangkan sifat-sifat kepribadian yang positif.
- 8) Belajar menggunakan waktu luang yang konstruktif.
- 9) Mengembangkan sikap yang mencerminkan karakter moral yang baik.

### 2.1.2.6 Aspek Emosional

- 1) Mengembangkan respons yang sehat terhadap aktivitas jasmani.
- 2) Mengembangkan reaksi yang positif sebagai penonton.
- 3) Melepas ketegangan melalui aktivitas fisik yang tepat.
- 4) Memberikan saluran untuk mengekspresikan diri dan kreativitas.
- 5) Menghargai pengalaman estetika dari berbagai aktivitas yang relevan.

### 2.1.3 Struktur Kurikulum Penjasorkes

Kurikulum 2013 sering disebut juga dengan kurikulum berbasis karakter. Kurikulum 2013 sendiri merupakan sebuah kurikulum yang mengutamakan pada pemahaman, skill, dan pendidikan berkarakter, dimana siswa dituntut untuk paham atas materi, aktif dalam proses berdiskusi dan presentasi serta memiliki sopan santun dan sikap disiplin yang tinggi. Pengembangan kurikulum 2013 merupakan langkah lanjutan pengembangan kurikulum berbasis kompetensi yang telah dirintis pada tahun 2004 dan KTSP 2006 yang mencakup kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan terpadu.

Struktur kurikulum merupakan aplikasi konsep pengorganisasian konten dalam sistem belajar dan pengorganisasian beban mengajar dalam sistem pembelajaran.

Tabel 2.1. Beban Belajar Mata Pelajaran Penjasorkes di SD

	I	II	III	IV	V	VI	18 Jam
Penjas	2	2	2	4	4	4	
	1 = 30 menit						

## 2.2 Hakekat Belajar dan Pembelajaran

### 2.2.1 Konsep Belajar Gerak

Anak-anak memiliki fisik yang cukup agar dapat tumbuh dan berkembang dengan baik. Melakukan aktifitas gerak tubuh bukan hanya bermanfaat untuk pertumbuhan dan perkembangan fisik semata, melainkan juga sangat penting untuk perkembangan daya fisik dan kreativitasnya.

Gerak merupakan unsur utama dalam sebagian kegiatan olahraga. Apabila seorang guru olahraga ingin memperoleh hasil-hasil terbaik dan tepat dari gerakan yang akan dikembangkan pada siswa, maka ia harus mengetahui hukum-hukum yang mengatur gerak. Untuk mengajarkan dan melatih teknik-teknik suatu gerak cabang olahraga, harus tau sebab-sebab gerakan dan bagaimana gerakan itu sebaiknya dilakukan berdasarkan asas-asas mekanika gerak (Sulaiman, 2008: 20)

Menurut Sugiyanto dan Sudjarwo (1993: 101) anak besar adalah anak yang berusia antara 6 sampai 10 atau 12 tahun. Perkembangan yang terjadi pada anak masa ini menunjukkan adanya kecenderungan yang berbeda pada masa sebelumnya dan juga pada masa sesudahnya. Kecenderungan perbedaannya adalah dalam hal kepesatan dan pola pertumbuhan yang berkaitan dengan proporsi ukuran bagian tubuh. Pada masa anak besar pertumbuhan fisik pertumbuhan anak laki-laki dan anak perempuan mulai menunjukkan kecenderungan semakin jelas tampak adanya perbedaan.

Kemampuan gerak dalam berolahraga biasanya memberi pengaruh pada gerak dan sikap gerak sehari-hari, organ tubuh berfungsi dengan baik dalam melakukan gerak. Adapun dasar gerak itu ialah, kekuatan otot, kelentukan otot, daya tahan otot, dan daya kardiovaskuler. Dengan demikian akan berkembang, kemudian diikuti dengan adanya perkembangan kemampuan gerak (Sukintaka, 1992: 16).

Gerakan yang paling dominan dalam permainan lompat halang ini adalah gerakan melompat. Dengan gerakan melompat seorang anak sudah dapat bermain lompat tinggi. Jika dilihat dari keterampilan dasar, terdapat tiga dasar keterampilan diantaranya adalah *lokomotor*, *non lokomotor* dan manipulatif.

1) *Lokomotor*

Pada keterampilan bermain lompat tinggi ada gerakan berpindah tempat, seperti lari dan melompat. Gerakan tersebut merupakan gerakan *lokomotor*.

2) *Non lokomotor*

Dalam bermain permainan lompat tinggi ada gerakan yang tidak berpindah tempat, yaitu pada saat melompat menyundul bola yang digantung. Gerakan tersebut tergolong dalam gerakan *non lokomotor*.

3) *Manipulatif*

Gerakan-gerakan yang termasuk ke dalam gerak manipulatif dalam permainan lompat halangrintang, seperti gerakan menyundul bola, pada saat melompat melewati halangrintang.

### **2.2.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Penjasorkes**

Secara umum ada dua hal yang mempengaruhi prestasi belajar siswa yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

#### **2.2.2.1 Faktor internal**

Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri individu dan dapat memengaruhi hasil belajar individu. Faktor-faktor internal ini meliputi faktor fisiologis dan psikologis.

##### **2.2.2.1.1 Faktor fisiologis**

Faktor-faktor fisiologis adalah faktor-faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu. Faktor-faktor ini dibedakan menjadi dua macam. Pertama, keadaan tonus jasmani. Keadaan tonus jasmani pada umumnya sangat memengaruhi aktivitas belajar seseorang. Kondisi fisik yang sehat dan bugar akan memberikan pengaruh positif terhadap kegiatan belajar individu. Sebaliknya, kondisi fisik yang lemah atau sakit akan menghambat tercapainya

hasil belajar yang maksimal. Oleh karena keadaan tonus jasmani sangat memengaruhi proses belajar, maka perlu ada usaha untuk menjaga kesehatan jasmani. Cara untuk menjaga kesehatan Jasmani antara lain adalah: 1) menjaga pola makan yang sehat dengan memerhatikan nutrisi yang masuk ke dalam tubuh, karena kekurangan gizi atau nutrisi akan mengakibatkan tubuh cepat lelah, lesu, dan mengantuk, sehingga tidak ada gairah untuk belajar; 2) rajin berolahraga agar tubuh selalu bugat dan sehat; 3) istirahat yang cukup dan sehat.

Kedua, keadaan fungsi jasmani/fisiologis. Selama proses belajar berlangsung, peran fungsi fisiologi pada tubuh manusia sangat memengaruhi hasil belajar, terutama pancaindra. Pancaindra yang berfungsi dengan baik akan mempermudah aktivitas belajar dengan baik pula. Dalam proses belajar, pancaindra merupakan pintu masuk bagi segala informasi yang diterima dan ditangkap oleh manusia, sehingga manusia dapat mengenal dunia luar. Pancaindra yang memiliki peran besar dalam aktivitas belajar adalah mata dan telinga. Oleh karena itu, baik guru maupun siswa perlu menjaga pancaindra dengan baik, baik secara preventif maupun yang bersifat kuratif, dengan menyediakan sarana belajar yang memenuhi persyaratan, memeriksakan kesehatan fungsi mata dan telinga secara periodik, mengonsumsi makanan yang bergizi, dan lain sebagainya.

#### **2.2.2.1.2 Faktor psikologis**

Faktor-faktor psikologis adalah keadaan psikologis seseorang yang dapat memengaruhi prestasi belajar. Beberapa faktor psikologis yang utama memengaruhi prestasi belajar adalah kecerdasan siswa, motivasi, minat, sikap, dan bakat.

### 1) Kecerdasan/inteligensi siswa

Pada umumnya kecerdasan diartikan sebagai kemampuan psiko-fisik dalam mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan melalui cara yang tepat. Dengan demikian, kecerdasan bukan hanya berkaitan dengan kualitas otak saja, tetapi juga organ-organ tubuh yang lain. Namun bila dikaitkan dengan kecerdasan, tentunya otak merupakan organ yang penting dibandingkan organ yang lain, karena fungsi otak itu sendiri sebagai pengendali tertinggi (executive control) dari hampir seluruh aktivitas manusia.

Kecerdasan merupakan faktor psikologis yang paling penting dalam proses belajar siswa, karena itu menentukan kualitas belajar siswa. Semakin tinggi tingkat inteli-gensi seorang individu, semakin besar peluang individu tersebut meraih sukses dalam belajar. Sebaliknya, semakin rendah tingkat inteligensi individu, semakin sulit individu itu mencapai kesuksesan belajar. Oleh karena itu, perlu bimbingan belajar dari orang lain, seperti guru, orangtua, dan lain sebagainya. Sebagai faktor psikologis yang penting dalam mencapai kesuksesan belajar, maka pengetahuan dan pemahaman tentang kecerdasan perlu dimiliki oleh setiap calon guru atau guru profesional, sehingga mereka dapat memahami tingkat kecerdasan siswanya.

Pemahaman tentang tingkat kecerdasan individu dapat diperoleh oleh orangtua dan guru atau pihak-pihak yang berkepentingan melalui konsultasi dengan psikolog atau psikiater. Sehingga dapat diketahui anak didik berada pada tingkat kecerdasan yang mana, amat superior, superior, rata-rata, atau mungkin lemah mental. Informasi tentang taraf kecerdasan seseorang merupakan hal yang sangat berharga untuk memprediksi kemampuan belajar seseorang. - Pemahaman terhadap tingkat kecerdasan peserta didik akan membantu mengarahkan dan merencanakan bantuan yang akan diberikan kepada siswa.



## 2) Motivasi

Motivasi adalah salah satu faktor yang memengaruhi keefektifan kegiatan belajar siswa. Motivasi adalah yang mendorong siswa ingin melakukan kegiatan belajar. Para ahli psikologi mendefinisikan motivasi sebagai proses di dalam diri individu yang aktif, mendorong, memberikan arah, dan menjaga perilaku setiap saat (Slavin, 1994). Motivasi juga diartikan sebagai pengaruh kebutuhan-kebutuhan dan keinginan terhadap intensitas dan arah perilaku seseorang. Dari sudut sumbernya, motivasi dibagi menjadi dua, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah semua faktor yang berasal dari dalam diri individu dan memberikan dorongan untuk melakukan sesuatu. Seperti seorang siswa yang gemar membaca, maka ia tidak perlu disuruh-suruh untuk membaca, karena membaca tidak hanya menjadi aktivitas kesenangannya, tapi bisa jadi juga telah menjadi kebutuhannya. Dalam proses belajar, motivasi intrinsik memiliki pengaruh yang lebih efektif, karena motivasi intrinsik relatif lebih lama dan tidak tergantung pada motivasi dari luar (ekstrinsik). Menurut Arden N. Frandsen (Hayinah, 1992), yang termasuk dalam motivasi intrinsik untuk belajar antara lain adalah:

- a) Dorongan ingin tahu dan ingin menyoediki dunia yang lebih luas;
- b) Adanya sifat positif dan kreatif yang ada pada manusia dan keinginan untuk maju;
- c) Adanya keinginan untuk mencapai prestasi sehingga mendapat dukungan dari orang-orang penting, misalkan orangtua, saudara, guru, atau teman-teman, dan lain sebagainya;
- d) Adanya kebutuhan untuk menguasai ilmu atau pengetahuan yang berguna bagi dirinya, dan lain-lain.

Motivasi ekstrinsik adalah faktor yang datang dari luar diri individu tetapi memberi pengaruh terhadap kemauan untuk belajar. Seperti pujian, peraturan, tata tertib, reladan guru orangtua, dan lain sebagainya. Kurangnya respons dari lingkungan secara positif akan memengaruhi semangat belajar seseorang menjadi lemah.

### 3) Minat

Secara sederhana, minat (interest) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Menurut Reber (Syah, 2003), minat bukanlah istilah yang populer dalam psikologi disebabkan ketergantungannya terhadap berbagai faktor internal lainnya, seperti pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi, dan kebutuhan.

Namun lepas dari kepopulerannya, minat sama halnya dengan kecerdasan dan motivasi, karena memberi penga-ruh terhadap aktivitas belajar. Karena jika seseorang tidak memiliki minat untuk belajar, ia akan tidak bersemangat atau bahkan tidak mau belajar. Oleh karena itu, dalam konteks belajar di kelas, seorang guru atau pendidik lainnya perlu membangkitkan minat siswa agar tertarik terhadap materi pelajaran yang akan dipelajarinya.

Untuk membangkitkan minat belajar siswa tersebut, banyak cara yang bisa digunakan. Antara lain, pertama, dengan membuat materi yang akan dipelajari semenarik mungkin dan tidak membosankan, baik dari bentuk buku materi, desain pembelajaran yang membebaskan siswa untuk mengeksplor apa yang dipelajari, melibatkan seluruh domain belajar siswa (kognitif, afektif, psikomotorik) sehingga siswa menjadi aktif, maupun performansi guru yang menarik saat mengajar. Kedua, pemilihan jurusan atau bidang studi. Dalam hal ini, alangkah baiknya jika jurusan atau bidang studi dipilih sendiri oleh siswa sesuai dengan minatnya.

#### 4) Sikap

Dalam proses belajar, sikap individu dapat memengaruhi keberhasilan proses belajarnya. Sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespons dengan cara yang relatif tetap terhadap objek, orang, peristiwa dan sebagainya, baik secara positif maupun negatif (Syah, 2003). Sikap siswa dalam belajar dapat dipengaruhi oleh perasaan senang atau tidak senang pada performan guru, pelajaran, atau lingkungan sekitarnya. Dan untuk mengantisipasi munculnya sikap yang negatif dalam belajar, guru sebaiknya berusaha untuk menjadi guru yang profesional dan bertanggung jawab terhadap profesi yang dipilihnya. Dengan profesionalitas, seorang guru akan berusaha memberikan yang terbaik bagi siswanya; berusaha mengembangkan kepribadian sebagai seorang guru yang empatik, sabar, dan tulus kepada muridnya; berusaha untuk menyajikan pelajaran yang diampunya dengan baik dan menarik sehingga membuat siswa dapat mengikuti pelajaran dengan senang dan tidak menjemukan; meyakinkan siswa bahwa bidang studi yang dipelajari bermanfaat bagi diri siswa.

#### 5) Bakat

Faktor psikologis lain yang memengaruhi proses belajar adalah bakat. Secara umum, bakat (aptitude) didefinisikan sebagai kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang (Syah, 2003). Berkaitan dengan belajar, Slavin (1994) mendefinisikan bakat sebagai kemampuan umum yang dimiliki seorang siswa untuk belajar. Dengan demikian, bakat adalah kemampuan seseorang yang menjadi salah satu komponen yang diperlukan dalam proses belajar seseorang. Apabila bakat seseorang sesuai dengan bidang yang sedang dipelajarinya, maka bakat itu akan mendukung proses belajarnya sehingga kemungkinan besar ia akan berhasil.

Pada dasarnya, setiap orang mempunyai bakat atau potensi untuk mencapai prestasi belajar sesuai dengan kemampuannya masing-masing. Karena itu, bakat juga diartikan sebagai kemampuan dasar individu untuk melakukan tugas tertentu tanpa tergantung upaya pendidikan dan latihan. Individu yang telah memiliki bakat tertentu, akan lebih mudah menyerap segala informasi yang berhubungan dengan bakat yang dimilikinya. Misalnya, siswa yang berbakat di bidang bahasa akan lebih mudah mempelajari bahasa-bahasa lain selain bahasanya sendiri.

#### **2.2.2.2 Faktor-Faktor Eksogen/Eksternal**

Selain karakteristik siswa atau faktor-faktor endogen, faktor-faktor eksternal juga dapat memengaruhi proses belajar siswa. Dalam hal ini, Syah (2003) menjelaskan bahwa faktor faktor eksternal yang memengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan nonsosial.

##### **2.2.2.2.1 Lingkungan sosial**

- 1) Lingkungan sosial masyarakat. Kondisi lingkungan masyarakat tempat tinggal siswa akan memengaruhi belajar siswa. Lingkungan siswa yang kumuh, banyak pengangguran dan anak telantar juga dapat memengaruhi aktivitas belajar siswa, paling tidak siswa kesulitan ketika memerlukan teman belajar, diskusi, atau meminjam alat-alat belajar yang kebetulan belum dimilikinya.
- 2) Lingkungan sosial keluarga. Lingkungan ini sangat memengaruhi kegiatan belajar. Ketegangan keluarga, sifat-sifat orangtua, demografi keluarga (letak rumah), pengelolaan keluarga, semuanya dapat memberi dampak terhadap aktivitas belajar siswa. Hubungan antara anggota keluarga, orangtua, anak,

kakak, atau adik yang harmonis akan membantu siswa melakukan aktivitas belajar dengan baik.

- 3) Lingkungan sosial sekolah, seperti guru, administrasi, dan teman-teman sekelas dapat memengaruhi proses belajar seorang siswa. Hubungan yang harmonis antara ketiganya dapat menjadi motivasi bagi siswa untuk belajar lebih baik di sekolah. Maka para pendidik, orangtua, dan guru perlu memerhatikan dan memahami bakat yang dimiliki oleh anaknya atau peserta didiknya, antara lain dengan mendukung, ikut mengembangkan, dan tidak memaksa anak untuk memilih jurusan yang tidak sesuai dengan bakatnya.

#### **2.2.2.2.2**Lingkungan non-sosial.

Faktor faktor yang termasuk lingkungan nonsosial adalah:

- 1) Lingkungan alamiah, seperti kondisi udara yang segar, tidak panas dan tidak dingin, sinar yang tidak terlalu silau/kuat, atau tidak terlalu lemah/gelap, suasana yang sejuk dan tenang. Lingkungan alamiah tersebut merupakan faktor-faktor yang dapat memengaruhi aktivitas belajar siswa. Sebaliknya, bila kondisi lingkungan alam tidak mendukung, proses belajar siswa akan terhambat.
- 2) Faktor instrumental, yaitu perangkat belajar yang dapat digolongkan dua macam. Pertama, hardware, seperti gedung sekolah, alat-alat belajar, fasilitas belajar, lapangan olahraga dan lain sebagainya. Kedua, software, seperti kurikulum sekolah, peraturan-peraturan sekolah, buku panduan, silabus, dan lain sebagainya.

Faktor materi pelajaran (yang diajarkan ke siswa). Faktor ini hendaknya disesuaikan dengan usia perkembangan siswa, begitu juga dengan metode mengajar guru, disesuaikan dengan kondisi perkembangan siswa. Karena itu,

agar guru dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap aktivitas belajar siswa, maka guru harus menguasai materi pelajaran dan berbagai metode mengajar yang dapat diterapkan sesuai dengan kondisi siswa.

### **2.2.3 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar**

Menurut Pontjopoetro (2002:3) mengatakan bahwa pada 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

Selain bahan ajar yang dimiliki seorang guru, kemampuan dari peserta didik juga sangat menentukan tingkat keberhasilan suatu pembelajaran, karena minat dan bakat yang dimiliki oleh masing – masing peserta didik berbeda, sehingga penting sekali untuk menentukan porsi ajar kepada setiap individu atau peserta didik.

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

- 1) Imajinatif serta menyenangi suara dan gerak ritmik.
- 2) Menyenangi pengulangan aktivitas.
- 3) Menyenangi aktifitas kompetitif.
- 4) Rasa ingin tahunya besar.
- 5) Selalu memikirkan sesuatu yang di butuhkan atau di inginkan.
- 6) Lebih menyenangi aktifitas 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.

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

- 1) Baik laki-laki yang perempuan menyenangi permainan yang aktif.
- 2) Minat terhadap olahraga kompetitif meningkat.
- 3) Minat terhadap permainan yang lebih terorganisir meningkat.
- 4) Rasa 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 (Sugiyanto, 2008:4.35).

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.

## **2.3 Pembelajaran Permainan**

### **2.3.1 Fungsi Bermain Dalam Pendidikan**

Nilai-nilai yang terkandung di dalam bermain dan rekreasi hampir sama. Kegiatan anak-anak biasanya dianggap bermain, sedang kegiatan orang dewasa dikategorikan sebagai rekreasi atau mengisi waktu luang. Beberapa fungsi dalam bermain (Soemitro, 1991: 7):

#### **2.3.1.1 Nilai Mental**

Suasana didalam bermain selalu bebas. Tetap didalam suasana yang bebas itu setiap individu yang ikut bermain dituntut untuk mengikuti ketentuan-ketentuan atau permainan itu sendiri. Dengan demikian setiap anak yang bermain ada nilai-nilai yang dipelajari dengan jalan menghayati dan melaksanakan peraturan itu. Misalnya anak harus tahu haknya sendiri, juga harus belajar menghormati hak individu yang lain. Bermain juga merupakan cara yang sangat terpuji untuk memuaskan kebutuhan-kebutuhan diantaranya kebutuhan akan pengalaman baru, rasa aman, pengakuan, berpartisipasi, dan rasa senang.

#### **2.3.1.2 Nilai Fisik (Kesehatan)**

Suatu gerak yang dilakukan dalam bermain tentu saja disertai kegembiraan. Suasana gembira ini mempunyai pengaruh terhadap keluarnya hormone-hormon yang merangsang pertumbuhan badan. Oleh karena itu, semua penyajian bahan-bahan pendidikan jasmani baik berupa permainan ataupun latihan yang lain, agar diusahakan dalam suasana yang menggembirakan. Hal ini dapat dikaji pada angka-angka statistic yang menunjukkan pertumbuhan berat badan pada waktu liburan lebih besar daripada waktu sekolah.



### 2.3.1.3 Nilai Sosial

Dengan bermain dengan anak lain, anak dapat belajar bagaimana menerapkan hubungan sosial dan bagaimana menemukan, menyelesaikan masalah hubungan sosial. Selain itu dalam bermain anak membutuhkan orang lain untuk dapat menilai orang lain, serta dirinya sendiri dan pada akhirnya mereka akan menyadari bahwa mereka membutuhkan orang lain.

Menurut Panjopoetro (2008: 19) permainan mempunyai makna pendidikan, permainan dilakukan dengan gembira karena dapat ditangkap dengan mudah. Ahli-ahli pendidikan seperti Gutsmuths, Montessori dan Froebel menganjurkan, supaya permainan itu menjadi alat pendidikan yang utama, untuk menuntun pertumbuhan jasmani dan rohani. Dalam permainan anak akan dihadapkan pada kelompok atau seorang lawan namun akan timbul rasa persatuan, kerjasama, bertanggung jawab, menjunjung tinggi hak-hak orang lain, dan menyampaikan kepentingan pribadi untuk kepentingan orang banyak. Permainan-permainan yang bersifat pertandingan, sifat sportivitas dan *fair play* harus dipupuk sepenuhnya dengan menjunjung tinggi peraturan-peraturan. Sportivitas menghendaki supaya kita dapat menerima kekalahan atau mencapai kemenangan dengan ikhlas dan puas serta merasa tidak dendam dan sombong. Sebagai hiburan dan pengisi waktu luang yang baik, permainan merupakan hal yang penting. Waktu yang terluang hendaknya diisi dengan usaha-usaha yang bermanfaat dan berguna bagi kesehatan jiwa dan raga kita, dan menambah pengalaman-pengalaman yang berharga agar hidup bisa lebih berarti.

Bigot Konhstam dan Palland yang dikutip oleh Sukintaka (1992: 28) menyatakan bahwa secara psikis bermain mempunyai fungsi dalam usaha pendidikan, meliputi:

#### **2.3.1.4 Peningkatan Kemampuan Akademik**

Bertukar pikiran dan pengetahuan ketika bermain, menyebabkan adanya peningkatan kemampuan akademik khususnya pada anak-anak. Anak-anak belajar lewat gerakan mengakibatkan anak untuk berfikir dan mengetahui terhadap mengapa dan bagaimana (Sukintaka, 1992: 31).

#### **2.3.1.5 Budi Pekerti**

Harlock yang dikutip oleh Sukintaka (1992: 31), bermain banyak memberikan iuran dalam pribadi dan rasa sosial anak. Iuran ini dalam setiap masa perkembangan yang satu dengan yang lain berbeda. Pada setiap tahap perkembangan anak mempunyai perbedaan kesenangan, perhatian, jenis permainan dan jenis alat permainannya. Sehingga dengan hal ini seorang guru diharapkan dapat memberikan pengarahan yang bertujuan untuk menumbuhkan budi pekerti yang baik kepada anak. Pelaksanaan Pendidikan Jasmani.

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

#### **2.3.1.6 Proses Interaksi Edukatif**

Terdapat pihak yang memberi dan pihak yang menerima. Ciri-ciri interaksi edukatif adalah sebagai berikut:

##### **2.3.1.6.1 Tujuan**

Tujuan pendidikan jasmani kesisaran umum sudah tercantum dalam kurikulum sedangkan tujuan secara khusus dirumuskan sendiri oleh guru yang mengajar. Rumusan sasaran belajar harus benar-benar operasional. Oleh karena itu rumusan tersebut harus mengacu pada prinsip ABCD yaitu:

*Audience*(Penerima, siswa), *Behaviour*(kelakuan), *Condition* (syarat, kondisi), *Degree* (derajat, tingkat).

#### **2.3.1.6.2** Bahan

Pada suatu interaksi edukatif pasti ada bahan yang disampaikan oleh guru dan diterima oleh anak didik. Bahan tersebut merupakan bagian-bagian dari permainan, yaitu merupakan situasi terkecil dari kesatuan permainan yang harus diajarkan. Disamping itu seorang guru juga harus mengetahui kemampuan gerak yang perlu ditingkatkan bagi anak-anak untuk setiap tahap perkembangan (Sukintaka, 1992:71).

#### **2.3.1.6.3** Peserta Didik

Sukintaka (1992: 71), karakteristik anak sekolah dasar yang terbagi dalam tiga tahap pertumbuhan dan perkembangan yaitu tahap 1 (kelas I-II), tahap II (kelas III-IV), dan tahap III (kelas V-VI). Melalui tahap-tahap tersebut seorang guru dapat mengetahui tentang keadaan anak, kemampuan gerak, menumbuhkan motivasi, dan apa yang dibutuhkan oleh anak dalam tujuan yang ingin dicapai.

#### **2.3.1.6.4** Guru Pendidikan Jasmani

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

- a) Memiliki pengetahuan pendidikan jasmani dan kesehatan di sekolah.
- b) Memahami karakteristik anak sekolah dasar .
- c) Mampu membangkitkan kreativitas dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.
- d) Mampu memberikan bimbingan dan pengembangan.
- e) Mampu merencanakan, melaksanakan, mengendalikan dan menilai.

- f) Memiliki pemahaman dan penguasaan keterampilan gerak.
- g) Memiliki pemahaman tentang unsur-unsur pendidikan jasmani.
- h) Memiliki kemampuan untuk menciptakan, mengembangkan, dan memanfaatkan lingkungan yang sehat.
- i) Memiliki kemampuan untuk mengidentifikasi potensi dunia olahraga (Sukintaka, 1992: 73).

#### **2.3.1.6.5 Situasi**

Sukintaka (1992: 74), dalam bermain akan terjadi situasi yang timbul secara spontan yang diliputi rasa senang dan kebebasan yang terbatas oleh peraturan. Dengan adanya suasana spontan dan kegembiraan ini diharapkan teraktualisasikan potensi aktivitas anak yang berbentuk gerak, sikap dan perilaku.

#### **2.3.1.6.6 Metode**

Menurut Zakiyah Daradjat (2008: 1) mendefinisikan metode (method) adalah suatu cara kerja yang sistematis dan umum, seperti cara kerja ilmu pengetahuan. Ia merupakan jawaban atas pertanyaan “bagaimana”.

Sedangkan menurut Aminuddin Rasyad (2003: 110) metodologi berarti ilmu mengenai berbagai cara atau jalan yang ditempuh untuk sampai ke tempat tujuan. Sedangkan pembelajaran berasal dari kata *instruction* yang dalam bahasa Yunani disebut *instructus* atau *intruere* yang berarti menyampaikan pikiran. Dengan demikian arti *instruksional* adalah menyampaikan pikiran atau ide yang telah diolah secara bermakna melalui pembelajaran.

Komponen metode pembelajaran ini memuat pendekatan, model mengajar, metode atau teknik mengajar dengan ceramah, diskusi, Tanya jawab, dan sebagainya. Dalam hal ini menyajikan materi secara bertahap. Setelah materi selesai guru menyajikan materi secara bertahap. Setelah materi selesai guru

memberikan kesempatan anak untuk bertanya dan juga memberikan pertanyaan kepada anak. Apabila ada kesalahan dijadikan diskusi lebih lanjut.

Keenam ciri-ciri tersebut harus ada dan tidak dapat dipisah-pisahkan karena akan menimbulkan kepincangan dalam interaksi edukatif atau proses pembelajaran.

#### **2.3.1.6.7 Skema Pembelajaran Pendidikan Jasmani**

Proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar dapat berjalan baik dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai apabila terdapat skema pembelajaran yang harus ada didalamnya sebagai berikut:

- 1) *Warming Up*, Setiap melakukan pembelajaran dimulai dengan pemanasan gunanya untuk melemaskan otot-otot agar siap memulai kerja yang lebih berat dalam pembelajaran berikutnya. Menaikan denyut nadi perlahan-lahan dan dengan mudah sampai ke *training zone* (Harsuki, 2002: 68).  
Latihan ini berguna mempercepat peredaran darah agar lebih cepat membawa oksigen yang segar keseluruh tubuh. Keadaan seperti ini sangat diperlukan oleh anak dalam pembelajaran pendidikan jasmani.
- 2) *Training*, denyut, nadi dipertahankan dalam *training zone* hingga mencapai waktu latihan. Semua latihan inti pendidikan jasmani berada dalam daerah latihan yang mungkin menyebabkan denyut nadi tambah tinggi atau bertambah pelan. Apabila nadi bertambah pelan, maka diberikan latihan yang meningkatkan denyut nadi (Harsuki, 2002: 69).
- 3) *Cooling Down*, Setelah anak melakukan pekerjaan berat dalam latihan inti, maka kondisi anak pelan-pelan dikembalikan seperti keadaan sebelum latihan. Mereka diberikan gerakan yang dapat menenangkan kegiatan fisik sehingga peredaran darah dapat dikembalikan seperti biasa. Gerakan pernapasan dipertahankan dan menarik napas diperdalam serta

mengeluarkannya secara perlahan-lahan melalui mulut. Setelah dilakukan berulang-ulang maka frekuensi napas akan kembali seperti biasa (Harsuki, 2002: 69).

### **2.3.2 Permainan Tradisional**

Permainan tradisional merupakan permainan yang dimainkan dari generasi terdahulu dan diwariskan kepada generasi berikutnya. Setiap daerah di seluruh pelosok tanah air tercinta ini masing-masing mempunyai permainan tradisional yang beraneka ragam.

#### **2.3.2.1 Permainan Tradisional di Masyarakat Indonesia**

Permainan tradisional pada setiap daerah di Indonesia bertujuan untuk memperoleh kesenangan, kebebasan dan kepuasan atau untuk mengisi waktu luang. Permainan tradisional umumnya dimainkan oleh anak-anak, namun kadangkala juga dimainkan oleh orang dewasa. Cara bermain permainan tradisional antara daerah satu dengan daerah lain hampir sama pelaksanaannya.

#### **2.3.2.2 Permainan Tradisional di Sekolah**

Tujuan dari pendidikan nasional sebagaimana yang tercantum di dalam UU No. 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Sesuai pada kurikulum 2013 pendidikan jasmani adalah salah satu unsur yang memberikan kontribusi untuk mewujudkan proses berkembangnya kualitas potensi peserta didik. dalam pembelajaran permainan tradisional juga siswa

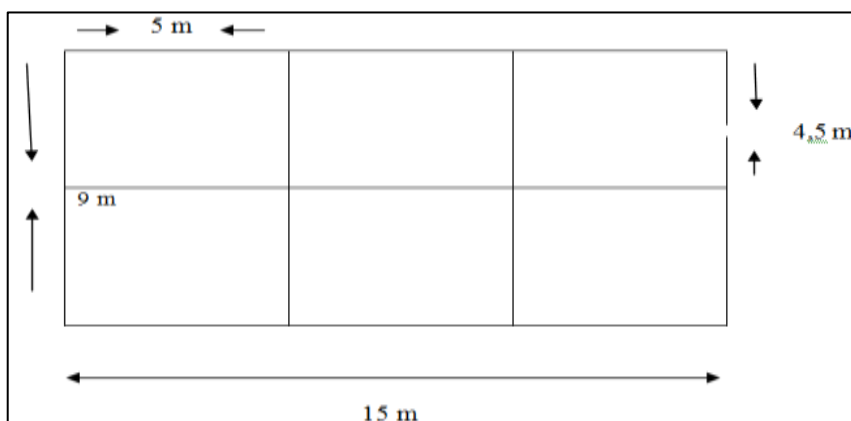
dituntut paham atas materi, dan sikap disiplin dan berketerampilan agar bisa membentuk siswa yang berkarakter. Dan guru juga dituntut paham atas materi yang diajarkan agar siswa bisa dengan mudah mencerna apa yang disampaikan oleh guru.

Kegiatan pilihan dalam pendidikan jasmani disesuaikan dengan kondisi lingkungan sosial, budaya dan lingkungan alam. Sekolah-sekolah di kecamatan Bobotsari dengan sarana dan prasarana yang cukup minim dan karena itu guru pendidikan jasmani berusaha mengembangkan permainan tradisional untuk pembelajaran. Permainan tradisional diantaranya ialah: gobag sodor, benteng, kasti dan kucing tikus dan permainan tradisional lainnya.

#### **2.3.2.2.1 Permainan Hadang atau Gobag Sodor**

Setiap daerah mempunyai permainan dan pelaksanaannya hampir sama atau banyak persamaannya dengan permainan di daerah lainnya. Tentang nama permainannya sama tetapi tidak jarang namanya pun berbeda, padahal pelaksanaannya pun sama. Untuk tidak terpaku pada salah satu nama daerah, maka Direktorat Keolahragaan memberi nama permainan tersebut dengan nama permainan hadang. Nama hadang ditetapkan berdasarkan hasil pengamatan, bahwa didalam permainan ini tugas pemain adalah menghadang.

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



Gambar 2.1. Lapangan Permainan Hadang  
Sumber: Soemitro (1991: 281)

Jalannya permainan sebagai berikut:

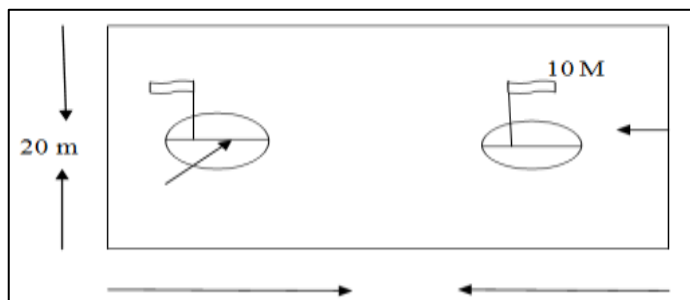
- 1) Sebelum permainan dimulai diadakan undian, yang kalah sebagai penjaga dan yang menang sebagai penyerang.
- 2) Regu penjaga menempati garisnya masing-masing dengan kedua kaki berada diatas garis, sedangkan regu penyerang siap untuk masuk.
- 3) Permainan dimulai setelah wasit membunyikan peluit.
- 4) Penyerang berusaha melewati garis depan dengan menghindari tangkapan atau sentuhan pihak penjaga.
- 5) Penjaga berusaha menyentuh penyerang dengan tangan dalam posisi kedua kaki berpijak diatas garis atau salah satu kaki berpijak diatas garis, sedangkan kaki yang satu lagi melayang.
- 6) Permainan dinyatakan salahapabila (1) kedua kaki keluar garis samping lapangan (2) Mengganggu jalannya permainan.
- 7) Pergantian (penyerang menjadi penjaga atau sebaliknya). Pergantian diadakan oleh wasit dengan membunyikan peluit setelah (1) Penyerang disentuh penjaga (2) Terjadi butir f diatas (3) Apabila tidak terjadi perubahan posisi selama 2 menit.



- 8) Pergantian pemain diadakan pada saat permainan sedang berhenti (pada saat pergantian).
- 9) Setiap pemain yang telah berhasil melewati seluruh garis dari garis depan sampai garis belakang dan garis belakang sampai garis depan langsung dapat melanjutkan permainan seperti semula. Kemudian istirahat (1) Apabila permainan telah berjalan 20 menit, wasit membunyikan peluit tanda istirahat dan posisi pemain dicatat (2) Apabila permainan babak kedua dilanjutkan posisi pemain sama seperti pada saat permainan dihentikan.
- 10) Nilai terjadi ketika (1) Pemain yang telah berhasil melewati garis depan sampai garis belakang diberi nilai 1 (2) Pemain yang berhasil melewati garis belakang sampai garis depan diberi nilai 1.

#### 2.3.2.2.2 Permainan Benteng

Permainan benteng termasuk permainan tradisional yang terdapat di berbagai daerah. Permainan ini dilakukan oleh dua regu yang sama sejumlah permainannya, dan diperlukan kerja sama setiap regunya. Permainan ini banyak dimainkan oleh anak-anak SD dari kelas 1 sampai kelas 6. Permainan ini terdapat unsur-unsur olahraga diantaranya yaitu daya tahan, kelincahan, kekuatan, ketepatan, keseimbangan, reaksi, kecepatan dan kelentukan. Unsur-unsur tersebut dapat mempengaruhi tingkat kesegaran jasmani.



Gambar 2.2. Lapangan Permainan Benteng  
Sumber: Soemitro (1992: 177)

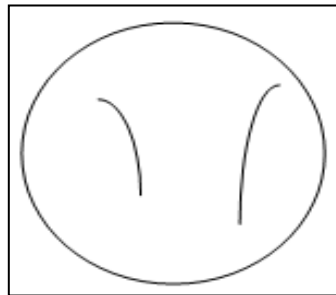
Cara permainan benteng ialah sebagai berikut:

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

Manfaat permainan benteng bagi tumbuh kembang anak yaitu permainan ini dapat melatih gerak badan pemain, bagaimana bergerak lincah agar tidak tersentuh oleh lawan, untuk melatih stamina, menumbuhkan kerjasama diantara teman, memupuk jiwa sportivitas yang tinggi untuk mengakui kekalahan, dan meningkatkan kesegaran jasmani.

### 2.3.2.2.3 Permainan Kasti

Permainan kasti merupakan salah satu permainan tradisional dan permainan bola kecil. Permainan ini dimainkan oleh dua regu, yakni regu pemukul dan regu penjaga. Regu pemukul berusaha mendapat nilai dengan memukul bola kemudian berlari mengelilingi lapangan. Sebaliknya, regu penjaga berusaha menangkap bola serta mematikan regu pemukul. Regu yang banyak mengumpulkan nilai menjadi pemenangnya. Permainan sederhana ini dapat dimainkan di lapangan yang tidak begitu luas.



Gambar 2.3. Bola dan Pemukul Kasti  
Sumber : Suwarjo (2009: 2)

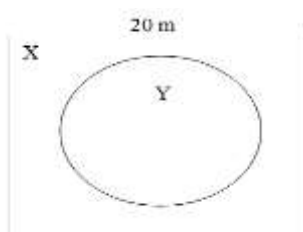
Cara permainan kasti ialah:

- 1) Regu pemukul yaitu (1) Setiap pemain berhak memukul 1 kali, kecuali pemain terakhir berhak memukul sebanyak 3 kali pukulan. (2) Sesudah memukul, pemain harus meletakkan alat pemukul didalam ruang pemukul.
- 2) Regu penjaga bertugas yaitu (1) Mematikan lawan. (2) Menangkap langsung bola yang dipukul. (3) Membakar ruang bebas, jika ruang bebas kosong.
- 3) Pelambung bertugas yaitu (1) Melambungkan bola secara wajar sesuai dengan permintaan pemukul. (2) Jika bola yang dilambungkan tidak terpukul, si pelambung harus mengulang lagi. (3) Jika sampai 3 kali berturut-turut bola tidak terpukul, si pemukul dapat lari bebas ke tiang pemberhentian 1.
- 4) Pukulan benar, dinyatakan benar apabila bola yang dipukul melampaui garis pukul.

- 5) Penghitungan nilai yaitu (1) Jika pemain memukul bola lalu berlari ke pemberhentian I, II, III, dan ruang bebas secara bertahap: ke ruang bebas tanpa berhenti pada tiang-tiang pemberhentian, mendapat nilai 2. (2) Regu penjaga mendapat nilai 1 apabila berhasil menangkap langsung bola yang dipukul. (3) Pemenang adalah regu yang berhasil mengumpulkan nilai terbanyak.
- 6) Waktu permainan, permainan berlangsung 2 babak. Setiap babak berlangsung selama 30 menit. Setiap babak diselingi waktu istirahat 10 menit.
- 7) Pergantian tempat yaitu (1) Salah seorang regu pemukul terkena lemparan. (2) Bola ditangkap 3 kali berturut-turut oleh penjaga. (3) Alat pemukul lepas saat memukul. (4) Salah seorang regu pemukul memasuki ruang bebas melalui garis belakang. (5) Salah seorang regu pemukul keluar dari ruang bebas atau keluar dari batas lapangan (Suwarjo, 2009: 2).

#### 2.3.2.2.4 Permainan Kucing dan Tikus

Permainan kucing dan tikus termasuk permainan tradisional yang banyak dimainkan oleh anak-anak saat olahraga maupun waktu senggang. Permainan ini dapat dimainkan anak laki-laki ataupun perempuan secara bersamaan. Permainan tanpa alat. Permainan ini terdapat beberapa unsur olahraga, diantaranya: kelincahan, daya tahan, kerjasama, koordinasi dan disiplin.



Gambar 2.4. Lapangan permainan kucing dan tikus  
Sumber: Depdikbud (1995: 21)

Cara permainannya adalah:

- 1) Siswa dibuat lingkaran saling berpegangan tangan.
- 2) Dua sisi, satu sebagai kucing dan satu sebagai tikus.
- 3) Setelah diundi yang kalah sebagai kucing dan yang menang sebagai tikus.
- 4) Tikus ditengah lingkaran kucing diluar lingkaran.
- 5) Setelah aba-aba kucing mengejar dan berusaha menangkap tikus, tikus boleh menerobos pagar sedangkan kucing harus dihalangi jika ingin masuk atau keluar lingkaran.
- 6) Setelah tertangkap bergantian yang jadi tikus dan kucing.
- 7) Permainan bergiliran hingga semua bermain sebagai kucing atau tikus.
- 8) Tikus yang keluar lapangan segi empat dianggap tertangkap.

#### 2.3.2.2.5 Permainan Sepur sepuran / Kereta api masuk trowongan

Jumlah Pemain : tidak terbatas

Alat yang digunakan : tanpa alat

Tempat : di halaman atau di lapangan



Gambar 2.5. Permainan Sepur-sepuran atau Kereta Api Masuk Terowongan  
Sumber: (Soemitro, 1992:34)

Aturan permainan :

Anak-anak dibariskan menjadi tiga syaf. Syaf pertama dan kedua berdiri di tengah memanjang lapangan dan berhadapan membentuk terowongan kereta

api. Caranya ialah saling berpegangan lengan dalam keadaan lurus dan mendatar. Sedangkan anak-anak pada syaf ketiga berpegangan satu dengan yang lain sehingga membentuk rangkaian kereta api. Tugas rangkaian kereta api adalah lari kecil-kecil sambil berbelok-belok dan akhirnya memasuki terowongan. Bila mana rangkaian kereta api telah dianggap cukup gerakannya maka diadakan pergantian, yang menjadi rangkaian kereta api mengganti salah satu yang semula menjadi syaf terowongan. Demikian terus dilanjutkan sampai semua syaf pernah menjadi kereta api. (Soemitro, 1992:34)

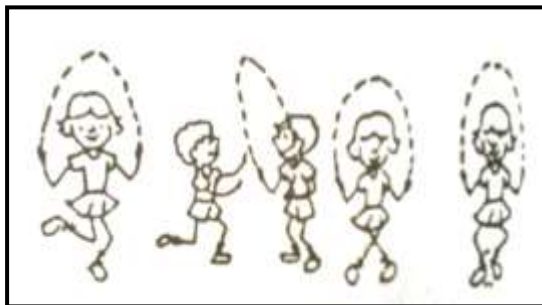
#### 2.3.2.2.6 Lompat Tali

Umur pemain : 8-13 tahun

Pemain : jumlah pemain tidak terbatas baik dilakukan anak laki-laki maupun perempuan.

Waktu : pagi, siang hari

Tempat : lapangan/ halaman/tempat yang datar



Gambar 2.6. Lompat tali  
Sumber: (Herman Subarjah, 2008: 3.8)

Aturan permainan : melompat dengan menggunakan tali

Cara bermain :

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 belakang 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 sepaha 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)

#### **2.3.2.2.7 Untrakol / Menyusun pecahan genting (kreweng)**

Pemain: permainan ini dapat dimainkan oleh anak laki-laki maupun perempuan atau gabungan antara anak laki-laki dan anak perempuan. Permainan ini pada umumnya dimainkan oleh anak-anak berumur 9-12 tahun jadi tepat saat anak memasuki pendidikan sekolah dasar.

Jumlah pemain: permainan berjumlah antara 3-5 orang/kelompok.

Peralatan : 1. Bola kasti / bola tennis satu buah

2. Pecahan genting 12 keping (sesuaikan kesepakatan dari kedua kelompok yang bermain).

Persiapan : 1. Setiap anak membuat atau menentukan kelompok (ikut kelompok A atau B)

2. Mempersiapkan pecahan genting, lalu pecahan genting tersebut ditumpuk. Selanjutnya, tumpukan genting tersebut diletakkan didalam garis lingkaran. Didepan tumpukan genting tersebut dibuat garis sejajar.

Aturan bermain: melempar tumpukan genting dilakukan maksimal tiga kali. Jika tiga kali lemparan tidak mengenai tumpukan genting tersebut, secara otomatis kelompok tersebut gugur.



Gambar 2.7. Permainan Untrakol / Menyusun pecahan genting (Kreweng)  
 Sumber: <http://farastyo.blogspot.co.id/2015/02/olahraga-tradisional-boiboinan-untrakol.html>

Cara bermain :

1. Salah satu anggota kelompok bermain maju menghadap garis, lalu melemparkan bola kasti kearah tumpukan pecahan genting tersebut. Jika sampai tiga kali bola kasti tidak berhasil mengenai pecahan genting, berarti kelompok tersebut gugur. Dengan demikian kelompok lawan (yang berjaga) yang akan ganti bermain. Sementara itu, kelompok lawan berjaga-jaga tidak jauh dari tumpukan genting.



2. Akan tetapi, jika salah satu dari tiga kali lemparan tersebut mengenai sasaran sehingga ada pecahan genting yang jatuh dari tumpukan, maka kelompok lawan secepatnya mengambil bola kasti tersebut dan berusaha membidik anggota kelompok yang main. Bola kasti yang dibidikkan harus mengenai salah satu anggota badan pemain. Se mentara itu, kelompok yang main berusaha untuk menata atau menyusun kembali runtuhan pecahan genting yang telah dilempar sebelumnya.
3. Jika salah satu anggota kelompok yang sedang bermain terkena lemparan, dia harus berhenti bermain dan anggota kelompok main yang masih tersisa akan tetap melanjutkan permainan.
4. Jika anggota kelompok main sudah gugur semua sementara tumpukan pecahan genting belum tersusun seperti semula, maka kelompok tersebut langsung mati dan kelompok lawan (yang berjaga) berganti posisi menjadi kelompok yang main. Unsur-unsur penjas yang terdapat dalam permainan ini adalah : kelentukan, kelenturan, daya tahan, kecepatan, ketepatan, reaksi (Prana, 2010:63).

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Jenis dan Desain Penelitian**

Metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya (Suharsimi Arikunto, 2006:160). Suatu penelitian ilmiah pada dasarnya merupakan usaha untuk menemukan, mengembangkan dan menguji kebenaran suatu ilmu pengetahuan. Dalam usaha untuk menemukan dan menguji kebenaran tersebut dilakukan untuk mencapai suatu tujuan. Dalam suatu penelitian ilmiah selalu berdasarkan metode yang dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya. Penelitian ilmiah juga merupakan penyelidikan yang sistematis, terkontrol, empiris, dan kritis tentang fenomena-fenomena alami dengan dipandu oleh teori-teori dan hipotesis-hipotesis tentang hubungan yang dikira terdapat antara fenomena-fenomena itu. Metode penelitian juga sering disebut sebagai cara atau langkah-langkah yang digunakan untuk memperoleh pengetahuan dengan menggunakan prosedur yang reliabel dan terpercaya serta akurat.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Penelitian deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran tentang pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri se-Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga dalam pembelajaran. Analisis data dengan pendekatan kualitatif digunakan untuk menganalisis data hasil wawancara, dan analisis data dengan pendekatan kuantitatif digunakan untuk menganalisis data hasil angket.

#### **3.2 Variabel Penelitian**

Variabel adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian (Suharsimi, 2006: 118). Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel terikat (dependent) dan variabel bebas (independent).

### **3.2.1 Variabel Dependent**

Variabel dependent pada penelitian ini adalah siswa SD Negeri se-Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga..

### **3.2.2 Variabel Independent**

Variable independent pada penelitian ini adalah pembelajaran permainan tradisional.

## **3.3 Subyek Penelitian**

### **3.3.1 Populasi**

Populasi menurut Sugiyono (2008:80) adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain.

### **3.3.2 Sampel Penelitian**

Menurut Sugiyono (2008:81), Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Jika populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada dalam populasi, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut.

Menurut Suharsimi Arikunto (2010:95), jika meneliti ratusan subyek dalam populasi, peneliti dapat menentukan kurang lebih 25-30% dari jumlah subyek tersebut. Dalam penelitian ini jumlah anggota subyek penelitian dalam populasi sangat besar, sehingga tidak semua subyek dalam penelitian ini dijadikan sampel penelitian. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *cluster sampling* (area sampling). Teknik sampling kluster ini disebut sebagai teknik sampling daerah. Setelah memilih sampel penelitian

dengan menggunakan teknik kluster sampling maka peneliti dapat menentukan sampel yang akan diteliti. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V dari 6 Sekolah Dasar yaitu SD Negeri 1 Majapura, SD negeri 1 Bobotsari, SD negeri 2 Bobotsari, SD Negeri Kalapacung, SD Negeri karangmalang, dan SD Negeri Banjarsari.

### 3.4 Lokasi dan Sasaran Penelitian

Lokasi yang dipilih dalam penelitian Survei Pembelajaran Permainan Tradisional Di Sekolah dasar se–Kecamatan Bobotsari, Kabupaten Purbalingga tahun 2015. Sasaran penelitian merupakan keseluruhan elemen yang akan diteliti. Sasaran penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di 6 SD dan 6 orang Guru Penjas dari 20 Guru Penjas SD se-kecamatan Bobotsari sebagai koresponden wawancara yaitu Sri Mirnani, Nur Syamsiyah, Andi erto siwi, Alif Setiawan , Sri Pujiyati Ajiningsih, dan Sri Sundari dan siswa kelas V dari setiap SD yang akan di teliti yang meliputi: keseluruhan perangkat pembelajaran permainan tradisional.

Tabel 3.1. Daftar Sekolah dan Jumlah Siswa yang Akan di Teliteliti

No	Nama Sekolah	Jumlah Siswa
1	SD Negeri 1 Majapura	25 Siswa
2	SD Negeri 1 Bobotsari	24 Siswa
3	SD Negeri 2 Bobotsari	33 Siswa
4	SD Negeri 1 Kalapacung	34 Siswa
5	SD Negeri 1 Karang malang	30 Siswa
6	SD Negeri 1 Banjarsari	20 Siswa
Jumlah		166 Siswa

Sumber : Data Penelitian

### 3.5 Instrumen dan Metode Pengumpulan Data

#### 3.5.1 Instrumen Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto, (2006:149), instrument penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti ini lebih

mudah diolah. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :metode observasi, metode wawancara (*interview*), dokumentasi dan kuesioner (angket) sebagai data pelengkap.

### **3.5.2 Metode Pengumpulan Data**

Data merupakan sumber informasi yang berupa keterangan yang mendukung penelitian. menurut Lofland dan Lofland mengemukakan teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif di sini diperoleh dari kata-kata dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain. (Moleong, 2002: 112).

Dalam teknik pengumpulan data langkah awal yang dilakukan adalah menyesuaikan terlebih dahulu dengan tujuan informasi yang diperlukan. Kemudian menentukan fokus masalah yang akan diulas dalam penelitian. Dan setelah itu yang dilakukan adalah menentukan dan melakukan penjadwalan wawancara, observasi obyek penelitian, dan pengambilan dokumentasi informasi yang dibutuhkan. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### **3.5.2.1 Observasi**

Observasi disebut pula dengan pengamatan, yang meliputi kegiatan pengamatan terhadap sesuatu obyek dengan menggunakan seluruh alat indra (Suharsimi Arikunto, 2006: 156). Dalam menggunakan metode observasi cara yang paling efektif adalah melengkapinya dengan format dan blangko pengamatan sebagai instrument (Suharsimi Arikunto, 2006: 228). Tujuan dari dilaksanakannya observasi adalah untuk menelaah sebanyak mungkin proses pembelajaran terkait permainan tradisional. Dengan pengamatan seperti itu diharapkan peneliti akan mendapatkan data atau informasi yang lebih lengkap dan terpercaya.

Observasi dalam penelitian ini dilakukan dengan cara melihat secara langsung kegiatan yang ada di Sekolah meliputi pembelajaran permainan tradisional, minat siswa terhadap permainan tradisional dan sarpras yang ada di setiap sekolah terkait dengan pembelajaran permainan tradisional .

#### **3.5.2.2 Wawancara**

Kata-kata dan tindakan diperoleh dari proses wawancara yang dilakukan peneliti di lapangan. Wawancara sendiri adalah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara (Suharsimi Arikunto, 2006 :155).

Peneliti melakukan wawancara dengan menggabungkan tiga kegiatan sekaligus yaitu melihat, mendengar, dan berbicara. Ketiga kegiatan itu dilakukan dengan secara sadar, terarah, fokus, selalu bertujuan untuk memperoleh suatu informasi yang diperlukan. Wawancara yang digunakan adalah wawancara terstruktur yaitu peneliti telah mempersiapkan pertanyaan-pertanyaan yang akan diberikan kepada informan yang meliputi guru dan siswa sebagai objek penelitian ini.

#### **3.5.2.3 Dokumentasi**

Dokumentasi, berasal dari kata dokumen, yang artinya barang-barang tertulis. Dokumen sudah lama digunakan dalam penelitian sebagai sumber data karena dalam banyak hal dokumen sebagai sumber data dimanfaatkan untuk menguji, menafsirkan, bahkan untuk meramalkan (Moleong, 2011:217). Adapun dokumentasi dari penelitian yang dilaksanakan diperoleh melalui foto dan rekaman wawancara.

#### **3.5.2.4 Kuesioner**

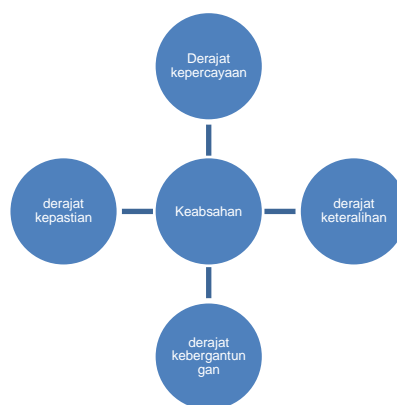
Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis

kepada responden untuk dijawabnya. (Sugiyono, 2008:142)

### 3.6 Pemeriksaan Keabsahan Data

Keabsahan data merupakan hal yang penting dalam penelitian kualitatif, karena merupakan jaminan kepercayaan dalam pemecahan permasalahan yang diteliti.

Agar data yang diperoleh terjamin kepercayaannya, maka peneliti menggunakan empat kriteria terkait dengan keabsahan data yaitu : 1) *credibility*(derajat kepercayaan), 2) *transferability*(derajat keteralihan), 3) *dependability*(derajat kebergantungan), dan 4) *confirmability*(derajat kepastian).



Bagan 1. Kriteria Keabsahan Data

#### 3.6.1 Derajat Kepercayaan (*Credibility*)

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tiga teknik pengecekan kredibilitas data, yaitu 1) ketekunan pengamatan, 2) *triangulasi*, 3) diskusi teman sejawat, dan 4) pengecekan anggota.

Ketekunan pengamatan bermaksud menemukan ciri-ciri dan unsur-unsur dalam situasi yang sangat relevan dengan persoalan atau isu yang sedang dicari dan kemudian memusatkan diri pada hal-hal tersebut secara rinci.

Diskusi teman sejawat ditempuh peneliti sebagai salah satu cara untuk memeriksa keabsahan data. Teknik ini dilakukan dengan cara mengekspos hasil sementara atau hasil akhir yang diperoleh dalam bentuk diskusi dengan rekan-rekan sejawat. Diskusi sejawat ini perlu dilakukan penelitian dengan cara membicarakan data atau informasi dan temuan-temuan dalam penelitian kepada teman-teman sejawat untuk membicarakan keabsahan data serta temuan dan masalah-masalah yang berkaitan dengan fokus penelitian.

Pengecekan dengan anggota yang terlibat dalam proses pengumpulan data sangat penting dalam pemeriksaan derajat kepercayaan. Yang dicek dengan anggota yang terlibat meliputi data, kategori analisis, penafsiran, dan kesimpulan. Para anggota yang terlibat yang mewakilirekan-rekan mereka dimanfaatkan untuk memberikan reaksi dari segi pandangan dan situasi mereka sendiri terhadap data yang telah diorganisasikan oleh peneliti.

### **3.6.2 Keteralihan (*Transferability*)**

Untuk membangun keteralihan dalam penelitian ini dilakukan dengan cara uraian rinci (*thick description*). Dengan teknik ini peneliti melaporkan hasil penelitian secermat mungkin yang menggambarkan konteks tempat penelitian diselenggarakan.

### **3.6.3 Kebergantungan (*Dependability*)**

Dependabilitas adalah criteria untuk menilai apakah proses penelitian bermutu atau tidak. Cara untuk menetapkan bahwa proses penelitian dapat dilakukan peneliti adalah menyatukan dependabilitas dengan konfirmabilitas.



### 3.6.4 Kepastian (*confirmability*)

Lincoln dan Guba (Moleong, 2010:173) menjelaskan bahwa konfirmabilitas berkaitan dengan masalah kebenaran naturalistik yang ditunjukkan dengan dilaksanakannya proses alur pemeriksaan *audit trail*. *Trail* artinya jejak yang dapat dilacak atau ditelusuri, sedangkan *audit* artinya pemeriksaan terhadap ketelitian yang dihasilkan sehingga timbul keyakinan bahwa apa yang dilakukan itu benar-benar apa adanya.

## 3.7 Validitas dan Reliabilitas Instrumen

### 3.7.1 Validitas Instrumen

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat (Arikunto, 2010: 211). Validitas berkaitan dengan ketepatan alat penilaian terhadap konsep yang dinilai sehingga betul-betul menilai apa yang seharusnya dinilai. Uji validitas instrumen dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur ketepatan suatu item pernyataan dalam angket, apakah item-item pernyataan tersebut sudah tepat dalam mengukur apa yang ingin diukur.

Uji validitas angket yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini yaitu uji validitas isi (*content validity*). Validitas isi digunakan untuk mengukur ketepatan angket dilihat dari segi isi. Skala yang digunakan pada angket apakah sudah memenuhi keseluruhan isi atau kesesuaian item pernyataan dengan indikator dalam kisi-kisi penyusunan angket. Instrumen dikatakan mempunyai validitas isi apabila ukuran tujuan khusus tertentu sudah sejajar dengan materi atau isi pelajaran yang diberikan (Arikunto, 2012: 82). Apabila alat ukur yang dikembangkan telah representatif atau mewakili semua cakupan indikator, maka alat ukur tersebut telah memenuhi syarat *content validity* (Poerwanti, 2008: 4).

Pengujian validitas isi instrumen pada penelitian ini dilakukan dengan membandingkan antara pernyataan-pernyataan dalam angket dengan indikator dalam kisi-kisi angket. Peneliti melakukan konsultasi dengan penilai ahli, seperti dosen pembimbing dan guru mata pelajaran. Setelah pengujian validitas isi dari penilai ahli selesai, kemudian dilanjutkan uji coba (*try-out*) instrumen. Setelah instrumen diujicobakan, penghitungan validitas hasil uji coba dilakukan untuk mengetahui ketepatan data yang didapat dari uji coba. Untuk mengetahui ketepatan data, diperlukan penghitungan uji validitas instrumen menggunakan program SPSS versi 17, dengan analisis korelasi *Pearson* pada *Bivariate Correlations*. Pengujian validitas menggunakan uji dua sisi dengan taraf signifikansi 0,05. Kriteria pengujian yaitu sebagai berikut: jika harga  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$  (uji dua sisi dengan sig. 0,05), maka item-item pernyataan berkorelasi signifikan terhadap skor total. Item-item pernyataan tersebut dinyatakan valid. Sebaliknya, jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  (uji dua sisi dengan sig. 0,05), maka item-item pernyataan tidak berkorelasi signifikan terhadap skor total. Item-item pernyataan tersebut dinyatakan tidak valid. Untuk mencari  $r_{tabel}$  yaitu dengan melihat nilai kolom pada tabel *r product moment* dengan jumlah siswa ( $n$ )=30, Taraf Signifikansi 0,05,  $r_{tabel} = 0,361$ .

### **3.7.2 Reliabilitas Instrumen**

Reliabel artinya dapat dipercaya dan dapat diandalkan. Instrumen yang reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya dan diandalkan. Artinya, berapa kali pun data diambil, hasilnya tetap relatif sama (Arikunto, 2010: 221). Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi alat ukur, apakah alat ukur yang digunakan dapat diandalkan dan tetap konsisten jika pengukuran tersebut diulang (Priyatno, 2010: 97).

Pengujian reliabilitas angket menggunakan teknik belah dua (*split-half*). Peneliti hanya menggunakan sebuah angket dan diujicobakan satu kali (Sahayu, 2005). Pengujian reliabilitas angket dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 17 metode *Cronbach's Alpha*. Penggunaan metode *Cronbach's Alpha* didasarkan atas pertimbangan bahwa metode tersebut dapat digunakan untuk menguji reliabilitas instrumen yang memiliki skor berbentuk skala 1 – 4 (Arikunto, 2010: 196).

Pengujian reliabilitas biasanya menggunakan batasan tertentu seperti 0,6. Menurut Sekaran (1992) dalam Priyatno (2010: 98) reliabilitas kurang dari 0,6 artinya kurang baik, sedangkan 0,7 dapat diterima, dan di atas 0,8 artinya baik. Jadi, apabila nilai *output reliability statistics* lebih besar dari 0,6 maka dapat disimpulkan bahwa angket tersebut reliabel. Uji reliabilitas instrumen angket hanya dilakukan untuk soal-soal yang telah valid. Berdasarkan uji validitas, terdapat 23 item pernyataan yang valid dan akan diuji reliabilitasnya.

### **3.8 Analisis Data**

Analisis yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif yaitu menggambarkan secara lengkap dan tepat data yang diperoleh dari berbagai sumber untuk mencapai tujuan penelitian. Analisis data kualitatif (Bogdan dan Biklen, 1982) adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain. (Moleong, 2011:248)

Analisis data menurut Patton (1980), adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya kedalam suatu pola, kategori, dan satuan uraian dasar. Ia membedakannya dengan penafsiran, yaitu memberikan arti yang signifikan terhadap hasil analisis, menjelaskan pola uraian, dan mencari

hubungan diantara dimensi-dimensi uraian. Bogdan dan Taylor (1975) mendefinisikan analisis data sebagai proses yang merinci usaha secara formal untuk menemukan tema dan merumuskan hipotesis kerja (ide) seperti yang disarankan oleh data dan sebagai usaha untuk memberikan bantuan pada tema dan hipotesis kerja itu. (Moleong, 2011:280)

Dalam penelitian kualitatif ini penulis menggunakan model analisis yang dikemukakan oleh Glaser & Strauss yaitu Metode Perbandingan Tetap dan proses analisis datanya mencakup: reduksi data kategorisasi data, sintesisasi, dan diakhiri dengan menyusun hipotesis kerja.

1) Reduksi Data adalah Identifikasi satuan (unit). Pada mulanya diidentifikasi adanya satuan yaitu bagian terkecil yang ditemukan dalam data yang memiliki makna bila dikaitkan dengan fokus dan masalah penelitian.

Sesudah satuan diperoleh, langkah berikutnya adalah membuat koding. Membuat koding berarti memberikan kode pada setiap 'satuan', agar supaya tetap dapat ditelusuri data/satuannya, berasal dari sumber mana.

2) Kategorisasi yaitu menyusun kategori adalah upaya memilah-milah setiap satuan ke dalam bagian-bagian yang memiliki kesamaan.

3) Sintesisasi yaitu mensintesiskan berarti mencari kaitan antara satu kategori dengan kategori lainnya.

Analisis data tingkat kelayakan pembelajaran permainan tradisional dalam aspek pengetahuan, pembelajaran dan sarana dan prasarana tentunya dapat diketahui dengan skala. Jenis skala yang digunakan adalah skala *Likert*. Menurut Sugiyono (2008:93), "Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial." Untuk alternatif jawaban dibuat dari yang sangat

positif sampai sangat negatif.

Tabel 3.2 Skala Kuesioner Pembelajaran Permainan Tradisional

Kriteria	Skor Alternatif	
	+ Positif	- Negatif
SS =Sangat Setuju	4	1
S =Setuju	3	2
CS=Cukup Setuju	2	3
TS =Tidak Setuju	1	4

Untuk memperoleh persentase dari suatu nilai, dapat dicari dengan rumus ( Muhammad Ali, 1985:184 ) :

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

Di mana : n : nilai yang diperoleh

N : jumlah seluruh nilai

Dari hasil persentase yang diperoleh kemudian diklasifikasikan untuk memperoleh kesimpulan data dan akan disajikan klasifikasi persentase pembelajaran permainan tradisional pada sekolah dasar se-kecamatan bobotsari kabupaten purbalingga.

Tabel 3.3 Klasifikasi Persentase

Persentase	Klasifikasi
0-20%	Sangat Rendah
20,1-40%	Rendah
40,1-70%	Cukup tinggi
70,1-90%	Tinggi
90,1-100%	Sangat Tinggi

Sumber : Gullford (dalam martin sudarmono, 2010:56

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 SIMPULAN**

Berdasarkan penelitian dan pembahasan dapat diambil simpulan bahwa pembelajaran permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di setiap masing-masing Sekolah Dasar Se-Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga sudah dilaksanakan dengan baik. Permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes pada siswa kelas V di SD se – kecamatan Bobotsari, Kabupaten Purbalingga tahun 2015 adalah sebesar 83%. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran pada Sekolah Dasar terhadap permainan tradisional di SD se – kecamatan Bobotsari, Kabupaten Purbalingga tahun 2015 termasuk dalam kategori tinggi.

#### **5.2 SARAN**

Dari hasil penelitian dan pembahasan saran yang bisa diberikan peneliti adalah:

1. Bagi Peneliti selanjutnya diharapkan sampelnya lebih besar.
2. Bagi Siswa untuk lebih meningkatkan keterampilan dalam permainan tradisional.
3. Bagi Guru penjas yang ada di sekolah dasar se-Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga untuk meningkatkan pelaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes
4. Bagi sekolah untuk lebih meningkatkan sarana prasarana yang ada untuk menunjang pelaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes.

## DAFTAR PUSTAKA

- A. Husna M . 2009. 100 +permainan Tradisional Indonesia. Yogyakarta : C.V ANDI OFFSET.
- Arikunto Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Depdiknas, 2003. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Sekolah Dasar*. Jakarta : Depdiknas
- Harsuki. 2003. *Pekembangan Olahraga Terkini*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Masri Singarimbun, 1987. *Metode Penelitian. Survei, LP3E*
- Mohamad Ali. 1993. *Strategi Pembelajaran Pendidikan*. Bandung: Angkasa.
- Moleong, J. Lexy. 2002. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Permainan tradisional. Onlain at <http://farastyo.blogspot.co.id/2015/02/olahraga-tradisional-boiboinan-untrakol.html> (Accesed 10/09.2015)
- Prana. 2010. *Permainan Tradisional Jawa*. Klaten: PT Intan Pariwara.
- Priyatno, Duwi. 2010. *Paham Analisa Statistik Data dengan SPSS*.Yogyakarta: Mediakom
- Rusli Ibrahim. 2005. *Pengantar Kependidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- Rusli Lutan. 2000. *Strategi Belajar Mengajar Penjaskes*. Jakarta: Depdikbud
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMP/MTs*. Jakarta :Litera
- Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif & RND*. Bandung : Alfabet
- Suwarjo, 2006. *Penjas Orkes untuk SD Kelas V*. Jakarta: Erlangga
- Sugiyanto dan Sudjawarwo. 1993. *Perkembangan Dan Belajar Gerak*. Jakarta: Depdikbud, *Proyek Penataan Guru Penjaskes SD Setara D-II*
- Soemitro. 1992. *Permainan Kecil*. Jakarta: Depdikbud.
- Soetoto Pontjopoetro. 2002. *Permainan Anak Tradisional dan Aktifitas Ritmik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sofia Hartati. 2005. *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Depdiknas Dirjen Dikti. Jakarta

Sugiyanto. 2004. Perkembangan dan Belajar Motorik. Jakarta: Universitas Terbuka.

Sukintaka. 1992. Teori Bermain. Jakarta: Depdikbud.



# LAMPIRAN

## Lampiran 1 .Lembar Pengesahan

### LEMBAR PENGESAHAN

Proposal skripsi dengan judul SURVEY PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL PADA SEKOLAH DASAR SE-KECAMATAN BOBOTSARI KABUPATEN PURBALINGGA TAHUN 2015 ini disetujui dan disahkan untuk menyusun skripsi.

Disusun oleh :

Nama : Bagus Setiyo Nugroho  
 Nim : 6102409100  
 Jurusan/prodi : PJKR/PGPJSD

Semarang, 2015

Dosen Pembimbing I



**Drs. Bambang Priyono, M. Pd**  
 NIP. 196004221986011001

Dosen Pembimbing II

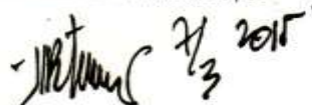


**Dra. Anirotul Qorihah, M. Pd**  
 NIP. 19650821 1999032001

Mengetahui

Ketua Jurusan

Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, S1



**Drs. Mugiyo Hartono, M. Pd**

NIP. 196109031988031002

## Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian SD Negeri 1 Karangmalang



PEMERINTAH KABUPATEN PURBALINGGA  
DINAS PENDIDIKAN  
UNIT PENDIDIKAN KECAMATAN BOBOTSARI  
SD NEGERI 1 KARANGMALANG

Alamat : Desa. Karangmalang Kec. Bobotsari Kab. Purbalingga 53353

### SURAT KETERANGAN

No. 800/30/2015

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD NEGERI 1 KARANGMALANG Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga menerangkan bahwa yang tersebut dibawah ini adalah :

Nama : Bagus Setiyo Nugroho  
NIM : 6102409100  
Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
(Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar)  
Universitas : Universitas Negeri Semarang (Fakultas Ilmu Keolahragaan)

Adalah benar nama tersebut di atas telah melakukan penelitian skripsi tentang "Survey Pembelajaran Permainan Tradisional Pada Sekolah Dasar Se-Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga Tahun 2015"

Dengan surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Karangmalang, 7 April 2015

Kepala Sekolah



Subarti, S.pd. SD  
NIP. 19840405 1984052004

### Lampiran 3. Surat Keterangan Penelitian SD Negeri 1 Bobotsari



**PEMERINTAH KABUPATEN PURBALINGGA  
DINAS PENDIDIKAN  
UNIT PENDIDIKAN KECAMATAN BOBOTSARI  
SD NEGERI 1 BOBOTSARI**

Alamat : Desa Bobotsari Kec. Bobotsari Kab. Purbalingga 53353

SURAT KETERANGAN

No. 421.2/ 12 . / 2015 .

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD NEGERI 1 BOBOTSARI Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga menerangkan bahwa yang tersebut dibawah ini adalah :

Nama : Bagus Setiyo Nugroho  
NIM : 6102409100  
Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
(Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar)  
Universitas : Universitas Negeri Semarang (Fakultas Ilmu Keolahragaan)

Adalah benar nama tersebut di atas telah melakukan penelitian skripsi tentang "Survey Pembelajaran Permainan Tradisional Pada Sekolah Dasar Se-Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga Tahun 2015"

Dengan surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bobotsari - 2 April 2015

Kepala Sekolah

Riopo, S.Pd

NIP. 19660710 1990031009

#### Lampiran 4. Surat Keterangan Penelitian SD Negeri 2 Bobotsari



**PEMERINTAH KABUPATEN PURBALINGGA  
DINAS PENDIDIKAN  
UNIT PENDIDIKAN KECAMATAN BOBOTSARI  
SD NEGERI 2 BOBOTSARI**

Alamat : *Jln. Mekarjaya Kec. Bobotsari Kab. Purbalingga 53353*

SURAT KETERANGAN

No. *434/SD/2015*

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD NEGERI 2 BOBOTSARI Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga menerangkan bahwa yang tersebut dibawah ini adalah :

Nama : Bagus Setiyo Nugroho  
NIM : 6102409100  
Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
(Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar)  
Universitas : Universitas Negeri Semarang (Fakultas Ilmu Keolahragaan)

Adalah benar nama tersebut di atas telah melakukan penelitian skripsi tentang "Survey Pembelajaran Permainan Tradisional Pada Sekolah Dasar Se-Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga Tahun 2015"

Dengan surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bobotsari , 10 April 2015

Kepala Sekolah



*Suratno, Spd .I*

NIP. 19580507 1984051002

## Lampiran 5. Surat Keterangan Penelitian SD Negeri 1 Majapura



PEMERINTAH KABUPATEN PURBALINGGA  
DINAS PENDIDIKAN  
UNIT PENDIDIKAN KECAMATAN BOBOTSARI  
SD NEGERI 1 MAJAPURA  
Alamat : Desa Majapura Kec. Bobotsari Kab. Purbalingga 53353

### SURAT KETERANGAN

No/21.2<sup>35</sup>/2015

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD NEGERI 1 MAJAPURA Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga menerangkan bahwa yang tersebut dibawah ini adalah :

Nama : Bagus Setiyo Nugroho  
NIM : 6102409100  
Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
(Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar)  
Universitas : Universitas Negeri Semarang (Fakultas Ilmu Keolahragaan)

Adalah benar nama tersebut di atas telah melakukan penelitian skripsi tentang "Survey Pembelajaran Permainan Tradisional Pada Sekolah Dasar Se-Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga Tahun 2015"

Dengan surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Majapura, 01 April 2015



Tri Mei Irianto S.Pd

NIP. 19630501 1984051004

## Lampiran 6. Surat Keterangan Penelitian SD Negeri 1 kalapacung



PEMERINTAH KABUPATEN PURBALINGGA  
DINAS PENDIDIKAN  
UNIT PENDIDIKAN KECAMATAN BOBOTSARI  
SD NEGERI 1 KALAPACUNG

Alamat : Desa. Kapacung Kec. Bobotsari Kab. Purbalingga 53353

### SURAT KETERANGAN

No. / /  
4212 / 018 / 2015

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD NEGERI 1 KALAPACUNG Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga menerangkan bahwa yang tersebut dibawah ini adalah :

Nama : Bagus Setiyo Nugroho  
NIM : 6102409100  
Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
(Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar)  
Universitas : Universitas Negeri Semarang (Fakultas Ilmu Keolahragaan)

Adalah benar nama tersebut di atas telah melakukan penelitian skripsi tentang "Survey Pembelajaran Permainan Tradisional Pada Sekolah Dasar Se-Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga Tahun 2015"

Dengan surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

kalapacung , 9 April 2015



Surangkat, S.pd.

NIP. 19640818 1986081001

## Lampiran 7. Surat Keterangan Penelitian SD Negeri 1 Banjarsari



**PEMERINTAH KABUPATEN PURBALINGGA  
DINAS PENDIDIKAN  
UNIT PENDIDIKAN KECAMATAN BOBOTSARI  
SD NEGERI 1 BANJARSARI**

**Alamat : Desa banjarsari Kec. Bobotsari Kab. Purbalingga 53353**

SURAT KETERANGAN

No 421.1/023/2015

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD NEGERI 1 BANJARSARI Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga menerangkan bahwa yang tersebut dibawah ini adalah :

Nama : Bagus Setiyo Nugroho  
NIM : 6102409100  
Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
(Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar)  
Universitas : Universitas Negeri Semarang (Fakultas Ilmu Keolahragaan)

Adalah benar nama tersebut di atas telah melakukan penelitian skripsi tentang "Survey Pembelajaran Permainan Tradisional Pada Sekolah Dasar Se-Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga Tahun 2015"

Dengan surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banjarsari , 04 April 2015

Kepala Sekolah



Sohrun, Spd

NIP. 19630101 1983041006



## Lampiran 8. Surat Keterangan Ijin Penelitian FIK UNNES



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](mailto:fik_unnes@telkom.net)

Nomor : 1522/WJ.1.6/4/2015  
Lamp. :  
Hal : Ijin Penelitian

Kepada  
Yth. Kepala UPTD Dinas Pendidikan Kec. Bobotsari, Kab. Purbalingga  
di UPTD Dinas Pendidikan Kec. Bobotsari, Kab. Purbalingga

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

Nama : BAGUS SETIYO NUGROHO  
NIM : 6102409100  
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (Pendidikan Guru Pendidikan Jasr  
Topik : SURVEI PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL PADA  
SEKOLAH DASAR SE-KECAMATAN BOBOTSARI KABUPATEN  
PURBALINGGA

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Semarang, 11 Maret 2015

Ha Pramono, M.Si.  
19591191985031001

## Lampiran 9. Surat Keterangan Observasi Skripsi FIK UNNES



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
Gedung F1 Kampus Sekaran Gunungpati Semarang, Telp/Fax. 024-3508007  
Email : [fik\\_unnes@telkom.net](mailto:fik_unnes@telkom.net), Website <http://fik.unnes.ac.id>

Nomor : 4401/UN37.1.6/PP/2013  
Hal : Observasi Skripsi

Yth. Kepala UPT Dinas Pendidikan Kec. Bobotsari  
Kab. Purbalingga

Dalam rangka penyelesaian program studi, dengan ini kami mohon untuk mahasiswa yang tersebut di bawah ini ;

Nama : Bagus Setiyo N  
NIM : 6102409100  
Semester : IX / sembilan  
Jur / Prodi : PJKR/ S1 FIK UNNES

Diperkenankan mengadakan Observasi dalam rangka penulisan Skripsi ,di tempat yang bapak pimpin.

Demikian permohonan kami. Atas terkabulnya permohonan ini kami ucapkan terima kasih.

Semarang, 20 September 2013  
a.n. Dekan  
Pembantu Dekan Bidang Akademik,

Drs. Tri Rustiadi, M.Kes  
NIP. 196410231990021001

Tembusan :  
1. Dekan  
2. Ketua Jurusan PJKR  
FIK Universitas Negeri Semarang

No. Dokumen FM-01-AKD-03

## Lampiran 10. Surat Keputusan Penerapan Pembimbing



**KEPUTUSAN  
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

Nomor : 574 / 14 / 2013

**Tentang  
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER GASAL/GENAP  
TAHUN AKADEMIK 2012/2013**

- Menimbang** Bahwa untuk memperancar mahasiswa Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar) Fakultas Ilmu Keolahragaan membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar) Fakultas Ilmu Keolahragaan UNNES untuk menjadi pembimbing.
- Mengingat** 1. SK Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;  
2. SK Rektor UNNES No. 162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;  
3. 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)
- Memperhatikan** Usulan Ketua Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar) Tanggal 01 Januari 1970

**MEMUTUSKAN**

**Menetapkan  
PERTAMA**

Menunjuk dan mengesakan kepada :

- |                       |                             |
|-----------------------|-----------------------------|
| 1. Nama               | Drs. Bambang Priyono, M.Pd. |
| NIP                   | 196004221986011001          |
| Pangkat/Golongan      | IV/b - Pembina Tk. I        |
| Jabatan Akademik      | Lektor Kepala               |
| Sebagai Pembimbing I  |                             |
| 2. Nama               | Dra. Anindul Gantah, M.Pd   |
| NIP                   | 196506211996032001          |
| Pangkat/Golongan      | III/b - Penata Tk. I        |
| Jabatan Akademik      | Lektor                      |
| Sebagai Pembimbing II |                             |

Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :

- |               |  |
|---------------|--|
| Nama          | BAGUS SETIYO NUGROHO   |
| NIM           | 6102409100   |
| Jurusan/Prodi | Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar) |
| Topik         | SURVEI PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL PADA SEKOLAH DASAR SE-KECAMATAN BOBOTSARI KABUPATEN PURBALINGGA              |

**KEDUA**

Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.



DITETAPKAN DI SEMARANG  
PADA TANGGAL 10 Juli 2013

Dekan, Pramono, M.Si.  
NIP. 196810191985031001

**Tembusan**

1. Pembantu Dekan Bidang Akademik
2. Ketua Jurusan
3. Dosen Pembimbing
4. Peringgal



PM-05AKD-2486-01

## Lampiran 11. Formulir Usulan Topik Skripsi




**Formulir Usulan Topik Skripsi**  
 FM-1-AKD-24/rev.00  
**UNIVASERISTAS NEGERI SEMARANG**

Usulan topik skripsi ini diajukan oleh:


Nama : BAGUS SETIYO NUGROHO  
 NIM : 6102409100  
 Jurusan : Jasmani Kes. & Rekreasi  
 Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (Pendidikan Guru Pendidikan Jasn  
 Topik : SURVEI PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL PADA  
 SEKOLAH DASAR SE-KECAMATAN BOBOTSARI KABUPATEN  
 PURBALINGGA

*ada  
 dapat diteliti  
 Pembinaan  
 1. Bambang P.  
 2. Anindha S.*

*4/6 2013  
 Han*

Menyetujui  
 Ketua Jurusan  
  
 Drs. Mugiyo Hartono, M.Pd.  
 NIP. 196109031988031002

Semarang, 31 Mei 2013  
 Yang mengajukan,

  
 BAGUS SETIYO NUGROHO  
 NIM. 6102409100



## Lampiran 12. Surat Keterangan Rekomendasi UPTD Kec. Bobotsari



PEMERINTAH KABUPATEN PURBALINGGA  
**DINAS PENDIDIKAN**  
 UPT DINAS PENDIDIKAN KECAMATAN BOBOTSARI  
 Jl. Dipayuda Tp No. ☎ (0281) 758553 Bobotsari 53353

**KETERANGAN REKOMENDASI**  
**NOMOR : 800/53 / 2015**

Kepala UPT Dinas Pendidikan Kecamatan Bobotsari dengan ini memberikan rekomendasi kepada :

Nama : BAGUS SETIYO NUGROHO  
 NIM : 6102409100  
 Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi  
 Universitas Negeri Semarang

Untuk melaksanakan penelitian dalam rangka menyusun skripsi/ tugas akhir dengan topik  
 “ SURVEI PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL PADA SEKOLAH DASAR  
 SE-KECAMATAN BOBOTSARI KABUPATEN PURBALINGGA”.

Penelitian tersebut akan dilaksanakan pada :

1. SDN 1 Majapura
2. SDN 1 Kalapacung
3. SDN 1 Karangmalang
4. SDN 1 Banjarsari
5. SDN 1 Bobotsari
6. SDN 2 Bobotsari

Demikian keterangan rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bobotsari , 25 Maret 2015

Kepala UPT Dinas Pendidikan  
 Kecamatan Bobotsari

  
 SUMINTO, S.Pd, SH, MH,MSi  
 NIP. 19620720 198405 1 003



**Lampiran 13.** Kisi-kisi kuesioner Permainan Tradisional Untuk Siswa

**KISI-KISI KUESIONER PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK SISWA**

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Item
Pembelajaran Permainan tradisional pada siswa Sekolah Dasar.	1. Ranah Penjas	a. Sikap b. Pengetahuan c. Keterampilan	5, 6, 9, 15, 16
	2. Keinginan / ketertarikan siswa	a. Keinginan untuk mempelajari permainan tradisional b. Minat bermain permainan tradisional	11, 12, 13, 19, 20
	3. Ketekunan	a. Usaha b. Rajin berlatih	7, 10, 14, 17, 22, 23,
	4. Motivasi	a. Eksternal b. Internal	1, 2, 3, 4, 8
	5. Sarana dan prasarana		18, 21

## Lampiran 14. Kuesioner Permainan Tradisional

### KUESIONER PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK SISWA

#### BIODATA

**Nama** : .....

**kelas** : .....

**Sekolah** : .....

Jawablah pernyataan-pernyataan dibawah ini dengan memberi tanda centang (✓) menurut pengalaman yang anda alami dengan keterangan sebagai berikut :

SS : Sangat Setuju

KS : Kurang Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

NO	Pernyataan	SS	S	KS	TS
1	Saya melakukan permainan tradisional saat pembelajaran penjas dengan semangat				
2.	Dengan permainan tradisional dapat membuat pelajaran olahraga menjadi tidak malas				
3.	Saya senang bila melakukan kegiatan permainan tradisional bersama-sama teman				
4.	Saya selalu bersemangat ketika ada permainan tradisional pada pelajaran pendidikan jasmani				
5.	Saling berkerjasama untuk kemenangan sebuah permainan tradisional				
6.	Saya bersikap jujur ketika saya melanggar peraturan pada saat berlangsungnya pembelajaran permainan tradisional				
7.	Saya selalu menjaga emosi saya dan mematuhi peraturan bermain agar tidak curang				

8.	Saya senang ketika Bapak/Ibu guru mengajar permainan tradisional dalam kegiatan penjas				
9.	Saya kurang bisa melakukan permainan tradisional karena saya tidak paham				
10	Lebih baik melakukan permainan tradisional di lingkungan rumah dari pada disekolah				
11	Saya menyukai permainan gobak sodor serta sering melakukannya				
12	Saya menyukai permainan bentengan serta sering melakukannya				
13	Saya menyukai permainan kucing dan tikus serta melakukannya				
14	Sebelum melakukan permainan tradisional sebaiknya melakukan pemanasan terlebih dahulu				
15	guru selalu memberikan modifikasi dalam pembelajaran permainan tradisional				
16	Saya mengetahui peraturan-peraturan permainan tradisional				
17	Saya selalu ikut serta dalam pembelajaran permainan tradisional				
18	Sarana dan prasarana memadahi untuk melakukan permainan tradisional				
19	Saya lebih senang bermain permainan modern di bandingkan permainan tradisional				
20	Saya senang jika teman mengajak untuk bermain permainan tradisional				
21	Sarana dan prasarana dalam pembelajaran permainan tradisional masih layak digunakan				
22	Dalam pembelajaran penjas saya selalu ingin melakukan permainan tradisional				
23	Selain melakukan permainan tradisional di sekolah saya juga melakukan permainan-permainan tradisional dirumah				



**Lampiran 15. REKAPITULASI HASIL KUESIONER PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MURID SDN 1 KALAPACUNG**

NO	KODE	BUTIR SOAL																						JUMLAH	
		ranah penjas					keinginan/ketertarikan siswa					ketekunan					motivasi					sarpras			
		5	6	9	15	16	11	12	13	19	20	7	10	14	17	22	23	1	2	3	4	8	18		21
1	R1	4	3	3	4	3	4	3	1	1	3	4	2	3	4	3	2	4	3	4	3	3	2	4	70
2	R2	4	3	1	3	4	2	3	2	2	3	3	2	4	3	2	4	4	3	4	3	2	3	3	67
3	R3	4	4	4	4	4	2	4	3	2	4	4	2	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	82
4	R4	3	4	4	3	4	2	3	4	2	4	4	2	4	4	4	2	4	4	4	3	4	3	3	78
5	R5	4	4	2	3	4	3	3	4	2	4	3	1	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	76
6	R6	4	1	2	3	4	3	3	4	2	4	3	1	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	1	70
7	R7	3	3	3	3	4	2	3	2	2	3	4	3	4	3	2	3	4	3	4	4	4	3	3	72
8	R8	4	4	1	4	4	4	4	2	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	82
9	R9	4	1	1	3	4	1	2	3	2	3	3	2	4	3	2	4	4	4	4	2	3	2	4	65
10	R10	4	4	2	2	2	3	2	4	2	4	4	2	4	2	3	2	4	4	4	4	4	4	4	74
11	R11	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	86
12	R12	4	4	2	4	1	2	4	4	1	4	4	2	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	2	75
13	R13	4	4	2	3	3	4	4	4	2	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	83
14	R14	4	3	4	4	4	2	3	3	2	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	79
15	R15	4	3	4	3	3	2	2	3	2	2	4	3	4	4	3	3	4	4	4	2	4	2	4	73
16	R16	4	4	1	4	3	3	4	3	3	4	4	2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	80
17	R17	4	4	2	3	4	2	4	3	3	3	3	1	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	74
18	R18	3	4	2	4	3	2	4	3	2	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	79
19	R19	4	4	1	4	3	3	4	3	1	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	79
20	R20	3	4	2	4	3	3	4	3	2	3	3	2	4	2	3	3	4	3	4	4	4	3	2	72

21	R21	4	3	1	3	4	3	3	3	1	3	3	1	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	75
22	R22	4	4	3	4	4	2	2	2	3	4	3	2	3	3	2	3	4	4	4	4	3	2	3	72
23	R23	4	4	3	4	4	4	4	4	2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	88
24	R24	4	3	3	4	3	3	3	4	2	3	3	2	4	3	4	4	4	4	4	2	3	4	4	77
25	R25	4	4	3	4	4	4	4	4	2	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	86
26	R26	4	4	3	4	3	4	4	4	2	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	85
27	R27	4	4	4	4	3	2	3	3	1	4	3	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
28	R28	4	4	3	4	4	4	3	3	2	3	3	1	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	78
29	R29	4	4	4	4	3	2	3	3	1	4	3	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
30	R30	4	4	3	4	3	3	3	4	2	4	3	2	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	82
31	R31	4	4	3	3	3	3	4	4	2	4	3	2	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	80
32	R32	4	3	3	4	2	4	4	4	2	4	4	2	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	82
33	R33	4	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	82
34	R34	4	4	3	3	4	4	3	4	2	4	4	1	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	79
rata-rata tiap butir		3,9	3,6	2,6	3,6	3,4	2,9	3,3	3,3	2,0	3,7	3,6	2,1	3,9	3,4	3,5	3,5	4,0	3,8	4,0	3,5	3,7	3,3	3,4	77,7
nilai maksimal		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	92
Jumlah		132	122	87	122	115	98	113	112	68	125	121	71	132	115	118	119	135	128	135	118	126	113	117	2642
jumlah tiap indikator		578					516					676					642					230		2642	
Jumlah max masing2 indikator		680					680					816					680					272		3128	

**Lampiran 16.REKAPITULASI HASIL KUESIONER PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MURID SDN 2 BOBOTSARI**

NO	KODE	BUTIR SOAL																						JUMLAH	
		ranah penjas					keinginan/ketertarikan siswa					ketekunan					motivasi					sarpras			
		5	6	9	15	16	11	12	13	19	20	7	10	14	17	22	23	1	2	3	4	8	18		21
1	R1	4	3	1	2	3	3	2	2	1	3	4	2	4	3	2	3	4	4	4	3	4	4	3	68
2	R2	4	4	1	2	4	3	3	3	1	4	4	1	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	75
3	R3	4	4	3	4	3	3	3	4	1	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	82
4	R4	4	4	2	4	4	4	4	4	2	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	85
5	R5	3	4	3	3	4	3	3	4	2	4	4	2	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	75
6	R6	4	4	1	4	3	4	4	4	4	4	4	1	4	4	2	3	4	4	4	3	3	4	4	80
7	R7	4	4	2	4	4	4	4	4	1	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	84
8	R8	4	4	4	3	3	4	3	4	2	2	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	80
9	R9	4	4	1	4	4	3	2	2	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	79
10	R10	4	4	1	4	3	4	3	2	1	4	4	1	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	76
11	R11	4	2	4	3	4	3	3	3	2	3	3	2	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	74
12	R12	3	4	2	3	4	4	4	3	4	4	3	1	4	3	1	4	4	3	4	4	4	4	3	77
13	R13	3	4	2	4	3	4	3	3	2	4	3	2	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	76
14	R14	2	4	1	3	4	4	1	3	3	1	3	2	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	72
15	R15	4	4	2	4	4	2	4	2	1	4	3	1	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	75
16	R16	4	4	3	4	4	2	3	4	2	4	4	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	83
17	R17	4	4	3	3	3	4	3	3	2	3	4	2	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	71
18	R18	3	2	2	2	2	1	2	3	4	3	1	1	3	2	2	1	2	3	2	3	2	3	1	50
19	R19	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	3	2	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	83
20	R20	4	4	3	3	3	2	3	3	1	4	4	2	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	75

21	R21	4	4	3	4	4	1	4	4	1	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	84
22	R22	3	3	2	3	3	3	3	4	2	4	3	1	3	3	3	3	3	3	4	3	4	2	3	68
23	R23	4	3	1	4	3	1	3	3	2	4	4	2	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	74
24	R24	4	3	1	4	4	3	3	4	2	4	3	2	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	78
25	R25	4	3	2	3	3	3	3	3	1	3	3	1	4	2	3	4	4	4	4	4	4	3	4	72
26	R26	4	4	2	4	3	2	1	1	2	4	4	1	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	70
27	R27	4	4	2	4	3	2	2	2	2	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	73
28	R28	4	4	1	4	4	1	2	1	1	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	75
29	R29	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	3	1	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	81
30	R30	4	4	1	4	4	4	3	3	4	4	3	2	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	77
31	R31	3	4	2	4	3	4	3	3	2	4	3	2	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	77
32	R32	4	4	3	3	4	3	3	4	1	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	84
33	R33	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	79
rata-rata tiap butir		3,8	3,7	2,2	3,5	3,5	3,0	3,0	3,1	1,9	3,6	3,5	1,8	3,8	3,4	3,3	3,4	3,8	3,7	3,8	3,6	3,7	3,5	3,6	76,1
nilai maksimal		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	92
Jumlah		124	122	72	115	116	99	98	103	63	120	115	60	127	111	109	113	124	121	125	118	123	115	119	2512
jumlah tiap indikator		549					483					635					611					234	2512		
Jumlah max masing2 indikator		660					660					792					660					264	3036		

**Lampiran 17. REKAPITULASI HASIL KUESIONER PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MURID SDN 1 MAJAPURA**

NO	KODE	BUTIR SOAL																						JUMLAH	
		ranah penjas					keinginan/ketertarikan siswa					ketekunan					motivasi					sarpras			
		5	6	9	15	16	11	12	13	19	20	7	10	14	17	22	23	1	2	3	4	8	18		21
1	R1	4	4	2	3	4	4	3	3	2	3	4	2	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	80
2	R2	3	3	3	3	3	4	2	3	2	4	3	1	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	76
3	R3	4	4	3	4	4	3	1	3	1	4	3	4	4	3	2	4	4	4	4	3	3	3	4	76
4	R4	4	3	3	4	3	4	3	3	2	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	82
5	R5	4	4	3	4	4	3	3	3	1	4	3	4	4	3	2	4	4	4	4	3	3	3	4	78
6	R6	3	4	2	3	3	4	2	4	2	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	79
7	R7	4	4	2	3	2	3	4	3	3	4	3	2	4	2	4	4	4	3	4	4	4	4	3	77
8	R8	4	4	3	4	3	3	3	3	1	4	4	2	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	81
9	R9	4	4	3	4	2	3	4	3	2	4	3	2	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	78
10	R10	4	4	2	4	3	3	3	3	2	4	3	2	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	77
11	R11	4	4	3	4	3	3	3	4	2	4	3	2	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	77
12	R12	3	3	2	3	4	4	3	4	4	3	4	1	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	79
13	R13	4	4	3	4	2	3	4	3	2	4	3	2	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	78
14	R14	4	4	2	3	2	4	4	3	2	4	3	1	4	2	2	4	4	3	4	4	4	4	3	74
15	R15	4	4	3	4	2	3	4	3	2	4	3	2	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	78
16	R16	4	3	2	3	3	4	3	3	2	4	4	1	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	75
17	R17	4	3	3	3	3	4	3	3	2	4	4	2	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	78
18	R18	4	3	2	3	3	4	3	3	2	4	4	2	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	77
19	R19	4	3	3	3	4	2	4	3	2	3	3	2	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	78
20	R20	4	3	2	3	3	4	3	4	2	4	4	1	4	4	4	1	4	3	4	3	4	4	3	75

21	R21	4	4	2	4	2	4	3	4	2	4	3	2	4	2	4	4	4	3	4	4	4	4	3	78
22	R22	4	3	1	3	3	2	2	4	2	2	3	2	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	69
23	R23	4	3	1	4	3	2	2	2	3	2	3	2	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	69
24	R24	4	3	1	2	3	3	4	3	1	3	4	2	4	3	2	3	4	2	3	4	3	3	3	67
25	R25	4	3	2	3	2	3	3	1	2	4	4	2	4	3	3	4	4	1	3	2	4	4	2	67
rata-rata tiap butir		3,9	3,5	2,3	3,4	2,9	3,3	3,0	3,1	2,0	3,7	3,4	2,0	3,9	3,3	3,4	3,7	4,0	3,1	3,7	3,4	3,8	3,8	3,5	76,1
nilai maksimal		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	92
Jumlah		97	88	58	85	73	83	76	78	50	92	84	50	98	82	84	92	100	78	92	85	95	95	88	1903
jumlah tiap indikator		401					379					490					450					183	1903		
Jumlah max masing2 indikator		500					500					600					500					200	2300		

**Lampiran 18. REKAPITULASI HASIL KUESIONER PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MURID SDN 1 BANJARSARI**

NO	KODE	BUTIR SOAL																				JUMLAH			
		ranah penjas					keinginan/ketertarikan siswa					ketekunan					motivasi						sarpras		
		5	6	9	15	16	11	12	13	19	20	7	10	14	17	22	23	1	2	3	4		8	18	21
1	R1	4	2	1	4	4	4	4	4	2	3	1	1	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	64
2	R2	4	4	2	4	4	3	4	4	2	4	4	2	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	82
3	R3	4	4	1	3	2	4	2	4	1	4	4	1	4	1	4	4	4	4	4	3	4	3	3	72
4	R4	4	3	2	4	2	4	2	2	1	4	4	2	3	3	2	4	4	3	4	3	4	4	3	71
5	R5	4	3	2	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	2	2	4	3	4	4	4	2	3	74
6	R6	3	3	3	4	4	4	2	3	3	4	2	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	78
7	R7	4	4	3	4	4	4	4	4	1	4	4	1	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	82
8	R8	4	4	2	4	4	4	1	3	1	4	4	2	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	78
9	R9	4	4	2	2	3	4	1	2	2	4	4	2	4	2	3	4	4	4	4	3	4	3	3	72
10	R10	4	4	3	4	4	4	3	4	2	4	4	2	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	82
11	R11	4	4	2	2	3	3	1	1	2	4	4	4	4	2	4	3	4	3	4	3	3	3	3	70
12	R12	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	3	4	86
13	R13	3	2	2	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	2	4	4	4	3	4	3	4	3	3	74
14	R14	4	4	3	3	4	3	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	85
15	R15	4	4	1	4	3	3	2	4	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	80
16	R16	4	4	3	4	3	4	3	4	1	4	4	2	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	81
17	R17	4	4	2	3	4	4	3	4	1	4	4	1	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	79
18	R18	4	4	2	3	4	4	3	4	1	4	4	1	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	79
19	R19	3	4	2	4	3	4	3	3	2	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	2	4	79
20	R20	4	4	3	4	3	3	3	3	2	4	4	2	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	80

rata-rata tiap butir	3,9	3,7	2,3	3,5	3,4	3,7	2,8	3,4	2,0	3,9	3,7	2,1	3,8	3,2	3,6	3,7	4,0	3,5	3,9	3,6	3,8	3,0	3,5	77,4
nilai maksimal	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	92
Jumlah	77	73	45	70	67	74	55	68	39	78	74	42	76	63	71	74	79	70	77	71	76	59	70	1548
jumlah tiap indikator	332				314				400				373				129		1548					
Jumlah max masing2 indikator	400				400				480				400				160		1840					



**Lampiran 19. REKAPITULASI HASIL KUESIONER PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MURID SDN 1 KARANGMALANG**

NO	KODE	BUTIR SOAL																					JUMLAH		
		ranah penjas					keinginan/ketertarikan siswa					ketekunan					motivasi					sarpras			
		5	6	9	15	16	11	12	13	19	20	7	10	14	17	22	23	1	2	3	4	8		18	21
1	R1	3	3	2	4	3	4	2	3	3	3	1	1	3	3	2	4	4	3	2	3	3	3	2	64
2	R2	4	4	2	3	2	3	4	4	2	3	4	1	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	78
3	R3	3	3	3	3	1	3	3	4	1	4	4	1	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	71
4	R4	4	4	2	3	4	3	3	4	3	4	4	2	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	81
5	R5	4	4	2	3	4	3	3	4	3	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	84
6	R6	4	4	2	3	4	3	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	85
7	R7	4	3	3	4	3	4	4	3	2	4	4	2	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	79
8	R8	4	3	3	4	2	4	4	3	3	4	3	2	3	3	3	2	4	4	4	3	4	3	4	76
9	R9	4	3	3	4	3	4	4	3	2	4	4	2	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	79
10	R10	4	3	3	4	3	4	4	3	2	4	4	2	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	79
11	R11	4	4	2	2	4	4	4	4	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	84
12	R12	4	4	2	4	3	3	4	4	3	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	84
13	R13	4	3	1	3	3	3	4	3	2	4	3	2	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	71
14	R14	3	3	2	4	2	2	2	2	2	4	3	2	4	3	3	1	3	4	4	4	4	2	3	66
15	R15	4	3	1	3	3	3	4	3	2	4	4	2	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	72
16	R16	3	3	2	4	2	3	4	3	4	4	3	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	2	3	73
17	R17	3	4	3	4	2	2	4	3	2	3	4	2	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	72
18	R18	3	3	3	3	4	3	4	3	2	3	2	2	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	73
19	R19	2	2	3	3	4	3	4	3	2	4	3	2	4	3	2	3	3	4	3	3	3	2	3	68
20	R20	3	3	1	3	3	3	3	3	1	3	4	1	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	68

21	R21	4	4	1	4	3	2	3	3	3	3	3	1	4	3	3	2	4	4	3	4	3	2	4	70
22	R22	4	4	2	4	3	2	2	4	2	4	4	2	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	77
23	R23	4	4	2	4	3	2	2	4	2	4	4	2	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	79
24	R24	4	3	2	3	3	2	2	3	2	4	3	2	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	73
25	R25	4	4	1	4	3	2	3	3	1	4	4	1	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	75
26	R26	3	1	2	3	2	1	4	3	2	3	3	1	4	4	2	1	4	4	3	2	2	3	4	61
27	R27	4	2	1	3	2	1	3	2	2	4	4	3	4	4	2	1	4	4	3	2	3	3	4	65
28	R28	4	3	2	4	3	3	4	3	2	4	3	3	4	3	4	1	4	4	3	4	3	4	3	75
29	R29	4	4	3	4	4	2	4	3	1	4	3	1	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	76
30	R30	3	1	2	3	4	2	3	3	2	4	4	1	4	4	2	4	4	2	4	2	3	2	2	65
rata-rata tiap butir		3,6	3,2	2,1	3,5	3,0	2,8	3,4	3,2	2,2	3,8	3,5	1,7	3,9	3,4	3,2	3,0	3,8	3,8	3,6	3,4	3,5	3,1	3,6	74,1
nilai maksimal		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	92
Jumlah		109	96	63	104	89	83	102	97	66	113	105	51	116	102	95	91	113	113	109	102	104	93	107	2223
jumlah tiap indikator		461					461					560					541					200	2223		
Jumlah max masing2 indikator		600					600					720					600					240	2760		

**Lampiran 20. REKAPITULASI HASIL KUESIONER PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MURID SDN 1 BOBOTSARI**

NO	KODE	BUTIR SOAL																						JUMLAH	
		ranah penjas					keinginan/ketertarikan siswa					ketekunan					motivasi				sarpras				
		5	6	9	15	16	11	12	13	19	20	7	10	14	17	22	23	1	2	3	4	8	18		21
1	R1	4	4	2	4	4	3	3	4	2	3	3	2	4	3	3	2	4	3	3	4	4	3	4	75
2	R2	4	3	2	4	3	3	3	3	2	4	3	2	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	75
3	R3	3	3	3	3	4	4	3	4	2	4	4	2	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	80
4	R4	4	3	2	4	3	3	2	2	1	4	3	1	4	4	4	2	4	1	3	2	3	2	3	64
5	R5	4	4	2	3	3	3	3	3	1	2	4	1	4	2	3	3	4	3	4	3	3	3	3	68
6	R6	4	4	1	4	4	3	3	3	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	81
7	R7	4	4	2	4	4	4	4	4	1	4	4	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	83
8	R8	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	86
9	R9	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	80
10	R10	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	83
11	R11	3	4	2	3	4	4	4	4	2	3	4	2	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	77
12	R12	4	2	2	3	3	4	3	4	3	4	3	1	4	4	4	3	4	1	3	4	4	2	3	72
13	R13	4	2	2	4	4	3	3	3	1	3	3	1	4	4	4	2	4	2	3	4	4	2	3	69
14	R14	3	4	2	4	4	3	3	4	2	4	4	2	4	4	4	3	4	1	4	4	4	4	4	79
15	R15	4	4	2	4	4	3	3	4	2	4	4	1	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	80
16	R16	4	4	2	4	4	3	3	3	2	3	4	2	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	76
17	R17	4	4	2	4	3	3	3	3	2	3	3	2	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	75
18	R18	4	3	1	3	3	2	3	4	2	4	3	2	4	3	4	4	4	3	4	3	4	2	3	72
19	R19	4	4	2	4	3	3	3	4	2	4	3	2	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	75
20	R20	4	3	1	4	2	2	2	3	2	2	3	2	4	2	4	3	3	3	4	3	3	3	3	65

21	R21	4	3	1	2	3	3	3	3	2	3	4	2	4	4	4	3	4	3	3	3	3	2	4	70
22	R22	3	2	1	2	3	2	4	4	2	3	2	1	3	2	2	3	4	3	3	4	4	2	2	61
23	R23	4	4	2	4	3	4	4	4	2	4	4	2	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	83
24	R24	4	4	2	3	4	3	3	3	1	4	4	2	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	76
rata-rata tiap butir		3,8	3,5	2,0	3,5	3,4	3,2	3,2	3,5	2,0	3,5	3,5	1,8	3,9	3,4	3,5	3,4	3,9	2,8	3,7	3,6	3,7	3,0	3,3	75,2
nilai maksimal		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	92
Jumlah		92	84	47	84	82	77	77	85	49	83	85	44	94	81	84	82	94	68	88	86	89	72	78	1805
jumlah tiap indikator		389					371					470					425					150	1805		
Jumlah max masing2 indikator		480					480					576					480					192	2208		

### Lampiran 21. KISI-KISI WAWANCARA UNTUK GURU

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	PERTANYAAN
Pembelajaran Tradisional	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemahaman Terhadap Permainan Tradisional</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Apa yang bapak/ibu ketahui terkait permainan tradisional?</li> <li>➤ Bagaimana menurut bapak/ibu penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran penjas?</li> <li>➤ Faktor apa sajakah yang sering menjadi penghambat penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran penjas?</li> <li>➤ Ada berapa macam permainan tradisional yang bapak/ibu ketahui dan diajarkan ketika pembelajaran penjas?</li> <li>➤ Apakah setiap permainan tradisional disesuaikan dengan masing-masing kelas?</li> <li>➤ Apakah bapak/ibu mengetahui ranah-ranah penjas?</li> <li>➤ Apakah setiap permainan tradisional memiliki unsur penjas?</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembelajaran Permainan Tradisional</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Bagaimana antusias peserta didik terkait penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran penjas?</li> <li>➤ Bagaimana metode yang bapak/ibu gunakan dalam penerapan permainan tradisional?</li> <li>➤ Bagaimana proses pembelajaran permainan tradisional di sekolah ini?</li> <li>➤ Kendala apa yang sering terjadi ketika penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran penjas berlangsung?</li> <li>➤ Berapa alokasi waktu yang bapak/ibu gunakan dalam menerapkan permainan tradisional?</li> <li>➤ Apakah bapak/ibu menguasai bahan ajar yang akan diajarkan?</li> <li>➤ Apakah bapak/ibu termotivasi untuk mengajarkan permainan tradisional?</li> <li>➤ Apakah siswa sangat senang dengan permainan tradisional?</li> <li>➤ Apakah bapak/ibu setuju jika permainan tradisional menjadi salah satu cabang olah raga yang dilombakan?</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sarana dan Prasarana</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ bagaimanasarana dan prasarana yang sekolah bapak/ibu miliki khususnya dalam pembelajaran permainan tradisional?</li> <li>➤ Apakah guru penjas ikut serta dalam pemenuhan sarana dan prasarana pembelajaran permainan tradisional?</li> <li>➤ Apa saran yang bisa bapak/ibu berikan terkait sarana dan prasarana yang ada di sekolah anda?</li> </ul>

**Lampiran 22.** Lembar Wawancara Untuk Guru**LEMBAR WAWANCARA UNTUK GURU**

Nama lengkap : .....

tempat/tanggal lahir : .....

NIP : .....

Golongan : .....

Jenis kelamin : .....

Agama : .....

Alamat : .....

Jabatan : .....

Nama Instansi : .....

Alamat instansi : .....

Agket wawancara ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu, sebagai guru penjasorkes terhadap pembelajaran permainan tradisional, agar peserta didik dapat berjalan secara efektif dan efisien. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan bapak/ibu untuk memberikan respon jawaban pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini:

1. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan baik
2. Jawablah secara jelas
3. Selamat mengisi dan terima kasih

**PERTANYAAN**

1. Apa yang bapak/ibu ketahui tentang permainan tradisional,jelaskan?  
.....  
.....
2. Bagaimana menurut bapak/ibu penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran penjas?  
.....  
.....
3. Faktor apa yang menjadi penghambat dalam proses pembelajaran permainan tradisional?  
.....  
.....
4. Ada berapa macam permainan tradisional yang bapak/ibu ketahui dan diajarkan ketika pembelajaran penjas?  
.....  
.....
5. apakah setiap permainan tradisional itu disesuaikan dengan masing-masing kelas antara kelas bawah dan kelas atas?  
.....  
.....
6. Bagaimana antusias siswa dalam pembelajaran permainan tradisional?  
.....  
.....
7. Bagaimana metode yang bapak/ibu gunakan dalam pembelajaran permainan tradisional?  
.....  
.....
8. Apakah bapak/ibu menguasai bahan ajar yang akan diajarkan kepada siswa?  
.....

.....  
9. Kendala apa yang sering terjadi ketika penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran penjas berlangsung?  
.....  
.....

10. Berapa alokasi waktu yang bapak/ibu gunakan dalam menerapkan permainan tradisional?  
.....  
.....

11. Bagaimana proses pembelajaran permainan tradisional di sekolah ini?  
.....  
.....

12. Bagaimana sarana dan prasarana penjas yang ada di sekolah ini, terkait untuk pembelajaran permainan tradisional?  
.....  
.....

13. Apakah guru penjas ikut serta dalam pemenuhan sarana dan prasarana pembelajaran permainan tradisional?  
.....  
.....

14. Apa saran yang bisa bapak/ibu berikan terkait sarana dan prasarana yang ada di sekolah anda?  
.....  
.....  
.....

15. Apakah bapak/ibu termotivasi untuk mengajarkan permainan tradisional di sekolah?  
.....



.....

16. Apakah siswa sangat senang dengan permainan tradisional?

.....  
.....

17. Apakah bapak atau ibu mengetahui ranah-ranah

penjas,?.....  
.....

.....

18. Apakah setiap permainan tradisional memiliki unsur penjas,jelaskan?

.....  
.....

19. Apakah bapak/ibu setuju jika permainan tradisional menjadi salah satu cabang olah raga yang diperlombakan?

.....  
.....

**Lampiran 23.** Hasil Wawancara Terhadap Guru Penjasorkes SDN 1 Bobotsari

**HASIL WAWANCARA TERHADAP GURU PENJASORKES SDN I BOBOTSARI**

Nama lengkap : Sundari, S.Pd  
tempat/tanggal lahir : Banjarnegara, 19 Januari 1960  
NIP : 196001191984052001  
Golongan : IV A  
Jenis kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Alamat : Majapura RT 03 RW 02 Bobotsari Purbalingga  
Jabatan : Guru PenjasOrkes  
Nama Instansi : SDN I Bobotsari  
Alamat instansi : Jl. R.S Yosomiharjo

Pertanyaan

1. Apa yang bapak/ibu ketahui tentang permainan tradisional,jelaskan?

Jawaban : Permainan tradisional adalah permainan yang dimainkan oleh anak-anak jaman dahulu, dan sesuai namanya maka permainan tradisional biasanya tidak ada aturan yang baku (lain tempat beda aturan).

2. Bagaimana menurut bapak/ibu penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran penjas?

Jawaban : sangat efektif karena dalam permainan tradisional banyak variasi gerakannya dan biasanya berkelompok, jadi dapat untuk melatih kerja sama.

3. Faktor apa yang menjadi penghambat dalam proses pembelajaran permainan tradisional?  
Jawaban : anak-anak belum mengenal sama sekali sehingga harus mengenalkan dari awal.
4. Ada berapa macam permainan tradisional yang bapak/ibu ketahui dan diajarkan ketika pembelajaran penjas?  
Jawaban : Permainan kasti, hijau hitam, Menjalankan kucing dan tikus.
5. Apakah setiap permainan tradisional itu disesuaikan dengan masing-masing kelas antara kelas bawah dan kelas atas?  
Jawaban : Ya, disesuaikan berdasarkan tingkat kesulitannya.
6. Bagaimana antusias siswadalam pembelajaran permainan tradisional?  
Jawaban : Siswa senang / gembira dan tetap semangat.
7. Bagaimana metode yang bapak/ibu gunakan dalam pembelajaran permainan tradisional?  
Jawaban : Ceramah, demonstrasi, penugasan.
8. Apakah bapak/ibu menguasai bahan ajar yang akan diajarkan kepada siswa?  
Jawaban : Menguasai, karena sebelum mengajar pasti membuka materi terlebih dahulu.
9. Kendala apa yang sering terjadi ketika penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran penjas berlangsung?  
Jawaban : Tempat bermain / halaman kurang luas dan kurang aman.
10. Berapa alokasi waktu yang bapak/ibu gunakan dalam menerapkan permainan tradisional?  
Jawaban : 35 menit X 2.

11. Bagaimana proses pembelajaran permainan tradisional di sekolah ini?

Jawaban : Dipakai untuk pemanasan.

12. Bagaimana sarana dan prasarana penjas yang ada disekolah ini, terkait untuk pembelajaran permainan tradisional?

Jawaban : Sarana dan prasarana cukup.

13. Apakah guru penjas ikut serta dalam pemenuhan sarana dan prasarana pembelajaran permainan tradisional?

Jawaban : Ya harus ikut serta agar lebih cepat terpenuhi.

14. Apa saran yang bisa bapak/ibu berikan terkait sarana dan prasarana yang ada di sekolah anda

Jawaban : Halaman tempat bermain perlu yang lebih luas.

15. Apakah bapak/ibu termotivasi untuk mengajarkan permainan tradisional di sekolah?

Jawaban : Sangat termotivasi.

16. Apakah siswa sangat senang dengan permainan tradisional?

Jawaban : Sangat senang karena tidak formal.

17. Apakah bapak atau ibu mengetahui ranah-ranah penjas,?

Jawaban : Ya bagi guru penjas harus memahami dan mengetahui ranah-ranah penjas.

18. Apakah setiap permainan tradisional memiliki unsur penjas,jelaskan?

Jawaban : Ya, karena seluruh organ tubuh bergerak.

19. Apakah bapak/ibu setuju jika permainan tradisional menjadi salah satu cabang olah raga yang diperlombakan?

Jawaban : setuju tetapi di sesuaikan dengan masing-masing tempat.

**Lampiran 24** Hasil Wawancara Terhadap Guru Penjasorkes SDN 1  
Majapura

**HASIL WAWANCARA TERHADAP GURU PENJASORKES SDN I  
MAJAPURA**

Nama lengkap : Sri Minarni, S.Pd  
 tempat/tanggal lahir : Bantul, 21 November 1966  
 NIP : 196611211987022002  
 Golongan : IV A  
 Jenis kelamin : Perempuan  
 Agama : Islam  
 Alamat Purbalingga : Perum Wirasana Indah Blok B no 5 RT 01 RW 06  
 Jabatan : Guru PenjasOrkes  
 Nama Instansi : SDN I Majapura  
 Alamat instansi : Jl. Sidanegara Majapura Bobotsari

Pertanyaan

1. Apa yang bapak/ibu ketahui tentang permainan tradisional, jelaskan?

Jawaban : Permainan tradisional adalah permainan klasik dalam olahraga yang hukum dasarnya tidak ada atau bersifat naluri.

2. Bagaimana menurut bapak/ibu penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran penjas?

Jawaban : Bersifat permainan untuk melatih gerak dan kesehatan anak, yang bersifat menggembirakan anak.

3. Faktor apa yang menjadi penghambat dalam proses pembelajaran permainan tradisional?

Jawaban : Faktor tempat dan alat.

4. Ada berapa macam permainan tradisional yang bapak/ibu ketahui dan diajarkan ketika pembelajaran penjas?

Jawaban : Balap karung, enggrang, gobak sodor, kasti, kucing tikus, kelereng, dosdosan, bentengan, lompat tali, menjaring ikan, tarik tambang, sundah mandah.

5. apakah setiap permainan tradisional itu disesuaikan dengan masing-masing kelas antara kelas bawah dan kelas atas?

Jawaban : Ya berdasarkan tingkat kesulitannya.

6. Bagaimana antusias siswadalam pembelajaran permainan tradisional?

Jawaban : Menyenangkan

7. Bagaimana metode yang bapak/ibu gunakan dalam pembelajaran permainan tradisional?

Jawaban : Ceramah, demonstrasi, penugasan.

8. Apakah bapak/ibu menguasai bahan ajar yang akan diajarkan kepada siswa?

Jawaban : Sedikit banyak menguasai.

9. Kendala apa yang sering terjadi ketika penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran penjas berlangsung?

Jawaban : Tempat bermain / halaman kurang luas dan kurang aman.

10. Berapa alokasi waktu yang bapak/ibu gunakan dalam menerapkan permainan tradisional?

Jawaban : 35 menit X 2.

11. Bagaimana proses pembelajaran permainan tradisional di sekolah ini?

Jawaban : Dipakai untuk pemanasan.

12. Bagaimana sarana dan prasarana penjas yang ada disekolah ini, terkait untuk pembelajaran permainan tradisional?

Jawaban : Sarana dan prasarana cukup.

13. Apakah guru penjas ikut serta dalam pemenuhan sarana dan prasarana pembelajaran permainan tradisional?

Jawaban : Ya agar lebih cepat terpenuhi.

14. Apa saran yang bisa bapak/ibu berikan terkait sarana dan prasarana yang ada di sekolah anda

Jawaban : Halaman tempat bermain perlu yang lebih luas.

15. Apakah bapak/ibu termotivasi untuk mengajarkan permainan tradisional di sekolah?

Jawaban : Ya bisa sebagai motivasi.

16. Apakah siswa sangat senang dengan permainan tradisional?

Jawaban : Sangat senang

17. Apakah bapak atau ibu mengetahui ranah-ranah penjas,?

Jawaban : Ya mengetahui.

18. Apakah setiap permainan tradisional memiliki unsur penjas,jelaskan?

Jawaban : Ya, karena seluruh organ tubuh bergerak.

19. Apakah bapak/ibu setuju jika permainan tradisional menjadi salah satu cabang olah raga yang diperlombakan?

Jawaban : Setuju.

**Lampiran 25.** Hasil Wawancara Terhadap Guru Penjasorkes SD 1  
Karangmalang

**HASIL WAWANCARA TERHADAP GURU PENJASORKES SDN I  
KARANGMALANG**

Nama lengkap : Alif Setyawan  
tempat/tanggal lahir : Banjarnegara, 21 November 1985  
NIP : 198511212010011011  
Golongan : III B  
Jenis kelamin : Laki-laki  
Agama : Islam  
Alamat : Ds. Karangmalang RT 01 RW 05  
Jabatan : Guru PenjasOrkes  
Nama Instansi : SDN I Karangmalang  
Alamat instansi : Ds. Karangmalang RT 03 RW 04

Pertanyaan

1. Apa yang bapak/ibu ketahui tentang permainan tradisional,jelaskan?

Jawaban : Permainan tradisional adalah sebuah permainan yang mengandung nilai-nilai da budaya diantaranya mandiri, tanggungjawab, jujur dll.

2. Bagaimana menurut bapak/ibu penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran penjas?

Jawaban : penerapan permainan tradisional sudah berjalan dengan baik bahkan sudah menjadi langganan untuk dilakukan setiap pembelajaran.

3. Faktor apa yang menjadi penghambat dalam proses pembelajaran permainan tradisional?

Jawaban : Faktor saran dan prasarana.



4. Ada berapa macam permainan tradisional yang bapak/ibu ketahui dan diajarkan ketika pembelajaran penjas?

Jawaban : Kurang lebih ada 10 permainan tradisional.

5. apakah setiap permainan tradisional itu disesuaikan dengan masing-masing kelas antara kelas bawah dan kelas atas?

Jawaban : Harus disesuaikan setiap kelas.

6. Bagaimana antusias siswadalam pembelajaran permainan tradisional?

Jawaban : Siswa sangat antusiasdalam mengikuti permainan tradisional.

7. Bagaimana metode yang bapak/ibu gunakan dalam pembelajaran permainan tradisional?

Jawaban : Metode yang saya gunakan adalah dengan cara membuat permainan itu sendiri menjadi menarik.

8. Apakah bapak/ibu menguasai bahan ajar yang akan diajarkan kepada siswa?

Jawaban : Saya menguasainya karena sebelum mengajar sudah saya siapkan terlebih dahulu.

9. Kendala apa yang sering terjadi ketika penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran penjas berlangsung?

Jawaban : Peralatan sarana dan prasarana.

10. Berapa alokasi waktu yang bapak/ibu gunakan dalam menerapkan permainan tradisional?

Jawaban : Alokasi waktu yang saya gunakan adalan 1 X jam pelajaran 35 menit.

11. Bagaimana proses pembelajaran permainan tradisional di sekolah ini?

Jawaban : Proses pembelajaran berjalan dengan baik dan lancar.

12. Bagaimana sarana dan prasarana penjas yang ada disekolah ini, terkait untuk pembelajaran permainan tradisional?

Jawaban : Sarana dan prasarana sedikit kurang mendukung.

13. Apakah guru penjas ikut serta dalam pemenuhan sarana dan prasarana pembelajaran permainan tradisional?

Jawaban : Guru penjasorkes ikut dalam pemenuhan kebutuhan sarana dan prasarana, meskipun dengan sederhana.

14. Apa saran yang bisa bapak/ibu berikan terkait sarana dan prasarana yang ada di sekolah anda

Jawaban : Untuk segera membeli peralatan yang sedianya digunakan untuk kebutuhan pembelajaran.

15. Apakah bapak/ibu termotivasi untuk mengajarkan permainan tradisional di sekolah?

Jawaban : Sangat termotivasi karena membuat anak senang.

16. Apakah siswa sangat senang dengan permainan tradisional?

Jawaban : Sangat senang dan menikmati.

17. Apakah bapak atau ibu mengetahui ranah-ranah penjas,?

Jawaban : Mengetahui.

18. Apakah setiap permainan tradisional memiliki unsur penjas,jelaskan?

Jawaban : Ya, karena di dalam permainan tradisional tadi akan muncul nilai-nilai kejujuran, tanggungjawab, disiplin.

19. Apakah bapak/ibu setuju jika permainan tradisional menjadi salah satu cabang olah raga yang diperlombakan?

Jawaban : Sangat setuju untuk diperlombakan antar SD.

**Lampiran 26.** Hasil Wawancara Terhadap Guru Penjasorkes SDN 1  
Kalapacung

**HASIL WAWANCARA TERHADAP GURU PENJASORKES SDN I  
KALAPACUNG**

Nama lengkap : Andhy Erto Siwi  
tempat/tanggal lahir : Purbalingga, 27 Februari 1985  
NIP :  
Golongan :  
Jenis kelamin : Laki-laki  
Agama : Islam  
Alamat : Kalapacung RT 01 RW 02  
Jabatan : Guru PenjasOrkes  
Nama Instansi : SDN I Kalapacung  
Alamat instansi : Kalapacung RT 03 RW 01

Pertanyaan

1. Apa yang bapak/ibu ketahui tentang permainan tradisional,jelaskan?

Jawaban : Permainan tradisional adalah jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya warisan leluhur yang harus di lestarikan.

2. Bagaimana menurut bapak/ibu penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran penjas?

Jawaban : Sangat baik, karena merupakan permainan yang mengandung nilai budaya.

3. Faktor apa yang menjadi penghambat dalam proses pembelajaran permainan tradisional?

Jawaban : Kurangnya fasilitas, sarana dan prasarana.

4. Ada berapa macam permainan tradisional yang bapak/ibu ketahui dan diajarkan ketika pembelajaran penjas?

Jawaban : Kurang lebih ada 17.

5. apakah setiap permainan tradisional itu disesuaikan dengan masing-masing kelas antara kelas bawah dan kelas atas?

Jawaban : Ya harus disesuaikan setiap kelas.

6. Bagaimana antusias siswadalam pembelajaran permainan tradisional?

Jawaban : Sangat antusias.

7. Bagaimana metode yang bapak/ibu gunakan dalam pembelajaran permainan tradisional?

Jawaban : Ceramah, demonstrasi, penugasan.

8. Apakah bapak/ibu menguasai bahan ajar yang akan diajarkan kepada siswa?

Jawaban : Saya menguasainya karena sebelum mengajar sudah saya siapkan terlebih dahulu.

9. Kendala apa yang sering terjadi ketika penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran penjas berlangsung?

Jawaban : Kurangnya kerjasama antar siswa.

10. Berapa alokasi waktu yang bapak/ibu gunakan dalam menerapkan permainan tradisional?

Jawaban : 3 jam pelajaran.

11. Bagaimana proses pembelajaran permainan tradisional di sekolah ini?

Jawaban : Disiapkan, berdoa, diberikan pengarahan tentang materi yang akan diajarkan, pemanasan, materi praktek.

12. Bagaimana sarana dan prasarana penjas yang ada disekolah ini, terkait untuk pembelajaran permainan tradisional?

Jawaban : Kurang memadai.

13. Apakah guru penjas ikut serta dalam pemenuhan sarana dan prasarana pembelajaran permainan tradisional?

Jawaban : Guru penjasorkes ikut dalam pemenuhan kebutuhan sarana dan prasarana, meskipun dengan sederhana.

14. Apa saran yang bisa bapak/ibu berikan terkait sarana dan prasarana yang ada di sekolah anda

Jawaban : Bisa dilengkapi secepatnya.

15. Apakah bapak/ibu termotivasi untuk mengajarkan permainan tradisional di sekolah?

Jawaban : Sangat termotivasi karena membuat anak senang.

16. Apakah siswa sangat senang dengan permainan tradisional?

Jawaban : Sangat senang dan menikmati.

17. Apakah bapak atau ibu mengetahui ranah-ranah penjas,?

Jawaban : Mengetahui.

18. Apakah setiap permainan tradisional memiliki unsur penjas,jelaskan?

Jawaban : Ya, karena seluruh organ tubuh bergerak.

19. Apakah bapak/ibu setuju jika permainan tradisional menjadi salah satu cabang olah raga yang diperlombakan?

Jawaban : Sangat setuju untuk diperlombakan antar SD.

**Lampiran 27.** Hasil Wawancara Terhadap Guru Penjasorkes SDN 2  
Bobotsari

**HASIL WAWANCARA TERHADAP GURU PENJASORKES SDN 2  
BOBOTSARI**

Nama lengkap : Nur Syamsiah, S.Pd  
tempat/tanggal lahir : Purbalingga, 15 Oktober 1962  
NIP : 1962/0151984052003  
Golongan : IV A  
Jenis kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Alamat : Bobotsari  
Jabatan : Guru PenjasOrkes  
Nama Instansi : SDN 2 Bobotsari  
Alamat instansi : Bobotsari

Pertanyaan

1. Apa yang bapak/ibu ketahui tentang permainan tradisional, jelaskan?

Jawaban : Permainan tradisional adalah permainan yang disukai anak-anak dan menggembirakan.

2. Bagaimana menurut bapak/ibu penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran penjas?

Jawaban : Menceritakan dan menjelaskan tentang permainan tradisional.

3. Faktor apa yang menjadi penghambat dalam proses pembelajaran permainan tradisional?

Jawaban : Alat peraga dan pemahaman anak.

4. Ada berapa macam permainan tradisional yang bapak/ibu ketahui dan diajarkan ketika pembelajaran penjas?

Jawaban : Kucing tikus, hitam hijau.

5. apakah setiap permainan tradisional itu disesuaikan dengan masing-masing kelas antara kelas bawah dan kelas atas?

Jawaban : Harus disesuaikan setiap kelas.

6. Bagaimana antusias siswadalam pembelajaran permainan tradisional?

Jawaban : Senang karena permainan yang menggembirakan.

7. Bagaimana metode yang bapak/ibu gunakan dalam pembelajaran permainan tradisional?

Jawaban : Ceramah, memberikan contoh permainan yang akan diberikan.

8. Apakah bapak/ibu menguasai bahan ajar yang akan diajarkan kepada siswa?

Jawaban : Tergantung dengan bahan ajar yang akan diberikan.

9. Kendala apa yang sering terjadi ketika penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran penjas berlangsung?

Jawaban : Kurangnya kerjasama antar siswa.

10. Berapa alokasi waktu yang bapak/ibu gunakan dalam menerapkan permainan tradisional?

Jawaban : 2 kali pertemuan.

11. Bagaimana proses pembelajaran permainan tradisional di sekolah ini?

Jawaban : Prosesnya mempersiapkan anak untuk mengikuti pembelajaran tradisional.

12. Bagaimana sarana dan prasarana penjas yang ada disekolah ini, terkait untuk pembelajaran permainan tradisional?

Jawaban : Sarana dan prasarananya cukup karena pembelajaran permainan tradisional tidak selalu membutuhkan alat peraga.

13. Apakah guru penjas ikut serta dalam pemenuhan sarana dan prasarana pembelajaran permainan tradisional?

Jawaban : Guru penjasorkes ikut dalam pemenuhan kebutuhan sarana dan prasarana, meskipun dengan sederhana.

14. Apa saran yang bisa bapak/ibu berikan terkait sarana dan prasarana yang ada di sekolah anda

Jawaban : Bisa dilengkapi secepatnya.

15. Apakah bapak/ibu termotivasi untuk mengajarkan permainan tradisional di sekolah?

Jawaban : Sangat termotivasi karena membuat anak senang.

16. Apakah siswa sangat senang dengan permainan tradisional?

Jawaban : Ya siswa sangat senang dengan permainan tradisional karena sifatnya bermain dan menggembirakan.

17. Apakah bapak atau ibu mengetahui ranah-ranah penjas,?

Jawaban : Mengetahui.

18. Apakah setiap permainan tradisional memiliki unsur penjas,jelaskan?

Jawaban : Ya, karena ada gerakan atletiknya.

19. Apakah bapak/ibu setuju jika permainan tradisional menjadi salah satu cabang olah raga yang diperlombakan?

Jawaban : Sangat setuju untuk diperlombakan antar SD.



**Lampiran 28.** Hasil Wawancara Terhadap Guru Penjasorkes SDN 1  
Banjarsari

**HASIL WAWANCARA TERHADAP GURU PENJASORKES SDN 1  
BANJARSARI**

Nama lengkap : Sri Pujiyati Ajiningsih  
tempat/tanggal lahir : Purbalingga, 25 Juni 1961  
NIP : 196106251980122001  
Golongan : IV A  
Jenis kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Alamat : Majapura RT 01 RW 03 Bobotsari Purbalingga  
Jabatan : Guru PenjasOrkes  
Nama Instansi : SDN I Banjarsari  
Alamat instansi : Banjarsari

Pertanyaan

1. Apa yang bapak/ibu ketahui tentang permainan tradisional,jelaskan?

Jawaban : Permainan tradisional adalah permainan yang dimainkan oleh anak-anak jaman dahulu, dan sesuai namanya maka permainan tradisional biasanya tidak ada aturan yang baku (lain tempat beda aturan).

2. Bagaimana menurut bapak/ibu penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran penjas?

Jawaban : sangat efektif karena dalam permainan tradisional banyak variasi gerakannya dan biasanya berkelompok, jadi dapat untuk melatih kerja sama.

3. Faktor apa yang menjadi penghambat dalam proses pembelajaran permainan tradisional?

Jawaban : anak-anak belum mengenal sama sekali sehingga harus mengenalkan dari awal.

4. Ada berapa macam permainan tradisional yang bapak/ibu ketahui dan diajarkan ketika pembelajaran penjas?

Jawaban : Permainan kasti, hijau hitam, Menjalankan kucing dan tikus.

5. apakah setiap permainan tradisional itu disesuaikan dengan masing-masing kelas antara kelas bawah dan kelas atas?

Jawaban : Harus disesuaikan setiap kelas.

6. Bagaimana antusias siswadalam pembelajaran permainan tradisional?

Jawaban : Siswa senang / gembira dan tetap semangat.

7. Bagaimana metode yang bapak/ibu gunakan dalam pembelajaran permainan tradisional?

Jawaban : Ceramah, demonstrasi, penugasan.

8. Apakah bapak/ibu menguasai bahan ajar yang akan diajarkan kepada siswa?

Jawaban : Saya menguasainya karena sebelum mengajar sudah saya siapkan terlebih dahulu.

9. Kendala apa yang sering terjadi ketika penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran penjas berlangsung?

Jawaban : Tempat bermain / halaman kurang luas dan kurang aman.

10. Berapa alokasi waktu yang bapak/ibu gunakan dalam menerapkan permainan tradisional?

Jawaban : 35 menit X 2.

11. Bagaimana proses pembelajaran permainan tradisional di sekolah ini?

Jawaban : Dipakai untuk pemanasan.

12. Bagaimana sarana dan prasarana penjas yang ada disekolah ini, terkait untuk pembelajaran permainan tradisional?

Jawaban : Sarana dan prasarana cukup.

13. Apakah guru penjas ikut serta dalam pemenuhan sarana dan prasarana pembelajaran permainan tradisional?

Jawaban : Guru penjasorkes ikut dalam pemenuhan kebutuhan sarana dan prasarana, meskipun dengan sederhana.

14. Apa saran yang bisa bapak/ibu berikan terkait sarana dan prasarana yang ada di sekolah anda

Jawaban : Halaman tempat bermain perlu yang lebih luas.

15. Apakah bapak/ibu termotivasi untuk mengajarkan permainan tradisional di sekolah?

Jawaban : Sangat termotivasi karena membuat anak senang.

16. Apakah siswa sangat senang dengan permainan tradisional?

Jawaban : Sangat senang dan menikmati.

17. Apakah bapak atau ibu mengetahui ranah-ranah penjas,?

Jawaban : Mengetahui.

18. Apakah setiap permainan tradisional memiliki unsur penjas,jelaskan?

Jawaban : Ya, karena seluruh organ tubuh bergerak.

19. Apakah bapak/ibu setuju jika permainan tradisional menjadi salah satu cabang olah raga yang diperlombakan?

Jawaban : Sangat setuju untuk diperlombakan antar SD.

### Lampiran 29. OUTPUT UJI VALIDITAS UJI COBA

		jumlah
item1	Pearson Correlation	.289
	Sig. (2-tailed)	.122
	N	30
item2	Pearson Correlation	.296
	Sig. (2-tailed)	.113
	N	30
item3	Pearson Correlation	.467
	Sig. (2-tailed)	.009
	N	30
item4	Pearson Correlation	.144
	Sig. (2-tailed)	.448
	N	30
item5	Pearson Correlation	.902
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
item6	Pearson Correlation	.933
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
item7	Pearson Correlation	.719
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
item8	Pearson Correlation	.684
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
item9	Pearson Correlation	.925
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
item10	Pearson Correlation	.737
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
item11	Pearson Correlation	.617
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
item12	Pearson Correlation	.920
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
item13	Pearson Correlation	.341
	Sig. (2-tailed)	.066
	N	30
item14	Pearson Correlation	.037
	Sig. (2-tailed)	.848
	N	30

item15	Pearson Correlation	.822
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
item16	Pearson Correlation	.925
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
item17	Pearson Correlation	.715
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
item18	Pearson Correlation	.614
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
item19	Pearson Correlation	.773
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
item20	Pearson Correlation	.579
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	30
item21	Pearson Correlation	.894
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
item22	Pearson Correlation	.730
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
item23	Pearson Correlation	.460
	Sig. (2-tailed)	.011
	N	30
item24	Pearson Correlation	.751
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
item25	Pearson Correlation	.751
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
item26	Pearson Correlation	.726
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
item27	Pearson Correlation	.591
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	30
item28	Pearson Correlation	.514
	Sig. (2-tailed)	.004
	N	30
jumlah	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	30

### Lampiran 30. REKAPITULASI UJI VALIDITAS

#### REKAPITULASI UJI VALIDITAS ANGKET UJI COBA

n=30, Taraf Signifikansi 0,05,  $r_{tabel} = 0,361$

No.	Pearson Correlations ( $r_{11}$ )	Keterangan
1.	.289	Tidak Valid
2.	.296	Tidak Valid
3.	.467**	Valid
4.	.144	Tidak Valid
5.	.902**	Valid
6.	.933**	Valid
7.	.719**	Valid
8.	.684**	Valid
9.	.925**	Valid
10.	.737**	Valid
11.	.617**	Valid
12.	.920**	Valid
13.	.341	Tidak Valid
14.	.037	Tidak Valid
15.	.822**	Valid
16.	.925**	Valid
17.	.715**	Valid
18.	.614**	Valid
19.	.773**	Valid
20.	.579**	Valid
21.	.894**	Valid
22.	.730**	Valid
23.	.460*	Valid
24.	.751**	Valid
25.	.751**	Valid
26.	.726**	Valid
27.	.591**	Valid
28.	.514**	Valid

Untuk mengetahui ketepatan data, diperlukan penghitungan uji validitas instrumen menggunakan program SPSS versi 17, dengan analisis korelasi *Pearson* pada *Bivariate Correlations*. Pengujian validitas menggunakan uji dua sisi dengan taraf signifikansi 0,05. Kriteria pengujian yaitu sebagai berikut: jika harga  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$  (uji dua sisi dengan sig. 0,05), maka item-item pernyataan berkorelasi signifikan terhadap skor total. Item-item pernyataan tersebut dinyatakan valid. Sebaliknya, jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  (uji dua sisi dengan sig. 0,05), maka item-item pernyataan tidak berkorelasi signifikan terhadap skor total. Item-item pernyataan tersebut dinyatakan tidak valid.

### Lampiran 31. OUTPUT UJI RELIABILITAS 23 ITEM PERNYATAAN VALID ANGGKET UJI COBA

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.957	30

#### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
item3	100.70	196.562	.749	.956
item5	100.53	200.395	.589	.957
item6	100.83	187.937	.918	.954
item7	101.03	191.413	.709	.955
item8	101.53	188.120	.657	.956
item9	100.97	192.171	.706	.955
item10	100.87	186.395	.936	.953
item11	101.10	194.369	.512	.957
item12	100.87	189.913	.815	.954
item15	101.47	184.120	.703	.956
item16	100.70	191.666	.807	.955
item17	100.57	197.082	.613	.956
item18	100.67	195.057	.890	.955
item19	101.03	189.482	.758	.955
item20	100.97	191.413	.697	.955
item21	101.00	195.310	.482	.957
item22	100.57	199.426	.633	.956
item23	100.73	196.616	.637	.956
item24	100.67	192.437	.775	.955
item25	101.60	189.421	.517	.958
item26	100.63	195.757	.866	.955
item27	100.90	194.507	.580	.956
item28	100.97	196.792	.439	.958

Pengujian reliabilitas angket menggunakan teknik belah dua (*split-half*). Peneliti hanya menggunakan sebuah angket dan diujicobakan satu kali (Sahayu, 2005). Pengujian reliabilitas angket dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 17 metode *Cronbach's Alpha*. Penggunaan metode *Cronbach's Alpha* didasarkan atas pertimbangan bahwa metode tersebut dapat digunakan untuk menguji reliabilitas instrumen yang memiliki skor berbentuk skala 1 – 4 (Arikunto, 2010). Pengujian reliabilitas biasanya menggunakan batasan tertentu seperti 0,6. Menurut Sekaran (1992) dalam Priyatno (2010: 98) reliabilitas kurang dari 0,6 artinya kurang baik, sedangkan 0,7 dapat diterima, dan di atas 0,8 artinya baik. Jadi, apabila nilai *output reliability statistics* lebih besar dari 0,6 maka dapat disimpulkan bahwa angket tersebut reliabel. Uji reliabilitas instrumen angket hanya dilakukan untuk soal-soal yang telah valid. Berdasarkan uji validitas, terdapat 23 item pernyataan yang valid dan akan diuji reliabilitasnya.

**Lampiran 32.DAFTAR NAMA SISWA**

**SDN 2 BOBOTSARI**

NO	NAMA
1	RAIHANAH ARIF
2	FINA ISTIFADAH
3	INTAN REGITA PRAMESTI
4	FAIZAH
5	ASHOFA NANDA TICIN
6	NOVAL ANINDYA P
7	QAIS NAUFAL SYAFIQ
8	PILI YANI NUR KARTIKA
9	VERGI AWAL
10	DIMAS SAPUTRA
11	BAGAS SAPUTRA
12	YANUAR NUR HIDAYANTI
13	IBNU BINTANG PAMUNGKAS
14	RAIHAN MUAFA
15	RAFI DWI S
16	ANDIKA APRI NUR F
17	NATASYA EKA
18	DUTA HARDIA
19	TYAS WULAN
20	ALIYA DEVI TRIYANI
21	NUR ALEKA PRASETYO
22	RAHAYU SATIKA STEFANI
23	ELSA FATIMATUZ ZAHRO
24	ISMAWATI RAHAYU
25	DITA EKA WAHYUNI
26	SULTHAN DWI P
27	HILMAN MUDOFFAR ALI
28	SHENDY RADITYA
29	FANI FAJAR PUTRA
30	WIGUNA PRATAMA
31	MEISORIN ALWAVI
32	DINAR ADITYA
33	AIDO YUAN FAUZAN

**SDN 1 MAJAPURA**

NO	NAMA
1	GILANG ABU F
2	UNI WASIATI
3	UMI LATHUFAH
4	ALFARIS FATHAN
5	ANDRI TRIANA DEWI
6	ANGGI RAVISKA
7	ARVELYA FISCA AMANDA
8	AZHAR IQBAL ADI P
9	DANU SETIAJI
10	DWI RAFAI
11	GALIH PANGESTU
12	GUSFARINDO TRI WICAKSONO
13	LUTFA ALIFUL FATAH
14	M ARDI FIRMAN
15	NOVI DWI RAHMADANI
16	RAFLI ANNUR SYAM
17	RAHMA HADI SAPUTRA
18	RIAGINA AFITA
19	RIZKI AQIL ALAMSYAH
20	SALSABILA LUTHI
21	TIANUR CHOLIFAH
22	VICKY ZAHZENA
23	WANTI NUR KHOLIFAH
24	YOHANDA ESTI SAPUTRI
25	WAHYU MUJI P



**SDN 1 KALAPACUNG**

NO	NAMA
1	ANDI SUPRIYANTO
2	DAMAR GILANG SANTOSO
3	DINA SETIANI
4	FAREL ELGI FRIZAYANTO
5	TIKA AFRIANTO
6	AJI WAJAR SAPUTRO
7	AGES PRASEPTIAN
8	DWI RAHAYU
9	FIA FEBRIASARI
10	FANDI WIJAYA
11	HIDAYATULLOH
12	RANTI WAHYU AGUSTINA
13	TOMI KURNIAWAN
14	TATANG TRIANDAR
15	TRI WIADIASTUTI
16	ANJALI NADIA PADMARINI
17	ANITA DWI ALFIANI
18	BAGUS AL NURRU
19	DONY SETIAWAN
20	DEVINA AFIYANI
21	DINA APRIANA
22	DEFAN
23	ELA APRILIANA
24	FADILAH
25	FERDI SETIANTO
26	GALANG AAT NUR ADAM
27	HASNANDA NOVIA BAROKAH
28	IBNU FARIZAL
29	KURNIAWAN AGUSTINO
30	RINDI MUSTIKA DEWI
31	RANGGA WIBOWO
32	SHALVA ALLAISHA
33	WISNU TRI JATI
34	AWAL FAJAR ROULLOH

**SDN 1 BANJARSARI**

NO	NAMA
1	BIBIT AMARUDIN
2	EEN NURNGAENI
3	HUSNUL KHOTIMAH
4	ARDIANSYAH ABDUL A
5	AFIT JULIAWAN
6	SITI NUR KHOTIJAH
7	LIFTIYANTI
8	AENIA LATIF FATHONAH
9	LAELY KOMARIYAH ULFAH
10	IKMA DIAN APRISANTI
11	MEGA NINGRUM
12	CAHYO HAKIM
13	SAEFUL
14	TRI AMANAH
15	TRI MEGA PUSPITA
16	DWI FEBRIANI
17	FAIRUZ FATHIN NURSIDA
18	ARI SUPRIYANTO
19	SUSILO WAHYU
20	DWI FEBRIA WULANDARI

**SDN 1 KARANGMALANG**

NO	NAMA
1	PURWANTO
2	LUTFI NUR AMALIA
3	MEI RINANINGSIH
4	SYAFA ATHALIA FAUZTA
5	NUZULIA RAHMA D
6	KHAFIFATUL OZA
7	SHOLIKHUM
8	WAHYUDI
9	MELVIN WAHYU S
10	NOVA INDRATAMA
11	HASNA ARINDA PUTRI
12	RIMEINGSIH
13	JAKA TRI IRAWAN
14	FADLI
15	PRATAMA
16	YUSUP NUR HIDAYAT
17	TADLAN ARIF SABANI
18	HOLIK IYAN T
19	FERI FERNANDO
20	AFIKA NUR WALIDAH
21	FIKRI SETIAWAN
22	AKMAL AHMAD
23	BAGUS DWI KUSUMA
24	EL VARA ALIFIA
25	JENITA AGUSTIEN
26	HARI SABAR
27	RIONO
28	NURUL ROMADON
29	SUSILO NUGROHO
30	AJI SANTOSO

**SDN 1 BOBOTSARI**

NO	NAMA
1	FALDA AMELIA PUTRI
2	INTAN PRATIWI
3	SETIORINI
4	ARDIVA RIFKI
5	CANDRA NURWATI
6	REFINA SAPUTRI
7	APRILIA DENORA UTAMI
8	FAJAR P UNTUNG
9	NUR FAUZAN
10	DEDE YUSUF SETIAWAN
11	FADLAN BAGAS
12	SYAHRUL RAMADHAN
13	FARIZ FERDANI
14	AFIFAH NUR ARDILA
15	UUT NUR SAFITRI
16	ROSSE EVA NURRUL ALFANI
17	ANGGUN AMANDA PUTRI
18	ZUBAIDAH
19	APRILIA MARDIYANTI
20	DOVA RAHMANDIKA
21	RAFLI CANDRA D
22	AKHSAN NUR HAFIDZ
23	RISKI MUARIS SABANI
24	ADI SUWARNO

## Lampiran 33. DRAFT KARAKTERISTIK PERMAINAN

## DRAFT KARAKTERISTIK 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	-	-	√	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
2	Anjang( 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, Meloncat-loncat	Berputar	Mendarat	-	√	-	
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	√	-	-	2. Permainan no. 5, 6, 17, 21, 36, 37 permainan yang terkadang digunakan. Karena hasil gerak yang dibutuhkan kurang.
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	-	-	√	
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	-	-	√	
16	Do Mi Ka Do	7-9 Thn	Kelas Rendah	-	Menekuk	-	-	-	√	
17	Egrang	11-15Thn	Kelas Atas	Jalan	Mengangkat dan Berputar	Lurus	-	√	-	3. Permainan no. 1, 7, 9, 12, 14, 15, 16, 18, 19, 23, 24, 28, 31, 32, 33, 34, 40. Permainan ini jarang
18	Gasingan	10-15Thn	Kelas Atas	-	Berputar, Melilit	Menghentikan	-	-	√	
19	Gelembung Sabun	6-8 Thn	Kelas Rendah	-	-	-	-	-	√	
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	-	√	-	digunakan bahkan tidak pernah karena memiliki gerak yang kurang, bahkan permainannya tidak memiliki nilai-nilai ranah penjas serta harus melihat faktor keselamatan/resiko.
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, mengehentikan	√	-	-	
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	Kelas Atas		Melilit	-	-	-	√	

		Thn								
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 (Bethik)	8-13 Thn	Kelas Atas	Jalan, Loncat	Mengukur	Melempar dan Menangkap	-	-	√	
33	Pensil Dalam Botol	7-13 Thn	Kelas Atas dan Rendah	Lari	Mendorong	Mendorong	-	-	√	
34	Perang Bantal	10-15Thn	Kelas Atas	-	Mengayun	-	-	-	√	
35	Sundah Mandah	9-16 Thn	Kelas Atas	Jengket	Menekuk, mendarat	-	√	-	-	
36	Tali berputar	9-15 Thn	Kelas Atas	Meloncat-loncat	Berputar	Menangkap	-	√	-	
37	Tarik Tambang	10-15Thn	Kelas Atas	-	Menekuk	-	-	√	-	
38	Ular 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 34. Dokumentasi Penelitian**

**DOKUMENTASI PENELITIAN**

**SDN 1 MAJAPURA**



**Pemanasan**



**Permainan Gobag Sodor**



**Pengisian Angket**



**Wawancara**

**SDN 1 BOBOTSARI**



**Pemanasan**



**Permainan Kucing dan Tikus**



**Pengisian Angket**



**Permainan Kucing dan Tikus**

**SDN 2 BOBOTSARI**



**Pemanasan**



**Permainan Lempar Kreweng**



**Pengisian Angket**



**Wawancara**

**SDN 1 BANJARSARI**



**Pemanasan**



**Permainan Gobag Sodor**



**Pengisian Angket**



**Wawancara**

**SDN 1 KARANGMALANG**



**Permainan Lompat Kuburan**



**Permainan Terowongan**



**Pengisian Angket**



**Wawancara**

**SDN 1 KALAPACUNG**



**Pengarahan**



**Permainan Enggrang**



**Pengisian Angket**



**Wawancara**