



**PENERAPAN DAN MINAT SISWA TERHADAP PERMAINAN  
TRADISIONAL PADA PENJASORKES  
DI SEKOLAH DASAR SE-GUGUS ANDONG  
KECAMATAN GETASAN TAHUN 2019**

**SKRIPSI**

Untuk Memperoleh Sarjana Pendidikan  
pada Universitas Negeri Semarang

Oleh :  
**NUR ALIF SAFALUDIN**  
6102412065

**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2019**

## ABSTRAK

Safaludin, Nur Alif. 2019. Penerapan dan Minat Siswa Terhadap Permainan Tradisional Pada Penjasorkes Di Sekolah Dasar Se-Gugus Andong Kecamatan Getasan Tahun 2019. Fakultas Ilmu Kelolahragaan. Universitas Negeri Semarang.

**Kata Kunci: Penerapan, Minat Siswa, Permainan Tradisional, dan Penjasorkes.**

Penerapan permainan tradisional di SD N Kecamatan Getasan tidak dapat dilakukan secara optimal padahal guru Penjas memiliki inisiatif untuk menerapkan permainan tradisional pada pembelajaran variasi pola gerak dasar jalan dan lari, permainan bola besar dan bola kecil. Rumusan masalah penelitian ini yaitu (1) Bagaimana penerapan permainan tradisional pada Penjasorkes?; dan (2) Bagaimanakah minat siswa terhadap penerapan permainan tradisional pada mata pelajaran Penjasorkes?. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui (1) penerapan permainan tradisional pada Penjasorkes dan (2) minat siswa terhadap penerapan permainan tradisional pada mata pelajaran Penjasorkes.

Jenis penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif. Fokus penelitian yaitu penerapan permainan tradisional pada Penjasorkes dan minat siswa. Subyek penelitian ini adalah 6 guru Penjas dan 57 siswa kelas IV SD se Gugus Andong. teknik pengumpulan data wawancara, observasi, dokumentasi dan angket Analisis data dilakukan secara deskriptif persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Penerapan permainan tradisional pada pembelajaran Penjasorkes SD se Gugus Andong dilakukan melalui modifikasi permainan olahraga dengan beberapa jenis permainan tradisional yang sesuai dengan materi di kelas IV yang meliputi Gobag Sodor, Kasti, Bola Gebog, permainan lempar tangkap, dan bola bakar/plintiran yang telah dimodifikasi dalam bentuk olahraga permainan bola besar, permainan bola kecil, gerak dasar jalan, lari, lompat dan tangkap. (2) Minat siswa terhadap penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran Penjasorkes dalam kategori tinggi dilihat dari kesenangan, perhatian dan kemauan untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional yang dimodifikasi dengan pembelajaran Penjas.

Simpulan penelitian ini yaitu penerapan dan minat siswa terhadap permainan tradisional pada Penjasorkes sudah baik. Saran yang dapat peneliti berikan yaitu hendaknya guru Penjas lebih mengeksplor jenis-jenis permainan tradisional untuk dikenalkan kepada siswa dalam aktivitas olahraga.

## **ABSTRACT**

Safaludin, Nur Alif. 2019. *Application of Traditional Games in Elementary Schools in the Andong Cluster of Getasan District, Academic 2019. Faculty of Sports Sciences. Semarang State University.*

**Keywords:** *Application, Student Interest, Traditional Games, and Physical Education*

*The application of traditional games in the Getasan District Public Elementary School cannot be done optimally even though the Physical Education teacher has the initiative to implement traditional games in learning variations in the basic patterns of movement of the road and run, big ball and small ball games. The formulation of this research problem is (1) How is the application of traditional games to Penjasorkes ?; and (2) How do students interest in the application of traditional games in Penjasorkes subjects ?. The purpose of this study is to find out (1) the application of traditional games to Penjasorkes and (2) student interest in the application of traditional games in Penjasorkes subjects.*

*This type of research is descriptive qualitative. The focus of research is the application of traditional games to Penjasorkes and students' interests. The subjects of this study were 6 Physical Education teachers and 57 fourth grade students in Andong Cluster. data collection techniques interviews, observation, documentation and questionnaires Data analysis was done in descriptive percentages.*

*The results showed that (1) The application of traditional games in elementary school learning Penjasorkes in Andong Cluster was done through modification of sports games with several types of traditional games that corresponded to the material in class IV which included Gobag Sodor, Kasti, Gebog Ball, catching game and ball modified burns / twists in the form of big ball games, small ball games, basic ground movements, running, jumping and catching. (2) Students' interest in the application of traditional games in Penjasorkes learning in the high category is seen from the fun, attention and willingness to take part in learning traditional games that are modified by using Penjas learning.*

*The conclusion of this study is that the application and interest of students towards traditional games at Penjasorkes is good. Suggestions that researchers can give are that the Penjas teacher should explore the types of traditional games to be introduced to students in sports activities.*

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : NUR ALIF SAFALUDIN  
NIM : 6102412065  
Jurusan : PJKR  
Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar, S1  
Fakultas : FIK  
Judul Skripsi : Survei Penerapan dan Minat Siswa Terhadap Permainan Tradisional Pada Penjasorkes Di Sekolah Dasar Se-Gugus Andong Kecamatan Getasan Tahun 2019.

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

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

Semarang, Mei 2019  
Peneliti



NUR ALIF SAFALUDIN  
6102412065

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul "PENERAPAN DAN MINAT SISWA TERHADAP PERMAINAN TRADISIONAL PADA PENJASORKES DI SEKOLAH DASAR SE- GUGUS ANDONG KECAMATAN GETASAN TAHUN 2019" telah disetujui dan disahkan oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada:

Hari :

Tanggal :

Pembimbing I



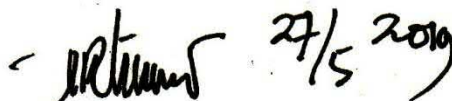
Agus Pujiyanto, S.Pd., M.Pd  
NIP. 19730202200604 1001

Pembimbing II



Drs. Cahyo Yuwono, M.Pd  
NIP. 196204251986011001

Menyetujui,  
Ketua Jurusan PJKR



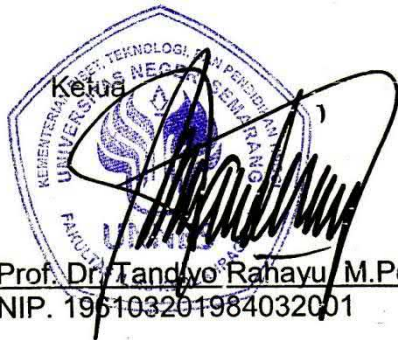
27/5 2019

Dr. Mugiyo Hartono, M.Pd  
NIP. 196109031988031002

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi atas nama NUR ALIF SAFALUDIN NIM 6102412065, Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, judul **"PENERAPAN DAN MINAT SISWA TERHADAP PERMAINAN TRADISIONAL PADA PENJASORKES DI SEKOLAH DASAR SE- GUGUS ANDONG KECAMATAN GETASAN TAHUN 2019"** telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada hari Senin 8 Juli 2019.

Panitia Ujian

  
Ketua  
Prof. Dr. Tandyo Rahayu, M.Pd  
NIP. 195103201984032001

  
Sekretaris  
Drs. Endro Puji Purwono, M.Kes  
NIP. 195903151985031003

Dewan Penguji


Supriyono, S.Pd., M.Or.  
NIP. 197201271998021001

(Penguji 1) 

Agus Pujiono, S.Pd, M.Pd  
NIP: 197302022006041001

(Penguji 2) 

Drs. Cahyo Yuwono, M.Pd.  
NIP: 196204251986011001

Penguji 3 

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### **Motto:**

☞ Katakanlah: “Suksesku ditentukan oleh kesungguhan upayaku. Yang bersungguh-sungguh yang dapat! *I will not give up!*” (Mario Teguh)

### **Persembahan :**

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

Ibu saya Sri Suwarsih dan Bapak Lukman H. yang senantiasa memberikan dukungan baik moral maupun material serta tiada henti memberikan doa dan kasih sayang.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kepada hamba-Nya kelapangan dada dan kelembutan hati, yang menggerakkan hati hamba-Nya untuk selalu berjalan di jalan-Mu. Shalawat dan Salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW.

Atas berkat rahmat dan hidayah Allah SWT penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“PENERAPAN DAN MINAT SISWA TERHADAP PERMAINAN TRADISIONAL PADA PENJASORKES DI SEKOLAH DASAR SEGUGUS ANDONG KECAMATAN GETASAN TAHUN 2019”**. Skripsi ini disusun dalam rangka menyelesaikan Studi Strata 1 yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang. Penulis menyadari dengan sepenuh hati bahwa tersusunnya skripsi ini bukan hanya atas kemampuan dan usaha penulis semata, namun juga berkat bantuan berbagai pihak. Sehubungan dengan hal tersebut, peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti menjadi mahasiswa Unnes.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan dorongan dan semangat serta izin penelitian untuk menyelesaikan skripsi ini.



4. Bapak Agus Pujianto, S.Pd., M.Pd, selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan petunjuk, saran, dorongan, dan motivasi serta membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Drs. Cahyo Yuwono, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan petunjuk, saran, dorongan, dan motivasi serta membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen beserta staff Tata Usaha Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi yang telah memberikan bimbingan dan bantuannya.
7. Teman-teman seperjuangan yang selalu memberikan dukungan kepada penulis.

Semoga bantuan yang telah diberikan kepada penulis menjadi amalan ibadah dan mendapatkan pahala dari ALLAH SWT. Pada akhirnya penulis berharap semoga Skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi semua pihak.

Semarang, April 2019

Penulis

## DAFTAR ISI

Halaman

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>ABSTRAK</b> .....	ii
<b>ABSTRACT</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	v
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	vi
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	vii
<b>KATA PRAKATA</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	7
1.3 Pembatasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah.....	7
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR</b>	
2.1 Tinjauan Tentang Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar.....	10
2.1.1 Pengertian Pendidikan Jasmani.....	10
2.1.2 Tujuan dan Fungsi Pendidikan Jasmani.....	11
2.1.3 Kompetensi Dasar Pendidikan Jasmani di tingkat Sekolah Dasar.....	15
2.2 Tinjauan Tentang Pembelajaran.....	19
2.2.1 Pengertian Pembelajaran.....	19
2.2.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pembelajaran.....	20
2.2.3 Proses Pelaksanaan Pembelajaran.....	22
2.3 Tinjauan Tentang Karakteristik Siswa Sekolah Dasar.....	25
2.4 Tinjauan Tentang Permainan Tradisional.....	30
2.4.1 Pengertian Permainan Tradisional.....	30
2.4.2 Nilai-Nilai dalam Permainan Tradisional.....	31
2.4.3 Jenis-Jenis Permainan Tradisional di Sekolah.....	34
2.5 Minat Siswa Pada Pembelajaran Permainan Tradisional.....	42
2.5.1 Pengertian Minat.....	42
2.5.2 Aspek-Aspek atau Ciri-Ciri Siswa Memiliki Minat.....	44
2.6 Kerangka Berpikir Penelitian.....	45

<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
3.1	Jenis dan Desain Penelitian ..... 47
3.2	Variabel Penelitian..... 47
3.3	Subyek Penelitian..... 48
3.4	Lokasi dan Sasaran Penelitian..... 49
3.5	Instrumen dan Metode Pengumpulan Data..... 50
3.5.1	Instrumen Penelitian..... 50
3.5.2	Metode Pengumpulan Data..... 51
3.6	Pemeriksaan Dan Keabsahan Data..... 53
3.7	Validitas dan Reliabilitas Instrumen..... 54
3.7.1	Validitas Instrumen..... 54
3.7.2	Reliabilitas Instrumen..... 56
3.8	Analisis Data..... 57
3.8.1	Analisis Data Kualitatif..... 57
3.8.2	Analisis Data Kuantitatif..... 58
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1	Hasil Penelitian..... 59
4.1.1	Penerapan Permainan Tradisional Pada Penjasorkes di Sekolah Dasar Se-Gugus Andong Kecamatan Getasan Kabupaten Semarang..... 59
4.1.1.1	Perencanaan Penerapan Tradisional Pada Pembelajaran Penjasorkes. .... 59
4.1.1.2	Pelaksanaan Penerapan Tradisional Pada Pembelajaran Penjasorkes..... 61
4.1.1.3	Evaluasi Penerapan Permainan Tradisional Pada Pembelajaran Penjasorkes..... 64
4.1.2	Minat Siswa Terhadap Penerapan Permainan Tradisional pada Mata Pelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar Se-Gugus Andong Kecamatan Getasan Kabupaten Semarang..... 66
4.1.2.1	Minat Siswa Berdasarkan Indikator Kesenangan Mengikuti Penerapan Permainan Tradisional Pada Pembelajaran Penjas..... 66
4.1.2.2	Minat Siswa Berdasarkan Indikator Perhatian terhadap Penerapan Permainan Tradisional Pada Pembelajaran Penjas..... 68
4.1.2.3	Minat Siswa Berdasarkan Indikator Kemauan Mengikuti Penerapan Permainan Tradisional Pada Pembelajaran Penjas..... 69
4.2	Pembahasan..... 72
4.2.1	Penerapan Permainan Tradisional Pada Penjasorkes di Sekolah Dasar Se- Gugus Andong Kecamatan Getasan Kabupaten Semarang..... 72
4.2.2	Minat Siswa Terhadap Penerapan Permainan Tradisional pada Mata Pelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar Se-Gugus Andong Kecamatan Getasan Kabupaten Semarang..... 74

<b>BAB V PENUTUP</b>	
5.1 Kesimpulan.....	76
5.2 Saran-Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA.....	78
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	79

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>		<b>Halaman</b>
1.1	Hasil Observasi dan Wawancara Pendahuluan.....	5
3.1.	Jumlah Populasi dan Sampel Siswa.....	49
3.2.	Kisi-Kisi Wawancara Kepada Guru .....	50
3.3.	Kisi-Kisi Angket Minat Siswa Pada Penerapan Permainan Tradisional.....	50
	..	
3.4.	Klasifikasi Presentase.....	58
4.1	Minat Siswa Berdasarkan Indikator Kesenangan Mengikuti Penerapan Permainan Tradisional Pada Pembelajaran Penjas	67
	..	
4.2	Minat Siswa Berdasarkan Indikator Perhatian Terhadap Penerapan Permainan Tradisional Pada Pembelajaran Penjas...	68
4.3	Minat Siswa Berdasarkan Indikator Perhatian Terhadap Penerapan Permainan Tradisional Pada Pembelajaran Penjas...	69
4.4	Tingkat Minat Siswa Dalam Penerapan Permainan Tradisional Pada Pembelajaran Penjas.....	71

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>		<b>Halaman</b>
2.1	Permainan Untrakol / Menyusun pecahan genting (Krewang).....	3 5
2.2	Bentengan.....	3
	...	6
2.3	Gobak	3
	Sodor.....	7
2.4	Kucing dan	3
	Tikus.....	8
2.5	Ular	3
	Naga.....	9
2.6	Lompat	4
	Tali.....	0
2.7	Kasti.....	4
	..	1
2.8	Kerangka Berpikir	4
	Penelitian.....	6
4.1	Tingkat Minat Siswa Berdasarkan Indikator	6
	Kesenangan.....	7
4.2	Tingkat Minat Siswa Berdasarkan Indikator	6
	Perhatian.....	8
4.3	Tingkat Minat Siswa Berdasarkan Indikator	7
	Kemauan.....	0

4.4 Tingkat Minat Siswa pada Penerapan Permainan Tradisional pada Pembelajaran Penjas di SDN se Gugus Andong.....	7 1
---	--------

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kisi-Kisi Instrumen.....	81
2. Pedoman Wawancara.....	82
3. Angket Penelitian Kepada Siswa.....	84
4. Transkrip Wawancara.....	Hasil 87

5.	Tabulasi	Data	Uji	Coba	Angket	105	
	Penelitian.....						
6.	Hasil	Uji		Coba	Angket	106	
	.....						
7.	Tabulasi	Data		Penelitian	Minat	107	
	Siswa.....						
8.	Hasil		Perhitungan		Deskriptif	112	
	Persentase.....						
9.	Dokumentasi				Foto	113	
	penelitian.....						
10.	Surat		Penetapan		Dosen	116	
	Pembimbing.....						
11.	Surat				Ijin	117	
	Penelitian.....						
12.	Surat	Keterangan		Sudah	Melakukan	118	
	Penelitian.....						



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Bangsa Indonesia memiliki berbagai macam permainan, suku, permainan tradisional yang ada di berbagai daerah yang berbeda-beda. Salah satu kultur budaya yang ada di masyarakat yang menjadi suatu aset bangsa untuk dilestarikan dalam mengatasi permasalahan globalisasi maka dibutuhkan suatu pendidikan. Dari pendidikan non formal ataupun formal. Undang-Undang sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Sekolah dasar merupakan suatu jenjang pendidikan yang paling penting keberadaannya dalam mendukung pendidikan nasional, sehingga peningkatan mutu pendidikan di sekolah dasar. Kedudukan sekolah dasar dianggap sangat penting keberadaannya karena tanpa penyelesaian pendidikan pada jenjang sekolah dasar. Sekolah dasar sangatlah penting keberadaannya karena melalui sekolah dasar anak didik dibekali oleh kemampuan dasar dan keterampilan dasar agar mampu mengantisipasi permasalahan dalam kehidupan sehari-hari (*life skill*) (Harasuki, 2003:97).

Anak-anak di sekolah dasar dapat di katagorikan anak yang baru berkembang. Di mana pada masa ini mereka mempunyai energi yang lebih dan rasa ingin tahu yang sangat tinggi dalam hal bergerak. Sehingga perlu disalurkan melalui aktivitas yang bermanfaat salah satunya melalui pendidikan jasmani. Kebutuhan untuk bergerak ini membuat mereka sering merasa bosan apabila

hanya harus duduk dan mendengarkan penjelasan guru di kelas. Sehingga saat bel istirahat berbunyi mereka berhamburan keluar untuk bermain dan melakukan aktivitas yang berhubungan dengan aktivitas fisik. Ada yang berlari kesana kemari, ada pula yang berteriak-teriak, karena mereka mengekspresikan dengan cara beaktifitas fisik yang bergembira dan merangsang mereka untuk bergerak di dalam keadaan alam sekitar di lingkungan sekolah tersebut. Dengan begitu organ-organ dalam tubuh mereka dapat tumbuh berkembang dengan semestinya dan mengalami pertumbuhan secara alami dan diberikan bekal dalam masalah gerak tubuh.

Kebutuhan bergerak bagi anak Sekolah Dasar yang diwujudkan dengan aktivitas bermain menunjukkan adanya kelebihan tenaga. Hal ini sebagaimana diungkapkan oleh Herberth Spencer bahwa kelebihan tenaga (kekuatan atau vitalitas) pada anak atau orang dewasa yang belum digunakan disalurkan untuk bermain. Kelebihan tenaga dimaksudkan sebagai kelebihan energi, kelebihan kekuatan hidup, dan vitalitas, yang dianggap oleh manusia untuk memelihara lewat permainan (Depdikbud, 1992:4). Aktivitas bermain untuk menyalurkan kelebihan tenaga tersebut juga menjadi bagian dari tujuan pembelajaran Penjasorkes.

Pembelajaran Pendidikan Jasmani di sekolah dasar tidak terlepas dari aktifitas fisik salah satunya dengan bermain. Karakteristik anak sekolah dasar yaitu masih suka bermain. Dimana dengan melakukan kegiatan bermain akan memberikan efek yang positif untuk pertumbuhan dan perkembangan peserta didik. Dengan bermain juga dapat menimbulkan rasa kebersamaan, kerjasama dan gotong royong. Indonesia merupakan bangsa yang kaya budaya, beranekaragaman kultur, etnis, suku dan agama di setiap daerahnya. Tak luput halnya dengan

permainan rakyat atau yang sering disebut dengan permainan tradisional (Kusumawati, 2017:125).

Permainan tradisional dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani disajikan sebagai bahan pelajaran pendidikan jasmani, karena setiap permainan tersebut harus terlebih dahulu di kaji nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tersebut seperti nilai pendidikan. Pada permainan tradisional juga memiliki unsur-unsur seperti sportivitas, kejujuran, kecermatan, kelincahan, ketetapan menentukan langkah serta kemampuan bekerja sama dalam kelompok, mudah aturan bermainnya. Jumlah dapat melibatkan seluruh siswa di kelas yang bersangkutan dan dalam permainan guru dapat mengontrol siswanya karena ada faktor bahaya sehingga harus ada yang mendampingi atau mempertanggungjawabkannya.

Permainan tradisional sudah dikenal sejak zaman dahulu. Bahkan, sejak zaman penjajahan Belanda dan Jepang, permainan tradisional sering dilakukan atau di mainkan di sekolah-sekolah atau bahkan di masyarakat pun sering dimainkan atau ditemukan. Namun, akhir-akhir ini permainan tradisional sudah jarang ditemukan atau sudah langka apalagi dalam pertandingan kompetisi resmi. Tidak adanya inovasi dan kreativitas guru dalam mengemberikan anak dan kesenangan terhadap anak dalam hal pembelajaran Penjasorkes khususnya dalam permainan tradisional. Sebagai contoh siswa sering mengalami kesulitan dan kurang tertarik dalam pembelajaran permainan tradisional. Padahal permainan tradisional perlu di kembangkan dan di lestarikan, agar anak tidak cepat bosan dalam pembelajaran permainan tradisional dan bergairah untuk mengikuti pembelajaran selanjutnya dan yang akan datang.

Permainan tradisional terdapat pada kurikulum 2013 edisi revisi 2018 untuk Sekolah Dasar khususnya pada kelas tinggi yaitu kelas IV. Berdasarkan

Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Penjasorkes pada kelas IV yaitu meliputi (1) mempraktikkan prosedur variasi pola gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam permainan bola besar sederhana dan atau tradisional; (2) mempraktikkan prosedur variasi pola gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional; dan (3) mempraktikkan prosedur variasi pola gerak dasar jalan, lari, lompat, dan lempar melalui permainan/olahraga yang dimodifikasi dan atau olahraga tradisional.

Penerapan permainan tradisional dalam mata pelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar bertujuan agar siswa dapat mempraktikkan variasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif. Selain itu juga siswa diharapkan dapat memperagakan hasil belajar variasi dan kombinasi pola gerak dasar permainan tradisional dilandasi nilai-nilai disiplin, percaya diri, sungguh-sungguh, dan kerja sama. Permainan tradisional tersebut dapat dikembangkan lagi sesuai dengan karakteristik sekolah dan kreativitas guru dalam pembelajaran.

Hasil observasi awal yang peneliti lakukan menemukan bahwa di Kecamatan Getasan terdapat 6 (enam) SD Negeri yang telah menggunakan kurikulum 2013 dalam proses pembelajarannya. Permainan tradisional telah diajarkan sesuai dengan kurikulum 2013 dan dikembangkan melalui permainan tradisional yang ada di daerah Kabupaten Semarang khususnya pada kelas tinggi yaitu siswa kelas IV SD Negeri di Kecamatan Getasan Kabupaten Semarang. Dalam hal ini, guru memiliki inisiatif untuk menambahkan permainan-permainan tradisional yang belum ada dalam kurikulum agar siswa dapat mengetahui jenis-jenis permainan tradisional sehingga tetap lestari.

Berdasarkan observasi awal tentang pelaksanaan permainan tradisional pada Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Getasan Kabupaten Semarang, diperoleh data pada tabel 1.1 berikut:

Tabel 1.1 Hasil Observasi dan Wawancara Pendahuluan

No	Nama Sekolah	Observasi/ Wawancara	Hasil	Deskriptif
1.	SD Sumogawe 01	Pembelajaran	Permainan tradisional	Penerapan permainan tradisional pada pembelajaran variasi pola gerak dasar jalan dan lari serta permainan bola besar dan kecil berupa Betengan, gobak sodor, kucing dan tikus, kasti
		Sarana	Sarana dan Prasarana	Kasti dan bola
		Perangkat Pembelajaran	Kurikulum, silabus, RPP	Kurikulum 2013, sesuai silabus dan membuat RPP
2.	SD Sumogawe 03	Pembelajaran	Permainan tradisional	Penerapan permainan tradisional pada pembelajaran variasi pola gerak dasar jalan dan lari serta permainan bola besar dan kecil berupa Enggrang, gobak sodor, kucing dan tikus, betengan, dan kasti
		Sarana	Sarana dan prasarana	Enggrang, tongkat kasti, bola.
		Perangkat pembelajaran	Kurikulum, silabus, RPP	Kurikulum 2013, sesuai silabus dan membuat RPP
3.	SD Negeri Polobugo 03	Pembelajaran	Permainan tradisional	Penerapan permainan tradisional pada pembelajaran variasi pola gerak dasar jalan dan lari serta permainan bola besar dan kecil berupa Gobak Sodor, Kasti, Lompat Katak
		Sarana	Sarana dan prasarana	Kasti dan bola
		Perangkat pembelajaran	Kurikulum, silabus, RPP	Kurikulum 2013, sesuai silabus dan membuat RPP

Sumber: Observasi dan Wawancara, 2018

Tabel 1.1 di atas, menunjukkan bahwa permainan tradisional yang diadakan untuk siswa kelas IV SD Negeri Kecamatan Getasan Kabupaten Semarang antara lain yaitu betengan, gobak sodor, kucing dan tikus, enggrang, kasti, gobak sodor dan lompat katak. Pada ketiga sekolah tersebut terdapat keterbatasan sarana dan prasarana yang salah satunya lapangan yang sempit, maka permainan tradisional tidak bisa dilaksanakan secara maksimal, padahal siswa putri sebetulnya senang bermain terutama beberapa permainan tradisional seperti gobak sodor, kucing dan tikus, kasti ataupun lompat katak akan tetapi pada siswa laki-laki mayoritas lebih menyukai permainan modern. Pembelajaran permainan tradisional yang mengalami kendala tersebut kemudian dilaksanakan dengan alokasi waktu yang lebih sedikit dibandingkan dengan pembelajaran permainan modern seperti sepak bola, bola basket dan bola voli.

Guru Sekolah Dasar Penjas diharapkan mampu untuk melakukan pengembangan atau modifikasi permainan tradisional atau mencari strategi baru agar siswa tetap dapat melakukan permainan tradisional dengan senang. 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 penunjang (alat), kondisi peserta didik dan kondisi lainnya. Peran guru dalam mengajarkan permainan tradisional ini sangat penting karena permainan tradisional di sekolah pada dasarnya memiliki potensi yang dapat dikembangkan lebih lanjut. Oleh sebab itu penulis tertarik melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul “Survei Penerapan Permainan Tradisional Pada Penjasorkes di Sekolah Dasar Se- Gugus Andong Kecamatan Getasan Kabupaten Semarang Tahun 2018/2019”

## **1.2 Identifikasi Masalah**

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

1. Guru Penjas Sekolah Dasar Negeri Se-Gugus Andong Kecamatan Getasan Kabupaten Semarang memiliki inisiatif untuk menerapkan permainan tradisional pada pembelajaran variasi pola gerak dasar jalan dan lari, permainan bola besar dan bola kecil namun dengan prasarana sekolah.
2. Penerapan permainan tradisional tidak dapat dilakukan secara optimal.
3. Ketertarikan siswa laki-laki pada permainan tradisional dalam pembelajaran variasi pola gerak dasar jalan dan lari, permainan bola besar dan bola kecil cenderung lebih rendah dibandingkan pada siswa perempuan.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan masalah-masalah yang diuraikan, maka penulis membatasi masalah pada penerapan permainan tradisional pada mata pelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar Se- Gugus Andong Kecamatan Getasan Kabupaten Semarang Tahun 2018/2019.

## **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka dirumuskan suatu masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan permainan tradisional pada Penjasorkes di Sekolah Dasar Se- Gugus Andong Kecamatan Getasan Kabupaten Semarang Tahun 2018/2019?.

2. Bagaimanakah minat siswa terhadap penerapan permainan tradisional pada mata pelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar Se-Gugus Andong Kecamatan Getasan Kabupaten Semarang Tahun 2018/2019?.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penerapan permainan tradisional pada Penjasorkes di Sekolah Dasar Se- Gugus Andong Kecamatan Getasan Kabupaten Semarang Tahun 2018/2019.
2. Untuk mengetahui minat siswa terhadap penerapan permainan tradisional pada mata pelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar Se-Gugus Andong Kecamatan Getasan Kabupaten Semarang Tahun 2018/2019.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun secara praktis.

#### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

1. Dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi peneliti lain pada umumnya, khususnya bagi peneliti yang memiliki tema atau pembahasan tentang permainan tradisional sehingga dapat menjadi lebih baik.
2. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan dan meningkatkan model-model modifikasi permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes.

#### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Manfaat secara praktis hasil penelitian ini yaitu bagi peneliti, siswa, dan guru sekolah dasar.



1. Bagi Peneliti

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

2. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan dalam permainan tradisional, efektivitas dan efisiensi gerak (*skill*) juga dapat meningkat.

3. Bagi Guru

Menambah pengetahuan tentang permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes yang sesuai dengan pembelajaran penjarorkes untuk anak sekolah dasar. Selain itu juga, dapat memberikan masukan untuk melakukan inovasi pembelajaran dalam modifikasi pada pembelajaran penjasorkes.

## BAB II

### LANDASAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR

#### 2.1 Tinjauan Tentang Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar

##### 2.1.1 Pengertian Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani adalah usaha atau ke-giatan yang mengarah pada pengembangan organ-organ tubuh manusia (*body building*), kesegaran jasmani (*phsysical fitness*), kegiatan fisik (*physical activities*), dan pengembangan keterampilan (*skill development*). Pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan dan kesegaran jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan dan perkembangan watak serta kepribadian yang harmonis dalam rangka pembentukan manusia Indonesia berkualitas berdasarkan Pancasila (Mutohir, 2002:12).

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

- 1) Menyelenggarakan pendidikan jasmani dan olahraga di SD sebagai landasan permasalahan, 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 prilaku, watak, bedi 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.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah usaha yang dilakukan guru untuk mengembangkan dan meningkatkan kebugaran jasmani, kemampuan motorik, kemampuan berpikir dan sikap positif melalui berbagai bentuk aktivitas permainan, olahraga, dan pendidikan kesehatan sehingga anak dapat menjalani pola hidup sehat.

### **2.1.2 Tujuan dan Fungsi Pendidikan Jasmani**

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kesegaran jasmani, kesehatan, keterampilan berpikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui kegiatan jasmani dan olahraga. Kegiatan olahraga merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari semua aspek kehidupan manusia, karena kegiatan jasmani dan rohani merupakan suatu hal yang penting dalam menghadapi tantangan hidup dan kegiatan sehari-hari. Disamping itu kegiatan jasmani selain bertujuan untuk kesehatan, prestasi dan dapat membentuk karakter seseorang menjadi lebih baik (Alfi Syahrin, 2017:77).

Tujuan Pendidikan Jasmani menurut Ega Trisna Rahayu (2013:19) adalah sebagai berikut.

- 1) Meletakkan landasan karakter yang kuat melalui internalisasi nilai dalam pendidikan jasmani.

- 2) Membangu landasan kepribadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap sosial dan toleransi dalam konteks kemajemukan budaya, etnis dan agama.
- 3) Menumbuhkan kemampuan berfikir kritis melalui tugas-tugas pembelajaran Pendidikan Jasmani.
- 4) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis melalui aktivitas jasmani.
- 5) Mengembangkan keterampilan gerak dan ketrampilan teknik serta strategi berbagai permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, senam, aktivitasritmik, 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.
- 9) Mampu mengisi waktu luang dengan aktivitas jasmani yang bersifat rekreatif.

Fungsi pendidikan jasmani menurut Samsudin (2008:3) yaitu sebagai berikut:

- 1) Aspek Organik

Fungsi pendidikan jasmani pada aspek organik ini meliputi (a) Menjadikan fungsi sistem tubuh menjadi lebih baik sehingga individu dapat memenuhi tuntutan lingkungannya secara memadai serta memiliki landasan untuk pengembangan keterampilan; (b) meningkatkan kekuatan, yaitu jumlah

tenaga maksimum yang dikeluarkan oleh otot atau kelompok otot; (c) meningkatkan daya tahan, yaitu kemampuan otot atau kelompok otot untuk menahan kerja dalam waktu yang lama; (d) meningkatkan daya tahan kardiovaskuler, kapasitas individu untuk melakukan aktivitas yang berat secara terus-menerus dalam waktu relatif lama; dan (e) meningkatkan fleksibilitas, yaitu; rentang gerak dalam persendian yang diperlukan untuk menghasilkan gerakan yang efisien dan mengurangi cedera.

## 2) Aspek Neuromuskuler

Fungsi pendidikan jasmani pada aspek neuromuskuler meliputi meningkatkan keharmonisan antara fungsi saraf dan otot; mengembangkan keterampilan lokomotor, seperti; berjalan, berlari, melompat, meloncat, meluncur, melangkah, mendorong, menderap / mencongklang, bergulir dan menarik; mengembangkan keterampilan non-lokomotor, seperti; mengayun, melengok, meliuk, bergoyang, meregang, menekuk, menggantung, membongkok. Selain itu juga berfungsi untuk mengembangkan keterampilan dasar manipulatif, seperti; memukul, menendang, menangkap, berhenti, melempar, mengubah arah, memantulkan, bergulir; mengembangkan faktor-faktor gerak, seperti; ketepatan, irama, rasa gerak, power, waktu reaksi, kelincahan; mengembangkan keterampilan olahraga, seperti; sepak bola, softball, bola voli, bola basket, baseball, atletik, tenis, bela diri; dan mengembangkan keterampilan rekreasi, seperti; menjelajah, mendaki, berkemah, berenang, dan lainnya.

## 3) Aspek Perseptual

Fungsi pendidikan jasmani pada aspek perseptual meliputi mengembangkan kemampuan menerima dan membedakan isyarat;

mengembangkan hubungan-hubungan yang berkaitan dengan tempat atau ruang, yaitu kemampuan mengenali objek berada di depan, belakang, bawah, sebelah kanan atau sebelah kiri dari dirinya; mengembangkan koordinasi gerak visual, yaitu; kemampuan mengoordinasikan pandangan dengan keterampilan gerak yang melibatkan tangan, tubuh, dan atau kaki; mengembangkan keseimbangan tubuh (statis, dinamis), yaitu; kemampuan mempertahankan keseimbangan statis dan dinamis. Disamping fungsi tersebut adapula fungsinya berupa mengembangkan dominasi (*dominancy*), yaitu; konsistensi dalam menggunakan tangan atau kaki kanan/kiri dalam melempar atau menendang; mengembangkan lateralitas (*laterality*), yaitu; kemampuan membedakan antara sisi kanan atau sisi kiri tubuh dan di antara bagian dalamkanan atau kiri tubuhnya sendiri; dan mengembangkan image tubuh (*body image*), yaitu kesadaran bagi tubuh atau seluruh tubuh dan hubungannya dengan tempat atau ruang.

#### 4) Aspek Kognitif

Fungsi pendidikan jasmani pada aspek kognitif meliputi mengembangkan kemampuan menggali, menemukan sesuatu, memahami, memperoleh pengetahuan dan membuat keputusan; meningkatkan pengetahuan peraturan permainan, keselamatan, dan etika; mengembangkan kemampuan penggunaan strategi dan teknik yang terlibat dalam aktivitas yang terorganisasi. Selain itu juga berfungsi untuk meningkatkan pengetahuan bagaimana fungsi tubuh dan hubungannya dengan aktivitas jasmani; menghargai kinerja tubuh; penggunaan pertimbangan yang berhubungan dengan jarak, waktu, tempat, bentuk, kecepatan, dan arah yang di gunakan dalam mengimplementasikan aktivitas dan dirinya; dan meningkatkan

pemahaman tentang memecahkan problem-problem perkembangan melalui gerakan.

#### 5) Aspek Sosial

Fungsi pendidikan jasmani pada aspek sosial meliputi menyesuaikan diri dengan orang lain dan lingkungan di mana berbeda; mengembangkan kemampuan membuat pertimbangan dan keputusan dalam situasi kelompok; belajar berkomunikasi dengan orang lain; mengembangkan kemampuan bertukar pikiran dan mengevaluasi ide dalam kelompok. Selain itu juga berfungsi untuk mengembangkan kepribadian, sikap, dan nilai agar dapat berfungsi sebagai anggota masyarakat; mengembangkan rasa memiliki dan rasa diterima di masyarakat; mengembangkan sifat-sifat kepribadian yang positif; belajar menggunakan waktu luang yang konstruktif; dan mengembangkan sikap yang mencerminkan karakter moral yang baik.

#### 6) Aspek Emosional

Fungsi pendidikan jasmani pada aspek emosional meliputi mengembangkan respons yang sehat terhadap aktivitas jasmani; mengembangkan reaksi yang positif sebagai penonton; melepas ketegangan melalui aktivitas fisik yang tepat; memberikan saluran untuk mengekspresikan diri dan kreativitas; dan menghargai pengalaman estetika dari berbagai aktivitas yang relevan.

### **2.1.3 Kompetensi Dasar Pendidikan Jasmani di tingkat Sekolah Dasar**

Kompetensi inti pada kurikulum 2013 merupakan tingkat kemampuan untuk mencapai standar kompetensi lulusan yang harus dimiliki seorang peserta didik pada setiap tingkat kelas. Sedangkan kompetensi dasar merupakan kemampuan dan materi pembelajaran minimal yang harus dicapai peserta didik untuk suatu

mata pelajaran pada masing-masing satuan pendidikan yang mengacu pada kompetensi inti. Kompetensi inti dan kompetensi dasar digunakan sebagai dasar untuk perubahan buku teks pelajaran pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah.

Berdasarkan Kementerian Pendidikan dan kebudayaan (2015:7) tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Sekolah Dasar Mata Pelajaran Penjasorkes Pada Kurikulum kelas empat (IV) yaitu seperti di bawah ini:

1) Kompetensi inti dan Kompetensi Dasar (pengetahuan)

Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain. Kompetensi dasar dalam hal ini meliputi:

- a) Memahami prosedur variasi pola gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam permainan bola besar sederhana dan atau tradisional\*.
- b) Memahami prosedur variasi pola gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional\*
- c) Memahami prosedur variasi pola gerak dasar jalan, lari, lompat, dan lempar melalui permainan/olahraga yang dimodifikasi dan atau olahraga tradisional.
- d) Memahami prosedur pola gerak dasar lokomotor dan non-lokomotor untuk membentuk gerak dasar seni beladiri\*\*
- e) Memahami prosedur berbagai aktivitas kebugaran jasmani melalui berbagai bentuk latihan; daya tahan, kekuatan, kecepatan, dan kelincahan untuk mencapai berat badan ideal.



- f) Memahami prosedur variasi dan kombinasi berbagai pola gerak dominan (bertumpu, bergantung, keseimbangan, berpindah/lokomotor, tolakan, putaran, ayunan, melayang, dan mendarat) dalam aktivitas senam lantai.
- g) Memahami prosedur variasi gerak dasar langkah dan ayunan lengan mengikuti irama (ketukan) tanpa/dengan musik dalam aktivitas gerak berirama
- h) Memahami prosedur gerak dasar satu gaya renang\*\*\*
- i) Memahami jenis cedera dan cara penanggulangannya secara sederhana saat melakukan aktivitas fisik dan dalam kehidupan sehari-hari.
- j) Memahami perilaku terpuji dalam pergaulan sehari-hari (antar teman sebaya, orang yang lebih tua, dan orang yang lebih muda)

## 2) Kompetensi inti dan Kompetensi Dasar (sikap)

Kompetensi inti sikap spiritual yaitu berupa menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya. Sedangkan kompetensi inti sikap sosial berupa Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya. Kompetensi dasar dalam hal ini yaitu menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya.

Pembelajaran Sikap Spiritual dan Sikap Sosial dilaksanakan secara tidak langsung (*indirect teaching*) melalui keteladanan, ekosistem pendidikan, dan proses pembelajaran Pengetahuan dan Keterampilan. Guru mengembangkan Sikap Spiritual dan Sikap Sosial dengan memperhatikan karakteristik, kebutuhan, dan kondisi peserta didik. Evaluasi terhadap Sikap Spiritual dan Sikap Sosial dilakukan sepanjang proses pembelajaran berlangsung, dan berfungsi sebagai pertimbangan guru dalam mengembangkan karakter peserta didik lebih lanjut.

### 3) Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar (keterampilan)

Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia. Kompetensi dasar dalam hal ini meliputi:

- a) Mempraktikkan prosedur variasi pola gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam permainan bola besar sederhana dan atau tradisional\*
- b) Mempraktikkan prosedur variasi pola gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional\*
- c) Mempraktikkan prosedur variasi pola gerak dasar jalan, lari, lompat, dan lempar melalui permainan/olahraga yang dimodifikasi dan atau olahraga tradisional.
- d) Mempraktikkan prosedur pola gerak dasar lokomotor dan non lokomotor untuk membentuk gerak dasar seni beladiri\*\*
- e) Mempraktikkan prosedur berbagai aktivitas kebugaran jasmani melalui berbagai bentuk latihan; daya tahan, kekuatan, kecepatan, dan kelincahan untuk mencapai berat badan ideal
- f) Mempraktikkan prosedur variasi dan kombinasi berbagai pola gerak dominan (bertumpu, bergantung, keseimbangan, berpindah/lokomotor, tolakan, putaran, ayunan, melayang, dan mendarat) dalam aktivitas senam lantai.
- g) Mempraktikkan prosedur variasi gerak dasar langkah dan ayunan lengan mengikuti irama (ketukan) tanpa/dengan musik dalam aktivitas gerak berirama.
- h) Mempraktikkan prosedur gerak dasar satu gaya renang \*\*\*
- i) Memaparkan jenis cedera dan cara penanggulangannya secara sederhana saat

melakukan aktivitas fisik dan dalam kehidupan sehari-hari.

- j) Memaparkan perilaku terpuji dalam pergaulan sehari-hari (antar teman sebaya, orang yang lebih tua, dan orang yang lebih muda).

## **2.2 Tinjauan Tentang Pembelajaran**

### **2.2.1 Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran adalah pemberdayaan potensi peserta didik menjadi kompetensi. Kegiatan pemberdayaan ini tidak dapat berhasil tanpa ada orang yang membantu. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (Syaiful Sagala, 2011: 62) pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Konsep pembelajaran menurut Corey (Syaiful Sagala, 2011: 61) adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan.

Tujuan pembelajaran menurut Daryanto (2005: 58) adalah tujuan yang menggambarkan pengetahuan, kemampuan, keterampilan, dan sikap yang harus dimiliki siswa sebagai akibat dari hasil pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku yang dapat diamati dan diukur. Suryosubroto (1990: 23) menegaskan bahwa tujuan pembelajaran adalah rumusan secara terperinci apa saja yang harus dikuasai oleh siswa sesudah ia melewati kegiatan pembelajaran yang bersangkutan dengan berhasil. Tujuan pembelajaran memang perlu dirumuskan dengan jelas, karena perumusan tujuan yang jelas dapat digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan dari proses pembelajaran itu sendiri.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relative lama dan karena adanya usaha.

### **2.2.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pembelajaran**

Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran menurut Sumiati dan Asra (2009:3) yaitu dapat dikelompokkan pada komponen-komponen pembelajaran dalam tiga kategori utama, yaitu: guru, isi atau materi pembelajaran, dan siswa. Interaksi antara tiga komponen utama melibatkan metode pembelajaran, media pembelajaran, dan penataan lingkungan tempat belajar, sehingga tercipta situasi pembelajaran yang memungkinkan terciptanya tujuan yang telah direncanakan sebelumnya.

Menurut Martinis Yamin dan Bansu I. Ansari, (2009: 22) bahwa kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan dengan memperhatikan beberapa komponen yang mempengaruhi pembelajaran. Komponen-komponen tersebut adalah sebagai berikut:

#### 1) Tujuan

Tujuan merupakan dasar yang dijadikan landasan untuk menentukan strategi, materi, media, dan evaluasi pembelajaran. Dalam strategi pembelajaran, penentuan tujuan merupakan komponen yang pertama kali harus dipilih oleh seorang guru, karena tujuan pembelajaran merupakan target yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran.

#### 2) Materi

Materi atau bahan pelajaran merupakan medium untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berupa materi yang tersusun secara sistematis dan dinamis sesuai dengan arah tujuan dan perkembangan kemajuan ilmu pengetahuan dan tuntutan masyarakat.

### 3) Metode

Metode adalah cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Penentuan metode yang akan digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran akan sangat menentukan berhasil atau tidaknya pembelajaran yang berlangsung.

### 4) Media

Media atau alat yang dipergunakan dalam pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran media atau alat memiliki sebagai pelengkap.

### 5) Guru

Guru adalah pelaku pembelajaran, sehingga dalam hal ini guru merupakan faktor yang terpenting. Di tangan gurulah sebenarnya letak keberhasilan pembelajaran. Komponen guru tidak dapat dimanipulasi atau direkayasa oleh komponen lain, tapi guru mampu memanipulasi atau merekayasa komponen lain menjadi bervariasi. Tujuan rekayasa pembelajaran oleh guru adalah untuk membentuk lingkungan peserta didik supaya sesuai dengan lingkungan yang diharapkan dari proses belajar peserta didik, yang pada akhirnya peserta didik memperoleh suatu hasil belajar sesuai dengan yang diharapkan.

### 6) Peserta didik

Peserta didik berstatus sebagai subyek didik. Peserta didik merupakan komponen yang melakukan kegiatan belajar untuk mengembangkan potensi kemampuan menjadi nyata guna mencapai tujuan belajar. Komponen peserta ini dapat dimodifikasi oleh guru.

#### 7) Lingkungan

Lingkungan yang dimaksud adalah situasi dan keadaan fisik (misalnya iklim, madrasah, letak madrasah, dan lain sebagainya), hubungan antar insani, misalnya dengan teman, dan peserta didik dengan orang lain.

### **2.2.3 Proses Pelaksanaan Pembelajaran**

Proses pembelajaran diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Untuk itu setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah bahwa dalam proses pembelajaran terdiri dari tiga aspek yaitu:

#### 1) Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan pembelajaran dirancang dalam bentuk Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengacu pada Standar Isi. Perencanaan pembelajaran meliputi penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran dan penyiapan media dan sumber belajar, perangkat penilaian

pembelajaran, dan skenario pembelajaran. Penyusunan Silabus dan RPP disesuaikan pendekatan pembelajaran yang digunakan.

Silabus merupakan acuan penyusunan kerangka pembelajaran untuk setiap bahan kajian mata pelajaran. Silabus dikembangkan berdasarkan Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah sesuai dengan pola pembelajaran pada setiap tahun ajaran tertentu. Silabus digunakan sebagai acuan dalam pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih. RPP dikembangkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran peserta didik dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar (KD). Setiap pendidik pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun RPP secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, efisien, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. RPP disusun berdasarkan KD atau subtema yang dilaksanakan kali pertemuan atau lebih.

## 2) Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran merupakan implementasi dari RPP, meliputi kegiatan pendahuluan, inti dan penutup.

### a) Kegiatan Pendahuluan

Dalam kegiatan pendahuluan, guru wajib: (1). menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran; (2).

memberi motivasi belajar peserta didik secara kontekstual sesuai manfaat dan aplikasi materi ajar dalam kehidupan sehari-hari, dengan memberikan contoh dan perbandingan lokal, nasional dan internasional, serta disesuaikan dengan karakteristik dan jenjang peserta didik; (3) mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari; (4) menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai; dan (5) menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan inti menggunakan model pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber belajar yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran. Pemilihan pendekatan tematik dan /atau tematik terpadu dan/atau saintifik dan/atau inkuiri dan penyingkapan (*discovery*) dan/atau pembelajaran yang menghasilkan karya berbasis pemecahan masalah (*project based learning*) disesuaikan dengan karakteristik kompetensi dan jenjang pendidikan.

c) Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru bersama peserta didik baik secara individual maupun kelompok melakukan refleksi untuk mengevaluasi (1) seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran dan hasil-hasil yang diperoleh untuk selanjutnya secara bersama menemukan manfaat langsung maupun tidak langsung dari hasil pembelajaran yang telah berlangsung; (2) memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran; (3) melakukan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pemberian tugas, baik



tugas individual maupun kelompok; dan (4) menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.

### 3) Penilaian Proses dan Hasil Pembelajaran

Penilaian proses pembelajaran menggunakan pendekatan penilaian otentik (*authentic assesment*) yang menilai kesiapan peserta didik, proses, dan hasil belajar secara utuh. Keterpaduan penilaian ketiga komponen tersebut akan menggambarkan kapasitas, gaya, dan perolehan belajar peserta didik yang mampu menghasilkan dampak instruksional (*instructional effect*) pada aspek pengetahuan dan dampak pengiring (*nurturant effect*) pada aspek sikap. Hasil penilaian otentik digunakan guru untuk merencanakan program perbaikan (*remedial*) pembelajaran, pengayaan (*enrichment*), atau pelayanan konseling. Selain itu, hasil penilaian otentik digunakan sebagai bahan untuk memperbaiki proses pembelajaran sesuai dengan Standar Penilaian Pendidikan.

Evaluasi proses pembelajaran dilakukan saat proses pembelajaran dengan menggunakan alat: lembar pengamatan, angket sebaya, rekaman, catatan anekdot, dan refleksi. Evaluasi hasil pembelajaran dilakukan saat proses pembelajaran dan di akhir satuan pelajaran dengan menggunakan metode dan alat: tes lisan/perbuatan, dan tes tulis. Hasil evaluasi akhir diperoleh dari gabungan evaluasi proses dan evaluasi hasil pembelajaran.

## 2.3 Tinjauan Tentang Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Menurut Samsudin (2008:47) anak usia berada pada tahapan operasi kongkret. Pada masa itu anak mulai menunjukkan perilaku belajar sebagai berikut. (1) mulai memandang dunia secara objektif, bergeser dari satu aspek situasi ke aspek lain secara reflektif dan memandang unsur-unsur secara serentak, (2) mulai

berpikir secara operasional, (3) menggunakan cara berpikir operasional untuk mengklasifikasikan benda-benda, (4) membentuk dan menggunakan keterhubungan aturan-aturan, prinsip ilmiah sederhana, dan menggunakan hubungan sebab akibat, dan (5) memahami konsep substansi, volume Zat cair, panjang, lebar, luas, dan berat.

Memperhatikan tahapan perkembangan berpikir tersebut, kecenderungan belajar anak usia sekolah dasar memiliki tiga ciri, yaitu:

1) Kongkret

Kongkret mengandung makna proses belajar beranjak dari hal-hal yang kongkrit yakni yang dapat dilihat, didengar, dibaui, diraba, dan diotak-atik, dengan titik perkenaan pada pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar, pemanfaatan lingkungan akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih bermakna dan bernilai, sebab siswa dihadapkan pada peristiwa dan keadaan yang sebenarnya, keadaan yang alami, sehingga lebih nyata, lebih faktual, lebih bermakna, dan kebenarannya lebih dapat dipertanggung jawabkan.

2) Integratif

Pada masa sekolah dasar anak memandang sesuatu yang dipelajari sebagai sesuatu kekuatan, mereka belum mampu memilih-milih konsep dari disiplin ilmu, hal ini melukiskan cara berpikir anak yang deduktif, yakni dari yang umum ke bagian ke bagian.

3) Hirarkis

Pada tahapan usia sekolah dasar, cara anak belajar berkembang secara bertahap mulai dari hal-hal yang sederhana ke hal-hal yang lebih kompleks.

Sehubungan dengan hal tersebut, maka perlu diperhatikan dari urusan logis, keterkaitan antara materi, dan keluasan serta kedalaman materi.

Menurut Sugiyanto (1993:126) Sifat-sifat yang menonjol pada anak-anak sampai kira-kira pertengahan anak besar atau kurang lebih samapi umur 9 tahun yaitu imajinatif serta menyenangkan suara dan gerak ritmik, menyenangkan pengulangan aktivitas, menyenangkan aktivitas kompetitif, rasa ingin tahunya besa, selalu memikirkan sesuatu yang dibutuhkan atau diinginkan, lebih menyenangkan aktivitas kelompok dari pada aktivitas individual. Selain itu juga meningkatkan minatnya untuk terlibat dalam permainan yang diorganisasi, tetapi belum siap mengerti peraturan permainanyang rumit, cenderung membandingkan dirinya dengan teman-temannya, dan mudah merasa rendah diri apabila merasa ada kekurangan pada dirinya atau mengalami kegagalan, mudah gembira karena pujian, dan mudah patah hati atau tidak senang karena kritik, dan selalu menginginkan persetujuan orang dewasa tentang apa yang diperbuat.

Sesudah pertengahan masa anak besar atau usia antara 10 sampai 12 tahun sifat psikologi dan sosial tersebut diatas mengalami perkembangan. Sifat-sifat yang menonjol adalah baik laki-laki dan perempuan menyenangkan permainan yang aktif, minat terhadap olahraga kompetitif meningkat, minat terhadap olahraga yang terorganisasi meningkat, rasa akan kebanggaan akan keterampilan yang dikuasi tinggi, dan berusaha meningkatkan kebanggan diri, selalu berusaha berbuat sesuatu untuk memperoleh perhatian orangdewasa, dan akan berbuat sebaik-baiknya apabila memperoleh dorongan dari orang dewasa. Selain itu juga memiliki kepercayaan yang tinggi terhadap orang dewasa dan berusaha memperoleh persetujuannya, memperoleh keputusan yang besar melalui kemampuan mencapai sesuatu, membenci kegagalan atau berbuat kesalahan, pemujaan

kepahlawanan kuat, mudah gembira, kondisi emosional tidak stabil dan mulai memahami arti akan waktu dan ingin mencapai sesuatu pada waktunya.

Sugiyanto dan Sudjarwo M.P (1993:127) menyatakan bahwa adanya tahapan karakteristik yang telah dipaparkan diatas, di harapkan guru pendidikan jasmani dapat memahami dan mengetahui keadaan dari anak atau siswanya, serta mengetahui kemampuan anak, kesenangan anak dan mengetahui bagaimana cara memotivasi anak tersebut dan apa yang dibutuhkan berkaitan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Menurut Samsudin (2008:122) untuk mengembangkan pembelajaran yang efektif, guru pendidikan jasmani harus memahami dan memperhatikan karakteristik dan kebutuhan siswa, guru akan mampu membantu siswa belajar secara efektif. Selama ini seluruh aspek perkembangan manusia-psikomotor, kognitif dan efektif mengalami perubahan yang luar biasa. Siswa mengalami masa anak-anak, remaja, satu perkembangan sebagai transisi dari masa anak-anak menuju masa dewasa, masa remaja dan perubahan yang menyertainya merupakan fenomena yang harus dihadapi guru. Rincian perkembangan aspek psikomotorik, kognitif dan efektif disajikan sebagai berikut.

#### 1) Perkembangan Aspek Psikomotor

Menurut Bloom dan Khathwohl (Arma Abdoellah Agusmanaji 1994) aspek psikomotor menyangkut jasmani, kemampuan motorik yang mengintegrasikan secara harmonis sistem syaraf dan otot-otot. Lebih lanjut, Wuest dan Lombrado (1994) aspek perubahan psikomotor siswa ditandai dengan perubahan jasmani dan fisiologis secara luar biasa. Salah satu perubahan yang luar biasa yang dialami oleh siswa adalah pertumbuhan tinggi badan dan berat badan. Siswa mengalami akselerasi kecepatan proses

pertumbuhan, yang biasanya dinamakan pertumbuhan cepat (growth spurt) pertumbuhan tinggi badan akan diikuti dengan perubahan cepat dalam berat badan. Perubahan berat badan menggambarkan perubahan ukuran tulang otot, dan organ tubuh, dan juga proporsional lemak tubuh.

## 2) Perkembangan Aspek Kognitif

Bloom dan Krathwohl (Arma Abdoellah dan Agusmanaji, 1994) menyatakan aspek kognitif meliputi fungsi intelektual, seperti pemahaman, pengetahuan, dan keterampilan berpikir. Sedangkan menurut Wuest dan Lambardo dalam buku Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (2008:123) yaitu perkembangan kognitif pada siswa meliputi peningkatan fungsi intelektual, kapasitas memori dan bahasa, dan pemikiran konseptual, perkembangan kematangan intelektual sangat bervariasi, dan variabilitasnya perlu mendapatkan perhatian guru saat merencanakan pembelajaran. Memori remaja ekuivalen dengan memori orang dewasa dalam hal kemampuan untuk menyerap, memproses, dan mengungkapkan informasi. Siswa mampu berkonsentrasi lebih lama, dan mampu mengingat lebih lama apa yang dilihat dan didegar. Siswa mengalami peningkatan kemampuan mengekspresikan diri. Kemampuan berbahasa menjadi lebih baik dan canggih, perbendaharaan kata lebih banyak.

## 3) Perkembangan Aspek Afektif

Menurut Bloom dan Krathwohl (Arma Abdoellah dan Agusmanaji, 2008:123) mengungkapkan ranah afektif menyangkut perasaan, moral, dan emosi. Perkembangan afektif yaitu mencakup belajar perilaku yang layak pada budaya tertentu, seperti bagaimana cara berinteraksi dengan orang lain, disebut sosialisasi. Sebagian besar sosialisasi berlangsung lewat pemodelan

dan peniruan perilaku orang lain. Pihak yang sangat berpengaruh dalam proses sosialisasi remaja adalah keluarga, sekolah, dan teman sebaya. Pihak yang akan sangat berpengaruh dari ketiganya adalah teman sebaya. Siswa mengalami kondisi egosentris, yaitu kondisi yang hanya mementingkan pendapatnya sendiri dan mengabaikan pandangan orang lain. Remaja banyak menghabiskan waktu untuk memikirkan penampilan, tindakan dan perasaan, perhatian, dan penampilan dan tindakan diri sendiri.

#### 4) Perkembangan Aspek Jasmani

Menurut Anario dkk (1980:8) menambahkan satu ranah jasmani. Adapun isi ranah jasmani itu sebagai berikut: Kekuatan otot, daya tahan otot, kelentukan, dan daya tahan kardiovaskuler (Depdikbud, 1992:9).

## **2.4 Tinjauan Tentang Permainan Tradisional**

### **2.4.1 Pengertian Permainan Tradisional**

Wilayah di Indonesia memiliki beragam permainan tradisional, permainan tradisional berkembang dari permainan rakyat yang timbul pada tiap-tiap etnis dan suku yang ada di Indonesia. Permainan tradisional merupakan permainan daerah yang tiap daerahnya memiliki tata cara dan permainan yang berbeda-beda (Oktaria Kusumawati, 2017: 132). Olahraga tradisional merupakan aktivitas fisik yang dilakukan oleh sekelompok masyarakat tertentu. Akan tetapi, ada sebagian orang yang tidak sependapat dengan sebutan olahraga tradisional. Pihak tersebut memilih dengan istilah Permainan Tradisional (Ajun Khamdani, 2010:6).

Permainan tradisional adalah permainan yang dimainkan oleh anak-anak Indonesia dengan berbagai bentuk permainan sesuai daerahnya masing-masing baik pakai alat maupun tanpa alat, dengan permainan yang sederhana, tanpa mesin, bahkan ada yang hanya bermodal badan sehat. Maksudnya, asalkan anak

tersebut sehat, maka anak bisa ikut bermain. Jenis permainan ini juga sering disebut dolanan (Indrayana, 2017:30).

Permainan tradisional adalah permainan yang mempunyai makna dengan nilai-nilai dan norma-norma luhur yang berguna bagi anak-anak untuk memahami dan mencari keseimbangan dalam tatanan kehidupan. Oleh karena itu, Permainan tradisional yang diciptakan oleh leluhur bangsa ini pun berdasar atas banyak pertimbangan dan perhitungan. Hal ini karena leluhur kita mempunyai harapan agar nilai-nilai yang disisipkan pada setiap permainan tersebut dapat dilaksanakan anak-anak dalam setiap tindakan dan perbuatannya dengan penuh kesadaran atau tanpa adanya paksaan. Anak-anak dalam bermain permainan tradisional ini tidak tergantung pada alat, karena permainan tradisional bisa dilakukan dengan alat dan tanpa alat menyesuaikan dengan keadaan yang ada. atau dimana kondisi lapangan dan lingkungannya sangat mendukung (Indrayana, 2017:30).

#### **2.4.2 Nilai-Nilai dalam Permainan Tradisional**

Pada sisi lain, olahraga tradisional merupakan jenis olahraga yang timbul atas dasar permainan rakyat di suatu wilayah tertentu. Cabang-cabang olahraga tradisional tidak semua di lombakan, baik secara nasional maupun internasional. Ajun Khamdani (2010:8). Tujuan nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional antara lain:

##### **1) Nilai Demokrasi**

Olahraga tradisional mendorong para pelakunya untuk mengembangkan nilai demokrasi. Para pelaku harus mengikuti aturan yang telah disepakati sebelum permainan dimulai. Selain itu, mereka juga harus memahami segala sesuatu yang berkaitan dengan permainan yang akan

dilakukan. Sebelum permainan dimulai, para pelaku akan merundingkan terlebih dahulu mengenai aturan dan tata cara dalam permainan. Melihat kenyataan tersebut, sebenarnya para pelaku telah diajarkan untuk memiliki jiwa demokratis.

## 2) Nilai Pendidikan

Permainan tradisional dapat dijadikan media untuk memberikan pendidikan, baik jasmani maupun rohani. Misalnya menumbuhkan sifat sosial, disiplin, etika, moral, kejujuran, kemandirian, ketangkasan, dan percaya diri. Permainan ini dilakukan secara beregu dapat memupuk kerja sama sehingga menghindarkan dari sifat egois. Adanya peraturan permainan, anak-anak dapat menentukan pihak yang menang dan kalah. Kondisi ini menuntut anak untuk bersikap disiplin guna mencapai sebuah kemenangan. Dalam permainan rakyat juga terkandung unsur sopan santun sehingga sifat liar dapat dihindari. Artinya, permainan rakyat dapat mengembangkan sikap kejujuran dan menjauhkan sikap curang.

## 3) Nilai Kepribadian

Pada permainan tradisional juga terdapat aspek tertentu yang dapat dikembangkan dalam pembentukan kepribadian. Aspek tersebut meliputi aspek jasmani (fisik), rohani (psikis), dan aspek sosial. Aspek jasmani terdiri atas unsur kekuatan fisik dan daya tahan tubuh. Selain itu, aspek jasmani juga mengandung unsur kelentukan tubuh. Pada sisi lain permainan rakyat yang banyak mengandung aspek jasmani dapat melatih keterampilan motorik. Hal ini berguna bagi tumbuh kembang anak, kemampuan gerak, serta pembentukan kesegaran jasmani. Selain itu, jenis permainan rakyat terutama yang membutuhkan interaksi langsung antar pelaku juga dapat



mengembangkan aspek emosional. Selain itu juga melatih kemampuan berkomunikasi yang dapat menumbuhkan sifat kepemimpinan pada diri anak. Aspek psikis meliputi unsur berpikir, kecerdasan, daya ingat, serta kreativitas. Sementara itu aspek sosial meliputi unsur kerja sama, keteraturan, saling menghormati, kepedulian sosial, serta sifat malu.

#### 4) Nilai Keberanian

Pada permainan tradisional, setiap peserta dituntut memiliki sikap keberanian. Sikap ini dimaksudkan dalam keberanian mengambil keputusan dan memperhitungkan strategi tertentu sehingga dapat memenangkan permainan.

#### 5) Nilai Kesehatan

Kegiatan bermain yang dilakukan anak-anak merupakan suatu kegiatan yang mengandung unsur berlari dan melompat sehingga menggerakkan otot tubuh. Tanda disadari kegiatan tersebut membantu dalam menjaga kesehatan anak, seorang anak yang sehat dapat dilihat dari kelincahan dalam gerakannya. Selain itu, emosi yang terpendam dalam jiwa dapat disalurkan melalui kegiatan bermain.

#### 6) Nilai Persatuan

Pada hakikatnya, manusia merupakan makhluk sosial yang membutuhkan orang lain dalam hidupnya. Oleh karena itu, manusia berusaha untuk mementingkan kebersamaan dalam hidup. Permainan rakyat gobak sodor misalnya, dapat dikatakan sebagai permainan yang memerlukan kerjasama dalam mencapai kemenangan. Oleh karena itu, setiap anggota kelompok harus memiliki rasa solidaritas kelompok yang tinggi. Hal inilah yang menyebabkan rasa solidaritas harus ditumbuhkan pada diri anak.

## 7) Nilai Moral

Nilai moral dalam permainan tradisional berkaitan dengan nilai filosofis dari permainan tersebut. Nilai filosofis permainan rakyat adalah membentuk kepribadian anak, melalui kegiatan bermain, anak dapat memahami dan mengenal kultur atau budaya bangsanya. Selain itu, anak memahami pesan moral yang terkandung didalam permainan tersebut. Adanya pesan moral diharapkan permainan rakyat dapat dikembangkan dan dilestarikan oleh generasi sekarang (Ajun Khamdani, 2010:95).

### 2.4.3 Jenis-Jenis Permainan Tradisional di Sekolah

Olahraga tradisional yang berakar pada budaya bangsa harus menjadi kebanggaan sekaligus menjadi keaslian identitas bangsa. Memasukkan olahraga tradisional dalam kurikulum merupakan cara sistematis tetapi, proses ini dirasa sulit diterapkan pada sistem pendidikan di Indonesia yang belum stabil dan jauh dari ideal. Apalagi, olahraga tidak menjadi prioritas di Indonesia. Salah satu cara yang dapat ditempuh adalah mengubah persepsi tentang olahraga tradisional agar menjadi penting bagi pendidikan. Kemudian, memasukkan olahraga tradisional menjadi mata ajaran tambahan atau menyisipkan dalam pelajaran pendidikan jasmani dan olahraga (Arjun Khamdani, 2010:92).

Jenis-jenis permainan tradisional yang umumnya di terapkan di sekolah-sekolah adalah sebagai berikut:

#### 1) Boy-boyan

Boy-boyan adalah permainan tradisional di lapangan yang dilakukan oleh 4 orang atau lebih dengan menggunakan 1 Bola kasti atau bola plastik yang dibuat dari buntelan koran dan dilapisi plastik lalu diikat karet .

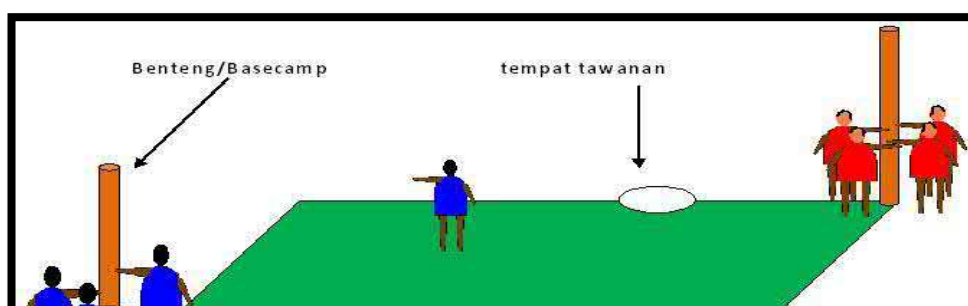


Gambar 2.1. Permainan Untrakol / Menyusun pecahan genting (Krewang)  
 Sumber : <http://farastyo.blogspot.co.id/2015/02>

Cara bermain yaitu permainan dibagi menjadi 2 grup, yaitu grup main dan grup lawan tugas pemain adalah merubuhkan menara genting-susun kepingan genting- dengan bola dengan jarak tertentu. Selanjutnya, grup main harus menyusun kembali menara genting yang berserakan tersebut sambil menghindari tembakan bola dari grup lawan. Jika ada pemain yang terkena tembakan bola dari grup lawan maka ia gugur. Perjuangan tidak berhenti sampai disitu saja. Masih ada teman-temannya yang belum gugur untuk menyelesaikan misi permainannya. Sementara itu, grup lawan harus saling bekerja sama menembak bola agar semua orang di grup main gugur dan gagal menyusun kembali menara genting. Ingat, bola tidak boleh dibawa lari, tapi harus dioper ke teman lainnya, hindari menembak ke arah kepala dan bagian tubuh yang vital.

## 2) Bebentengan atau Bentengan

Bentengan merupakan salah satu jenis olahraga tradisional yang dilakukan oleh 2 regu. Setiap regu terdiri atas 4-8 orang. Setiap regu akan memilih suatu tempat sebagai markas, biasanya merupakan tian, batu, maupun pilar rumah sebagai benteng.



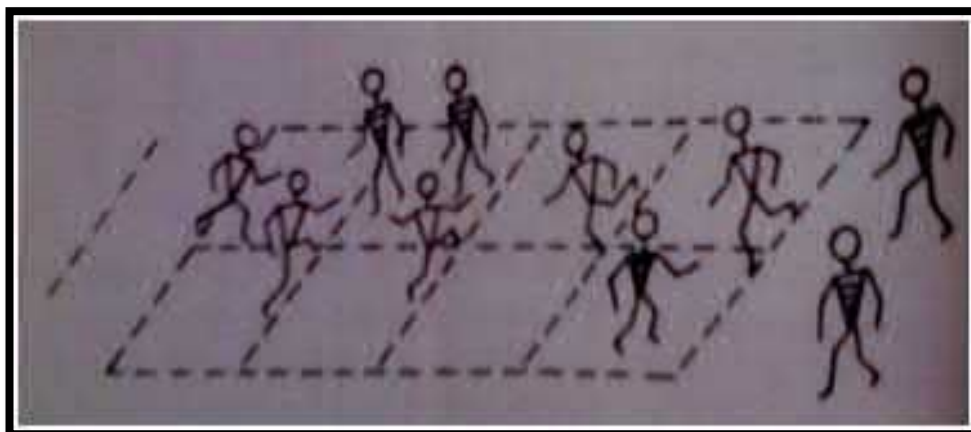
### Gambar 2.2 Bentengan

Sumber : <http://farastyo.blogspot.co.id/2015/02/>

Olahraga ini bertujuan untuk menyerang dan mengambil alih benteng lawan. Caranya dengan menyentuh benteng yang menjadi markas regu lawan sambil meneriakkan kata "benteng". Kemenangan juga dapat diraih sebuah regu jika berhasil menawan seluruh anggota regu lawan dengan menyentuh tubuhnya. Regu yang berhak menjadi penawan adalah regu yang waktunya paling cepat ketika menyentuh benteng. Regu ini dapat mengejar dan menyentuh anggota regu lawan untuk menjadikannya tawanan. Tawanan akan ditempatkan di sekitar benteng musuh dan dapat terbebaskan jika teman regu yang ditawan menyentuh dirinya. Pada permainan ini, tiap-tiap anggota regu memiliki tugas antara lain sebagai penyerang, mata-mata, pengganggu, maupun penjaga benteng. Pemain ini memerlukan kecepatan berlari dan kemampuan strategi yang tepat.

### 3) Permainan Galasin (Gobak Sodor)

Permainan gobak sodor yaitu permainan tradisional yang dilakukan oleh 6 orang atau lebih hanya dengan menggunakan alat kapur di lapangan/halaman rumah.



Gambar : 2.3 Gobak Sodor

Sumber: <http://farastyo.blogspot.co.id/2015/02/>

Permainan ini terdiri dari 2 grup, yaitu grup jaga dan grup lawan. Setiap orang di grup jaga membuat penjagaan berlapis dengan cara berbaris ke belakang sambil merentangkan tangan agar tidak dapat dilalui oleh lawan. Satu orang penjaga lagi bertugas garis tengah yang bergerak tegak lurus dari penjaga lainnya. Jarak antara penjaga satu dengan penjaga lain di belakangnya sejauh 5 langkah, sedangkan jarak rentangan kesamping sejauh 4 kali rentangan tangan. Wilayah permainan dan garis jaga ditandai oleh kapur.

Selama permainan berlangsung, salah satu kaki penjaga harus tetap diatas garis jaga. Jadi ia tidak bisa bergerak bebas untuk menghalangi pemain lawan melaluinya. Jika pemain lawan tersentuh oleh penjaga maka pemain pun gugur. Kemenangan akan diperoleh grup jaga jika berhasil mengenai seluruh pemain lawan. Cara untuk menang yaitu harus bekerjasama untuk melewati garis jaga tanpa tersentuh penjaga dan ini harus dilakukan bolak-balik hingga minimal ada seorang dari grup lawan yang kembali dengan selamat ke tempat semula. Dengan demikian, grup lawan akan jadi pemenangnya.

#### 4) Kucing dan Tikus

Permainan Kucing dan Tikus merupakan permainan yang bisa dimainkan orang dengan jumlah banyak. Semakin banyak yang bermain, permainan kucing dan Tikus akan semakin menarik.



Gambar 2.4 Kucing dan Tikus

Sumber : <http://farastyo.blogspot.co.id/2015/02/>

Cara bermain dalam permainan kucing dan tikus menumbuhkan kemahiran dalam berkomunikasi dan bekerja sama. Permainan ini bertujuan menjalin komunikasi dan kepercayaan antar teman. Permainan ini bisa dilakukan oleh 6 orang atau lebih. Permainan berawal dengan membagi peserta menjadi dua kelompok. Setiap kelompok terdiri atas 6-10 anak, setiap kelompok membuat lingkaran besar dengan berpegangan tangan. Dua orang anak dalam kelompok berbeda menjadi kucing dan tikus. Apabila tikus tertangkap kucing, permainan dilanjutkan dengan anak yang berbeda.

#### 5) Ular Naga

Ular naga adalah permainan tradisional yang biasa dimainkan anak-anak seusia TK dan SD dengan jumlah pemain 5-10 orang. Permainan biasa dimainkan pada sore hari atau malam hari. Tempat bermainnya di tanah yang lapang atau halaman rumah yang luas.



### Gambar 2.5 Ular Naga

Cara bermain dalam permainan ular naga dapat menumbuhkan kepemimpinan dan kerja sama antar teman. Permainan ini berguna melatih gerakan dasar berjalan, kemampuan bahasa, bernyanyi, serta melatih gerakan dasar berjalan, kemampuan bahasa, bernyanyi, serta melatih kesabaran untuk antri dan bekerja sama antar teman. Permainan ini tidak membutuhkan perlengkapan apapun.

Permainan di mulai dengan meminta dua orang teman paling tinggi untuk menjadi gapura. Caranya dengan saling berpegang tangan diantara keduanya. Anak-anak yang lain baris kebelakang sambil bernyanyi. Anak yang paling depan bergiliran memasuki gapura kemudian memutar diikuti anak-anak lainnya. Ketika lagu yang dinyanyikan berhenti, anak yang tertangkap di gapura akan diberikan pilihan rahasia untuk bergabung menjadi anggota dari salah satu penjaga gapura. Siapa yang mengikutinya paling banyak akan dia akan menjadi pemenang. Sementara itu, yang kalah harus menangkap orang yang paling belakang dari lawannya. Dalam lingkungan anak-anak di Bali, permainan ini dikenal dengan nama curik-curik.

#### 6) Lompat Tali

Lompat tali adalah permainan tradisional yang dimainkan oleh 3 orang atau lebih dengan alat/bahan berupa karet gelang yang dijalin panjang di lapangan/halaman rumah/taman bermain.



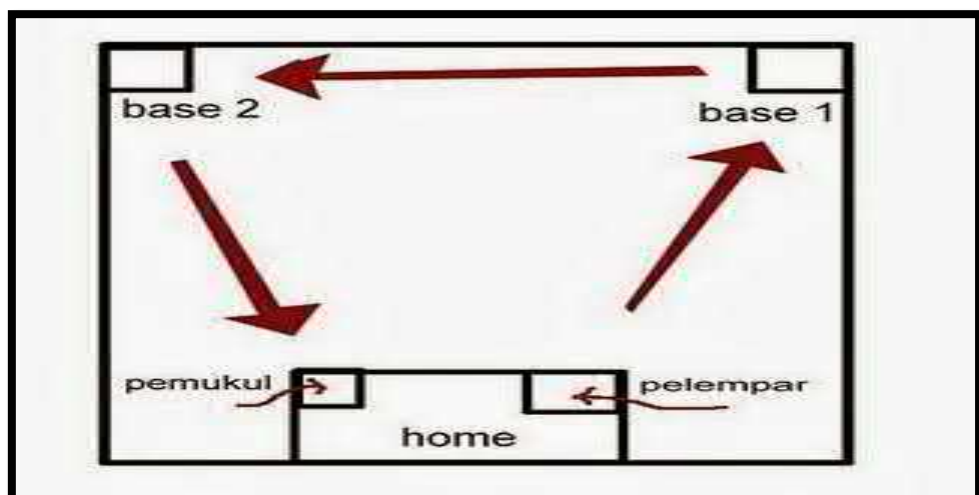
Gambar 2.6 Lompat Tali

Gambar 2.6. Lompat Tali

Cara bermain yaitu dua orang masing- masing disisi kanan dan kiri memegang tali karet. Pemain yang lain harus meloncatinya. Tinggi karet mulai semata kaki, lalu sepaha, kemudian sepinggang. Pada ketinggian tersebut, pemain harus mampu meloncatinya tanpa menyentuh tali karet. Selanjutnya adalah setinggi dada, dagu, telinga, ubun-ubun tangan yang diangkat tanpa berjinjit, kemudian sambil berjinjit. Permainan diperbolehkan menggunakan segala cara agar dapat melewati ketinggian tersebut asalkan tidak menggunakan alat bantu.

#### 7) Kasti

Kasti adalah permainan tradisional yang dilakukan oleh 6 orang atau lebih dengan alat berupa tongkat kasti/sebatang kayu dan bola tenis dengan tempat bermain di lapangan.





### Gambar 2.7 Kasti

Cara bermain dalam permainan ini adalah bentuk sederhana dari permainan olahraga kasti yang sebenarnya. Kayu yang digunakan sebagai pemukul tidak harus tongkat kasti tapi dapat juga menggunakan potongan kayu. *Base* atau tempat singgah permainan ini pemain juga disesuaikan dengan jumlah pemain bisa berjumlah 2-4 *Base* yang mengitari lapangan. Pemain dibagi menjadi 2 grup. Satu orang dari grup yang kalah menjadi pelempar bola, sedangkan yang lainnya tersebar di tiap *base*. Pemain yang menang harus memukul bola yang dilempar oleh lawan. Jika berhasil maka ia harus segera berlari ke *base* 1 sebelum lawan mengambil dan mengenainya dengan bola tersebut. Jika pemain berikutnya juga berhasil memukul bola, ia harus lari ke *base* 1, sedangkan pemain pertama yang berada di *base* 1 harus lari ke *base* 2. Demikian seterusnya, hingga seluruh pemain mengitari *base* dan kembali ke tempat semula. Bila ada pemainnya yang berhasil mengitari *base* dan kembali pulang maka grup tersebut mendapatkan poin.

Ada pula yang dinamakan *home run*, yaitu bola berhasil dipukul dan melambung jauh sehingga musuhkesulitan untuk menemukan dan mengambil bola. Pada saat itu, pemain dapat sekaligus mengitari *base-base* dilapangan sampai kembali pulang. Grup tersebut juga mendapat poin. Grup pemain harus bertukar posisi dengan grup lawan dalam 3 kali tidak bisa memukul bola atau terkena bola ketika sedang menuju *base*. Pemenangnya adalah grup dengan nilai tertinggi.

## 2.5 Minat Siswa Pada Pembelajaran Permainan Tradisional

### 2.5.1 Pengertian Minat

Slameto (2013:180) menjelaskan bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan itu maka semakin besar minatnya. Mengembangkan minat terhadap sesuatu pada dasarnya adalah membantu siswa melihat bagaimana hubungan antara materi yang diharapkan untuk dipelajarinya dengan dirinya sendiri sebagai individu. Cara paling efektif untuk membangkitkan minat seseorang pada suatu subyek yang baru adalah dengan menggunakan minat-minat siswa yang telah ada.

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh (Novi Eka Wahyu Kusuma, 2013). Minat siswa dalam mengikuti pembelajaran permainan tradisional ini merupakan kecenderungan atau keinginan siswa yang dipengaruhi oleh faktor intrinsik yang meliputi, perhatian, perasaan senang, dan aktivitas maupun faktor intrinsik pelatih, sarana dan prasarana, keluarga, dan lingkungan.

Minat pada hakekatnya adalah merupakan sebab akibat dari pada pengalaman, minat berkembang sebagai hasil dari pada sesuatu kegiatan dan akan menjadi sebab akan dipakai lagi dalam kegiatan yang sama L D Crow and Alice Crow (Tri Wahyudi, 2002: 10-11). Faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut:

1. *The factor of inner urge* (Dorongan dari dalam)

Rangsangan yang datang dari lingkungan atau ruang lingkup yang sesuai dengan keinginan atau datang dari lingkungan atau ruang lingkup yang sesuai dengan keinginan atau kebutuhan seseorang akan mudah menimbulkan

minat misal, cenderung terhadap belajar, dalam hal ini seseorang mempunyai hasrat ingin tahu terhadap ilmu pengetahuan.

2. *The factor of social motive* (Motif dalam lingkungan social)

Minat seseorang terhadap obyek atau sesuatu hal, disamping hal dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri manusia juga dipengaruhi oleh motif sosial, misal seseorang berminat pada prestasi tinggi agar dapat status sosial yang tinggi pula.

3. *The factor of emotional* (faktor emosi)

Faktor perasaan dan emosi ini mempunyai pengaruh terhadap obyek misal perjalanan sukses yang dipakai individu dalam sesuatu kegiatan tertentu dapat membangkitkan perasaan senang dan dapat menambah semangat atau kuatnya minat dalam kegiatan tersebut. Sebaliknya kegagalan yang dialami akan menyebabkan minat seseorang berkembang.

### **2.5.2 Aspek-Aspek atau Ciri-Ciri Siswa Memiliki Minat**

Menurut Munawar Isnaeni (2003: 7) bahwa seseorang dikatakan berminat terhadap sesuatu bila individu itu memiliki beberapa unsur antara lain:

1. Perhatian

Seseorang dikatakan berminat apabila individu disertai adanya perhatian yaitu kreatifitas jiwa yang tinggi yang semata-mata tertuju pada suatu objek. Jadi seseorang yang berminat terhadap sesuatu obyek yang pasti perhatiannya akan memusat terhadap sesuatu obyek tersebut. Dalam hal ini perhatian ditujukan pada obyek ekstrakurikuler olahraga.

2. Kesenangan

Perasaan senang terhadap sesuatu obyek baik orang atau benda akan menimbulkan minat pada diri seseorang, orang merasa tertarik kemudian pada gilirannya timbul keinginan yang dikehendaki agar obyek tersebut menjadi miliknya. Dengan demikian maka individu yang bersangkutan berusaha untuk mempertahankan obyek tersebut.

### 3. Kemauan

Kemauan yang dimaksud adalah dorongan yang terarah pada tujuan yang dikehendaki oleh akal pikiran. Dorongan ini akan melahirkan timbulnya suatu perhatian terhadap suatu obyek. Sehingga dengan demikian akan memunculkan minat individu yang bersangkutan.

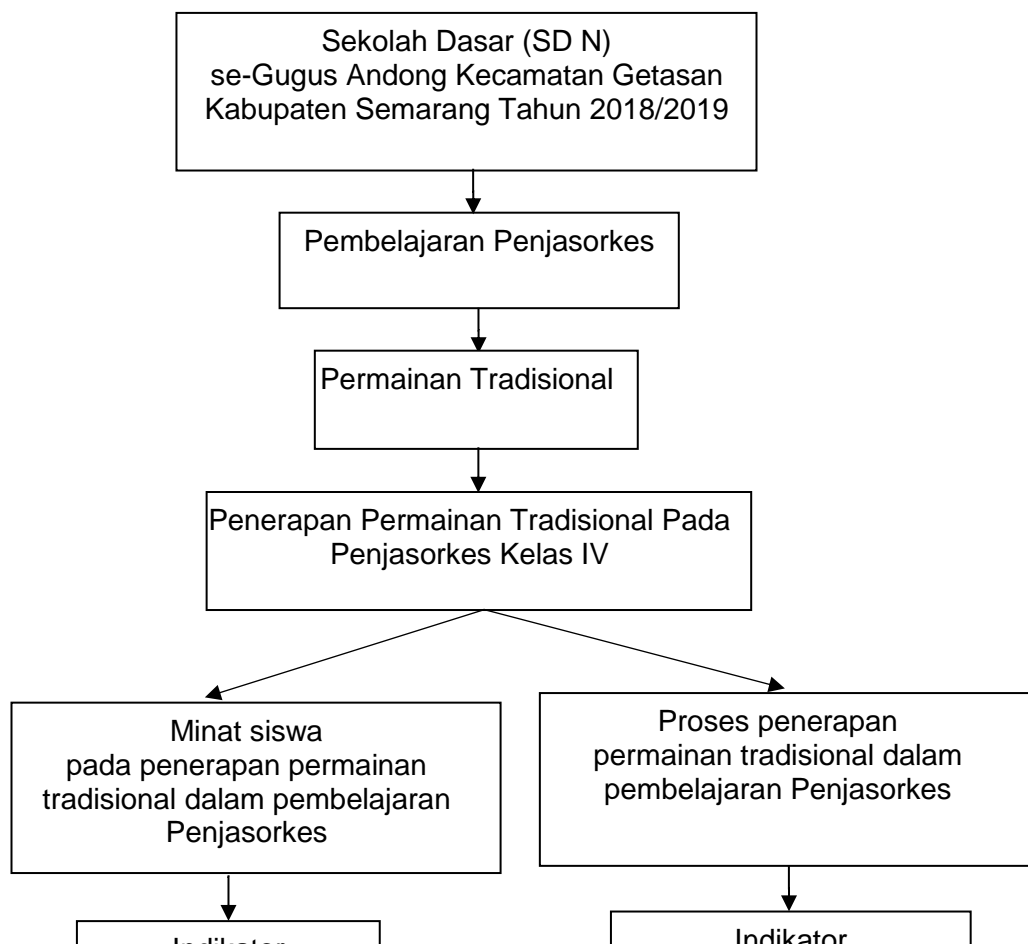
## 2.6 Kerangka Berpikir Penelitian

Siswa yang merupakan masa anak-anak merupakan masa bermain, dimana anak senang bergerak dan berpengaruh terhadap perkembangan dan pertumbuhan maka diperlukan pembelajaran gerak dan aktivitas fisik bagi siswa. Pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan di sekolah dasar tidak terlepas dari aktifitas fisik salah satunya dengan bermain. Karakteristik anak sekolah dasar yaitu masih suka bermain. Dimana dengan melakukan kegiatan bermain akan memberikan efek yang positif untuk pertumbuhan dan perkembangan peserta didik. Dengan bermain juga dapat menimbulkan rasa kebersamaan, kerjasama dan gotong royong.

Permainan tradisional di sekolah dasar disamping mengajarkan untuk gerakan-gerakan fisik seperti berlari, melompat dan melempar tetapi juga mengajarkan sikap sportif dan kerjasama maka dengan bermain diharapkan siswa menjadi senang, gembira dan bugar sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Pembelajaran permainan tradisional bagi siswa

sekolah dasar pada penelitian ini difokuskan untuk mengetahui respon siswa tentang olahraga permainan tradisional, kreativitas guru penjasorkes menggunakan permainan tradisional serta bagaimana sarana dan prasarana untuk menunjang kegiatan pembelajaran penjasorkes dalam menggunakan permainan tradisional dalam pembelajaran di Sekolah Dasar se-Gugus Andong Kecamatan Getasan Kabupaten Semarang Tahun 2018/2019.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dibuat bagan kerangka pemikiran seperti di bawah ini:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya maa dapat dibuat simpulan sebagai berikut:

1. Penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran Penjasorkes di SD se Gugus Andong kecamatan Getasan Kabupaten Semarang dilaksanakan melalui proses perencanaan dengan menyusun Prota, Promes, Silabus dan RPP; melaksanakan pembelajaran dengan memodifikasi permainan tradisional dan permainan olahraga: dan evaluasi pembelajaran berupa penilaian kognitif, afektif dan psikomotorik. Penerapan permainan tradisional pada pembelajaran Penjasorkes dilakukan melalui modifikasi permainan olahraga dengan beberapa jenis permainan tradisional yang sesuai dengan materi di kelas IV yang meliputi Gobag Sodor, Kasti, Bola Gebog, permainan lempar tangkap, dan bola bakar/plintiran yang telah dimodifikasi dalam bentuk olahraga permainan bola besar, permainan bola kecil, gerak dasar jalan, lari, lompat dan tangkap.
2. Minat siswa terhadap penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran Penjasorkes di SD se Gugus Andong kecamatan Getasan Kabupaten Semarang dalam kategori tinggi dilihat dari kesenangan, perhatian dan kemauan untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional yang dimodifikasi dengan pembelajaan Penjas.

## 5.2 Saran-Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan di atas, maka peneliti dapat memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Hendaknya guru Penjas lebih mengeksplor jenis-jenis permainan tradisional sehingga pengetahuan anak-anak terhadap permainan tradisional lebih banyak.
2. Hendaknya kepala sekolah dapat memberikan ketegasan dalam upaya melestarikan permainan tradisional dengan cara mewajibkan guru kelas dan guru Penjas mengkolaborasikan dengan pembelajaran permainan tradisional yang dituangkan dalam silabus dan RPP.



## DAFTAR PUSTAKA

- Adang Suherman. 2000. *Dasar-dasar Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Depdiknas.
- A. Husna .M. 2009. *100+ Permainan Tradisional Indonesia*. Yogyakarta: Andi.
- Arjun Khamdani. 2010. *Olahraga Tradisional Indonesia*. Kalimantan Barat: PT Marga Borneo Tarigas.
- Asep Suharta. 2007. Pendekatan Pembelajaran Bola Voli Mini. *Jurnal IPTEK Olahraga*. Vol.9, No.2, hlm: 134-153
- Ega Tri Rahayu. 2013. *Strategi Pembelajaran Pendidikan jasmani*. Bandung; Alfabeta.
- Ekawati, Y. N., Saputra, N. E., Rozalina., Restya, W. P. D., Nurlita, I., (2010). Pengaruh bermain melalui permainan tradisional terhadap kecerdasan intrapersonal anak. *Jurnal Ilmiah Mhasiswa berprestasi* Vol. 1 No. 2. Universitas Ahmad Dahlan.
- Elizabeth B. Hurlock. 2013. *Perkembangan Olahraga Terkini*. Jakarta: Erlangga.
- H. Harsuki. 2003. *Perkembangan Olahraga Terkini*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Hikmah, M. 2011. Perancangan Game Tradisional Jawa Egrang Bambu. *Jurnal Penelitian*, vol 1 (1), hlm. 1-10.
- Iswinarti. 2010. Nilai-Nilai Terapiutik Permainan Tradisional Engklek Untuk Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Humanity*, vol 6 (1), hlm. 1-8.
- Iis Nurhayati. 2012. Peran Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini (Studi Di Paud Geger Sunten, Desa Suntenjaya). *Jurnal Empowerment* Volume 1, Nomor 2, hlm:39-48.
- Moleong. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Rosdakarya Offset.
- Maftuha, D. M. 2014. Permainan Gobak Sodor Modifikasi terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan Khusus*, vol 5 (2), hlm. 1-7
- Mulyasa. 2015. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Muhammad Rahman. 2014. *Metode Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustaka Raya.
- Munawar Isnaeni. 2003. *Minat dan kepribadian*. Jakarta: Depdikbud.
- Nofrans Eka Saputra. 2017. Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak. *Jurnal Psikologi Jambi*, Vol 2 No 2, hlm: 1-7

- Novi Eka Wahyu Kusuma. 2013. Minat Siswa Smp N 18 Surabaya Dalam Mengikuti Ekstrakurikuler Anggar (Studi Pada Siswa Ekstrakurikuler Anggar SMP N 18 Surabaya). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*. Volume 01 Nomor 03 hlm: 652 – 654
- Puput Widodo. 2017. Pengembangan Model Permainan Tradisional untuk Membangun Karakter pada Siswa SD Kelas Atas. *Jurnal Keolahragaan*, 5 (2), hlm: 183-193.
- Rina Wijayanti. 2014. Permainan Tradisional Sebagai Media Pengembangan Kemampuan Sosial Anak. *Cakrawala Dini* : Vol. 5 No. 1, hlm:51-56
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: PT Fajar Interpratama.
- Siagawati, M, Wiwin, D. P, Purwati. 2007. Mengungkap Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional Gobag Sodor. Indigenous, *Jurnal Ilmiah Berkala Psikologi*, vol 9 (1). hlm. 3-4, 7, 11
- Sugiyanto dan Sudjarwo M.P. *Perkembangan dan Belajar Gerak*. Jakarta: Depdikbud.
- Sutrisno Hadi. 2015. *Metodologi Riset*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sukinakata. 1992. *Teori Bermain Untuk D2 PGSD Penjaskes*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Tri Wahyudi. 2002. Minat dan Motivasi siswa kelas 1 SMA Muhammadiyah2 Cepu Kabupaten Blora Dalam Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Olahraga Bolavoli Tahun 2006. *Skripsi*. Semarang: PJKR. FIK. UNNES
- Yudiwinata, H. P., Handoyo, P, 2014. Permainan tradisional dalam budaya dan perkembangan anak. *Jurnal Paradigma* Vol. 02 Nomor 3. Universitas Negeri Surabaya.