



**KETERLAKSANAAN PERMAINAN SEDERHANA
DAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN
PENJASORKES SEKOLAH DASAR
DI KECAMATAN ANDONG**

SKRIPSI

**diajukan dalam rangka penyelesaian studi Strata 1
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
pada Universitas Negeri Semarang**

Oleh:

Muhammad Irwan

6102415040

**PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR
PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020**

ABSTRAK

Muhammad Irwan. 2020. *Keterlaksanaan Permainan Sederhana dan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes Sekolah Dasar di Kecamatan Andong.* Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Agus Widodo Suropto S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci : Keterlaksanaan Permainan Sederhana dan Permainan Tradisional.

Penelitian ini dilatarbelakangi adanya beberapa guru penjasorkes di SD belum menggunakan permainan sederhana dan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes sesuai dengan kurikulum yang berlaku, dalam kurikulum guru harus melaksanakan permainan sederhana dan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis keterlaksanaan permainan sederhana dan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes sekolah dasar di Kecamatan Andong.

Penelitian ini merupakan deskriptif kuantitatif dengan Metode survei. Populasi yang digunakan adalah 30 guru penjasorkes di Kecamatan Andong teknik pengambilan data menggunakan angket, wawancara dan dokumentasi. Uji instrument 21 pernyataan menggunakan *spss16* untuk validitas dan reliabilitas. Indikator dalam penelitian yaitu permainan ganjil genap, estafet bola, pass dan run, ular makan ekornya, kasti, kucing dan tikus, ta'patung, terompah, lari balok, gobak sodor, congklak/dakon, boy-boyan, engklek, lompat tali, egrang batok, sepur-sepuran, dingklik oglak-aglik, gowokan, jamur, memasukkan bolpen ke dalam botol, sekap sawut. Analisis data menggunakan analisis deskriptif, yang dituangkan dalam bentuk persentase

Hasil penelitian keterlaksanaan permainan sederhana dan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Andong. Permainan yang paling sering dilaksanakan yaitu permainan lompat tali dengan persentase sebesar 100%, karena permainan ini mudah di mainkan dan tidak sulit dalam peralatannya, dan permainan yang jarang atau tidak dilaksanakan yaitu permainan gowokan dengan persentase 76,67%, karena banyak guru yang tidak mengetahui cara memainkan permainan gowokan.

Simpulan penelitian ini bahwa keterlaksanaan permainan sederhana yang terlaksana 86,67%, tidak terlaksana 13,33% dan permainan tradisional yang terlaksana 61,78%, tidak terlaksana 38,22%. Pembelajaran penjasorkes dalam bentuk permainan sederhana yang paling sering dilakukan adalah permainan kucing dan tikus dengan persentase sebesar 96,67%, tidak pernah atau jarang dilakukan permainan pass dan run dengan persentase 33,33% dan untuk permainan tradisional yang paling sering dilaksanakan permainan lompat tali dengan persentase sebesar 100%, tidak pernah atau jarang dilakukan permainan Gowokan dengan persentase 76,67%. Saran yang di berikan penelityaitu : 1) bagi penjas sebelum memasuki pembelajaran terutama praktik olahraga hendaknya memimpin jalannya pemanasan, sehingga kondisi fisik terkontrol. 2) bagi siswa lebih giat dan serius belajar dengan mengikuti materi yang diberikan oleh guru.

ABSTRACT

Irwan Muhammad. 2020. *The Implementation of and Traditional Games on Physical Education Learning in Elementary School of Andong Sub-district.. Elementary School Physical Education Teacher Education. Semarang State University. Mentor Agus Widodo Suropto. S.Pd., M.Pd.*

Keywords: *implementation, simple game, traditional game*

This research background existence some teachers physical education in elementary school use game simple and traditional in learning physical education sport health corresponding with curriculum that applies, curriculum in the teacher must doing game simple and traditional in learning physical education. This research aim to knowing and analyze compliance game simple and traditional in learning physical education elementary school in Andong sub-district.

This research is a descriptive quantitative with method survey. Population that used is 30 teacher physical education in Andong Sub-district. Technique taking data that use questionnaire, interview and documentation. Instrument test 21 statement use spss16 for validity and reliability. Indicator in research that game is odd even, ball relay, pass and run, the snake eats its tail, baseball, cat and mouse, ta'patung, sandals, block run, gobak sodor, supercilious, boy-boyan, crank, jump rope, shell stilts, railing, less aglik, gowokan, moldy, put the pen in bottle, sawut football. Analysis data use descriptive that pured in shope percentage.

This research implementation of simple and traditional games in the physical education of elementary school in Andong Sub-district. Game that most often implemented that is jump role game with percentage amounting to 100%, because this game easy played and not hard in the crockery and game that rarely or not implemented that is gowokan game with percentage 76,67% because many teachers that do not know way play gowokan game.

Conclusion this research that compliance game simple that done 86,67% did not happen 13,33% and game traditional that done 61,78% did not happen 38,22. Learning physical education in shope game simple that most often done is game cat and mouse with percentage amounting to 96,67% never or rarely done game pass and run with percentage 33,33% and for game traditional that most often done game jump rope with percentage amounting to 100%. Never rarely done game gowokan with percentage 76,67%. Suggestion that given researcher that is :1) for physical education before enter learning especially practice sport should lead the way warming up, so that physical controlled. 2) for student more enterprising and seriously learn with follow theory that given by teacher.

PERNYATAAN

PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini, saya:

Nama : Muhammad Irwan
NIM : 6102415040
Jurusan/Prodi : PJKR/PGPJSD
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan
Judul Skripsi : KETERLAKSANAAN PERMAINAN SEDERHANA DAN
TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES
SEKOLAH DASAR DIKECAMATAN ANDONG

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

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

Semarang, 08 Juni 2020



Muhammad Irwan
NIM.6102415040

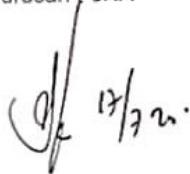
PERSETUJUAN

PERSETUJUAN

Telah disetujui untuk diajukan dalam sidang panilita ujian skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada:

Nama : Muhammad Irwan
NIM : 6102415040
Judul : Keterlaksanaan Permainan Sederhana Dan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Sekolah Dasar Di Kecamatan Andong
Hari : Kamis
Tanggal : 16 Juli 2020

Ketua Jurusan PJKR



Dr. Rumini, S.Pd., M.Pd.
NIP. 1970 0223 1995 12 2001

Pembimbing



Agus Widodo Suropto, S.Pd., M.Pd
NIP. 1980 0907 2008 12 1002

PENGESAHAN

PENGESAHAN

Skripsi atas nama Muhammad Irwan NIM 6102415040. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar. Judul Keterlaksanaan Permainan Sederhana Dan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Sekolah Dasar Di Kecamatan Andong telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada hari Kamis tanggal 13 Agustus 2020

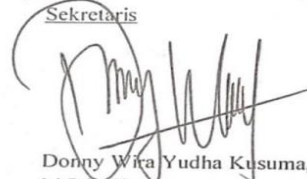
Ketua



Prof. Dr. Tandiyo Rahayu, M.Pd
NIP. 196103201984032001

Panitia Ujian

Sekretaris



Donny Wira Yudha Kusuma, S.Pd.,
M.Pd., Ph. D.
NIP. 198402292009121004

Dewan Penguji

1. Donny Wira Yudha Kusuma, S.Pd., M.Pd., Ph. D
NIP. 198402292009121004

(Penguji 1).....

2. Ipang Setiawan, S.Pd., M.Pd
NIP. 197508252008121001

(Penguji 2).....

3. Agus Widodo Satripto, S.Pd., M.Pd
NIP. 198009072008121002

(Penguji 3).....

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

Sesungguhnya Keadaan-nya apabila dia menghendaki sesuatu hanyalah berkata kepadanya: “jadilah” maka terjadilah ia. (Qs. Yasin:82)

Persembahan

Skripsi ini kupersembahkan kepada :

1. Bapak dan ibu tercinta
2. Kakak dan adik tercinta
3. Teman-teman PGPJSD 2015
4. Almamater FIK UNNES

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadirat Allah SWT atas Rahmat, Hidayah dan Inayahnya serta Ridhonya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulisan skripsi ini merupakan persyaratan yang harus dipenuhi oleh mahasiswa untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Negeri Semarang.

Dengan selesainya penulisan ini maka perkenankanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kesempatan penulis untuk kuliah serta menimba ilmu di Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan izin penulis untuk melaksanakan penelitian.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan fasilitas, motivasi, dan dukungan dalam proses penyelesaian skripsi.
4. Dosen pembimbing Bapak Agus Widodo Suropto, S.Pd., M.Pd yang telah memberikan bimbingan, arahan dalam penyelesaian skripsi.
5. Dosen – dosen Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang yang telah membekali ilmu.
6. Kepala KESBANGPOL dan BP3D Kabupaten Boyolali yang telah mengizinkan penulis untuk melaksanakan penelitian di Sekolah Dasar Kecamatan Andong.
7. Kepada guru PJOK Sekolah Dasar di Kecamatan Andong yang telah memberikan motivasi kepada saya.

8. Kedua orang tua Ibunda tercinta Suparni dan ayahanda tercinta Sartono yang selalu memberikan semangat, doa dan dukungan baik moral maupun materiil pada saya sehingga dapat mewujudkan keinginan beliau untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan.
9. Untuk kakak-kakak saya tercinta yang telah mendukung dan selalu memberikan semangat kepada saya untuk menyelesaikan pendidikan.
10. Teman – teman satu angkatan Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Hal ini disebabkan oleh terbatasnya kemampuan dan pengetahuan yang ada pada diri penulis.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membaca.

Semarang, 08 Juni 2020

Muhammad Irwan

DAFTAR ISI

| | |
|------------------------------------|-------------|
| ABSTRAK..... | ii |
| PERNYATAAN | iv |
| PERSETUJUAN | v |
| PENGESAHAN..... | v |
| MOTTO DAN PERSEMBAHAN | vii |
| KATA PENGANTAR..... | viii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR TABEL | xiii |
| DAFTAR GAMBAR..... | xiv |
| Daftar Lampiran..... | xv |

BAB I PENDAHULUAN

| | | |
|-----|-----------------------------|---|
| 1.1 | Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| 1.2 | Identifikasi Masalah | 8 |
| 1.3 | Batasan Masalah | 8 |
| 1.4 | Rumusan Masalah..... | 9 |
| 1.5 | Tujuan Penelitian | 9 |
| 1.6 | Manfaat penelitian | 9 |

BAB II LANDASAN TEORI

| | | |
|-------|--|----|
| 2.1 | Hakikat Pembelajaran Penjasorkes..... | 11 |
| 2.1.1 | Pengertian Pembelajaran | 11 |
| 2.1.2 | Tujuan Pembelajaran | 12 |
| 2.1.3 | Pengertian Penjasorkes..... | 13 |
| 2.1.4 | Tujuan Penjasorkes..... | 15 |
| 2.1.5 | Pelaksanaan Pembelajaran Penjasorkes | 16 |
| 2.1.6 | Proses Pembelajaran Penjasorkes | 18 |

| | | |
|-------|--|----|
| 2.2 | Kurikulum | 20 |
| 2.2.1 | Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) | 22 |
| 2.2.2 | Kurikulum 2013 | 23 |
| 2.3 | Hakikat Permainan..... | 24 |
| 2.3.1 | Pengertian Permainan..... | 24 |
| 2.3.2 | Manfaat Permainan..... | 27 |
| 2.3.3 | Nilai-nilai Permainan | 30 |
| 2.3.4 | Macam-macam Permainan..... | 32 |
| 2.4 | Hakikat Keterlaksanaan | 62 |
| 2.5 | Kajian Empiris | 62 |
| 2.6 | Kerangka Berfikir | 77 |

BAB III METODE PENELITIAN

| | | |
|-------|--|----|
| 3.1 | Desain Penelitian | 80 |
| 3.2 | Variabel Penelitian..... | 80 |
| 3.3 | Populasi, Sampel dan Teknik Penarikan Sampel | 80 |
| 3.3.1 | Populasi | 80 |
| 3.3.2 | Sampel..... | 82 |
| 3.3.3 | Teknik Penarikan Sampel | 83 |
| 3.4 | Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data..... | 83 |
| 3.4.1 | Dokumentasi | 83 |
| 3.4.2 | Wawancara..... | 83 |
| 3.4.3 | Instrumen Penelitian..... | 84 |
| 3.4.4 | Teknik Pengumpulan Data..... | 87 |
| 3.5 | Validitas dan Reliabilitas Instrumen..... | 88 |
| 3.5.1 | Validitas Instrumen | 88 |
| 3.5.2 | Reliabilitas Instrumen..... | 89 |
| 3.6 | Teknik Analisis Data | 90 |

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

| | | |
|-----|------------------------------|-----|
| 4.1 | Hasil Penelitian..... | 92 |
| 4.2 | Pembahasan | 98 |
| 4.3 | Keterbatasan Penelitian..... | 121 |

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1 SIMPULAN 123
5.3 SARAN 124

DAFTAR PUSTAKA 126

LAMPIRAN 130

DAFTAR TABEL

| Tabel | | Halaman |
|--------------|--|----------------|
| 3.1 | Daftar Nama SD di Kecamatan Andong..... | 79 |
| 3.2 | Kisi-kisi instrument penelitian keterlaksanaan permainan sederhana dan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes Sekolah Dasar di Kecamatan Andong..... | 85 |
| 3.3 | Butir-Butir Pernyataan Yang Digunakan Sebagai instrument Penelitian Keterlaksanaan Permainan Sederhana Dan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Sekolah Dasar Di Kecamatan Andong..... | 86 |
| 3.4 | Validitas Instrumen penelitian..... | 88 |
| 4.5 | Persentase Permainan Sederhana dan Tradisional..... | 91 |
| 4.6 | Persentase Keterlaksanaan Permainan Sederhana..... | 93 |
| 4.7 | Persentase Keterlaksanaan Permainan Tradisional..... | 94 |
| 4.8 | Rata-rata Persentase Keseluruhan Keterlaksanaan Permainan Sederhana dan Tradisional..... | 96 |

DAFTAR GAMBAR

| Gambar | | Halaman |
|--------|---|---------|
| 2.1 | Permainan Ganjil Genap..... | 32 |
| 2.2 | Permainan Kucing Dan Tikus..... | 33 |
| 2.3 | Permainan Estafet Bola..... | 34 |
| 2.4 | Permainan Pass Dan Run..... | 35 |
| 2.5 | Permainan Kasti..... | 36 |
| 2.6 | Permainan Ular Makan Ekornya..... | 38 |
| 2.7 | Permainan Ta'patung..... | 40 |
| 2.8 | Permainan Terompah Panjang..... | 42 |
| 2.9 | Permainan Lari Balok..... | 43 |
| 2.10 | Permainan Gobak Sodor..... | 45 |
| 2.11 | Lapangan Gobak Sodor..... | 45 |
| 2.12 | Permainan Congklak/Dakon..... | 47 |
| 2.13 | Permainan Boy-Boyan..... | 49 |
| 2.14 | Permainan Engklek..... | 50 |
| 2.15 | Gacok..... | 50 |
| 2.16 | Lapangan Engklek..... | 51 |
| 2.17 | Permainan Lompat Tali..... | 52 |
| 2.18 | Permainan Egrang Batok..... | 53 |
| 2.19 | Permainan Sepur-Sepuran..... | 55 |
| 2.20 | Permainan Dingklik Oglak-Aglik..... | 56 |
| 2.21 | Permainan Gowokan..... | 57 |
| 2.22 | Permainan Jamuran..... | 58 |
| 2.23 | Permainan Memasukkan Polpen Kedalam Botol..... | 59 |
| 2.24 | Permainan Sepak Sawut..... | 60 |
| 2.25 | Kerangka Berfikir..... | 77 |
| 2.26 | Diagram Persentase Permainan Sederhana Dan Tradisional..... | 92 |
| 2.27 | Diagram Persentase Keterlaksanaan Permainan Sederhana..... | 94 |
| 2.28 | Diagram Persentase Keterlaksanaan Permainan Tradisional..... | 95 |

Daftar Lampiran

| Lampiran | | Halaman |
|----------|---|---------|
| 1 | Surat penetapan dosen pembimbing skripsi..... | 131 |
| 2 | Pengesahan proposal skripsi..... | 132 |
| 3 | Surat izin penelitian ke kesatuan bangsa dan politik kabupaten boyolali..... | 133 |
| 4 | Surat izin penelitian ke BP3D kabupaten Boyolali..... | 134 |
| 5 | Surat keterangan penelitian dari kesatuan bangsa dan politik kabupaten boyolali..... | 135 |
| 6 | Silabus kelas I..... | 136 |
| 7 | Silabus kelas II..... | 141 |
| 8 | Silabus kelas III..... | 144 |
| 9 | Silabus kelas IV..... | 148 |
| 10 | Silabus kelas V..... | 152 |
| 11 | Silabus kelas VI..... | 156 |
| 12 | RPP kelas I..... | 159 |
| 13 | RPP kelas II..... | 165 |
| 14 | RPP kelas III..... | 171 |
| 15 | RPP kelas IV..... | 175 |
| 16 | RPP kelas V..... | 180 |
| 17 | RPP kelas VI..... | 186 |
| 18 | Daftar nama SD di Kecamatan Andong..... | 191 |
| 19 | Identitas Responden..... | 192 |
| 20 | Kisi-kisi Instrumen..... | 193 |
| 21 | Jawaban Instrumen Responden..... | 194 |
| 22 | Pertanyaan atau Wawancara Responden..... | 195 |
| 23 | Validitas instrument..... | 197 |

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sekolah merupakan suatu unit pendidikan formal yang bertugas khusus untuk melaksanakan proses pendidikan dan merupakan suatu jenis lingkungan pendidikan di samping keluarga, masyarakat dan alam. Jenjang pendidikan di sekolah dimulai dari Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Perguruan Tinggi (Rusli Ibrahim, 2008:87).

Sekolah dasar merupakan suatu jenjang pendidikan yang penting keberadaannya dalam mendukung pendidikan nasional sehingga mutu di sekolah dasar. Kedudukan sekolah dasar sangat penting keberadaannya karena: pertama melalui sekolah dasar anak didik dibekali kemampuan dasar dan keterampilan dasar agar mampu mengantisipasi permasalahan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk keterampilan olahraga, serta keterampilan hidup lainnya (*life skill*). kedua Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan yang membekali atau membeikan dasar-dasar dan mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pendidikan pada jenjang berikutnya (Harsuki, 2003:97).

Pendidikan jasmani bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional tindakan moral, aspek pola hidup sehat, dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan

pendidikan (BSPN, 2006:1). Pendidikan dalam pembelajaran penjas tidak lepas dari kurikulum. Kurikulum merupakan pedoman yang digunakan untuk menyusun dan menambah materi atau mata pelajaran yang sesuai dengan keadaan lingkungan sekolah yang bersangkutan.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan melalui permainan tradisional dan sederhana yang banyak gerak dapat dijadikan sebagai bahan pelajaran pendidikan jasmani. Permainan tradisional juga memiliki nilai-nilai seperti sportivitas, kejujuran, kecermatan, menentukan langkah serta kemampuan bekerja sama dalam kelompok dan permainan tradisional memiliki unsur-unsur seperti melempar, berlari, melompat, meloncat, memukul, menangkap dan masih banyak unsur gerak dalam permainan tradisional, sehingga dari unsur-unsur dan nilai-nilai yang terkandung di dalam permainan tradisional ini sangat sesuai untuk membantu tercapainya tujuan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah dasar. Dengan adanya permainan tradisional diharapkan aktivitas siswa beranekaragam sehingga tidak merasa cepat bosan dalam mengikuti aktivitas pembelajaran pendidikan jasmani Soemitro,(1992:171)

Pendidikan Pendidikan Jasmani erat kaitannya dengan olahraga dan bermain. Bermain merupakan aktivitas manusia yang menyenangkan khususnya pada anak-anak. Suherman dkk (2015: 65) bermain adalah berbagai aktivitas yang dilakukan oleh anak-anak untuk mendapatkan kesenangan dan dilakukan pada waktu senggang. Kegiatan bermain bukan paksaan dari orang tua atau orang lain, tetapi karena pilihan anak itu sendiri. Anak-anak dapat merasa gembira dan bebas selama bermain. Anak-anak juga mampu mengembangkan kemampuan tubuh, otot, dan

juga dapat mengembangkan kreativitasnya selama bermain. Bermain juga memiliki nilai lainnya yang sangat penting bagi anak-anak yaitu mampu berkomunikasi baik dan meningkatkan kerjasama dengan teman lainnya. Bermain adalah kata kerja (*to play*), sedangkan kata bendanya adalah permainan (*game*).

Permainan dan anak-anak merupakan dua hal yang berbeda tetapi satu dengan lainnya tidak dapat dipisahkan. Hampir sepanjang masa kanak-kanak tidak lepas dari permainan. Oleh karena itu pastinya mereka sudah mengenal permainan-permainan tradisional yang mungkin sudah dilakukan atau diperkenalkan di lingkungan masyarakat ataupun di lingkungan sekolah melalui pembelajaran penjasorkes sejak sekolah dasar.

Permendikbud nomor 10 tahun 2014 menyebutkan bahwa permainan rakyat adalah suatu kegiatan rekreatif yang memiliki aturan khusus sebagai cerminan karakter budaya bangsa serta berfungsi sebagai pemelihara hubungan sosial. Menurut Sukintaka (1991: 129) permainan tradisional merupakan permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak pada suatu daerah secara tradisi. Permainan tradisional merupakan jenis olahraga sambil bermain yang tersisipi oleh nilai-nilai kehidupan manusia secara tidak langsung. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional meliputi nilai sportivitas, nilai kedisiplinan, nilai tanggung jawab, nilai kesetiakawanan, nilai kegotongroyongan, nilai keadilan, nilai keikhlasan, nilai kasih sayang, kesabaran dan nilai kejujuran.

Menurut Kawuryan dkk (2017: 47) Nilai-nilai tersebut sangat penting bagi perkembangan diri seorang individu dan dapat dikembangkan melalui interaksi antara individu. Selain nilai-nilai kehidupan yang terkandung pada permainan

tradisional, permainan tradisional juga mendidik kreativitas anak. Kebanyakan peralatan permainan tradisional dapat menggunakan bahan-bahan yang disediakan oleh alam. Pengguna permainan tradisional dapat mengkreasikan bahan dari alam maupun mendaur ulang barang-barang bekas yang sudah tidak digunakan lagi. Hal ini akan melatih anak untuk berpikir kreatif.

Upaya yang dapat dilakukan melalui dunia pendidikan yaitu guru PJOK bergerak cepat untuk merngubah sistem pembelajaran penjasorkes dengan melakukan pembelajaran melalui permainan tradisional. Harapannya agar permainan tradisional tetap selalu dilestraikan melalui sekolah dasar dan tidak hilang atau kalah dengan permainan modern dan juga olahraga kecabangan saat ini, akan tetapi harapan berbanding terbalik dengan apa yang ada dilapangan.

Salah satu upaya pemerintah untuk melestarikan kebudayaan daerah permainan tradisional yaitu dengan menyajikan kompetensi permainan tradisional kedalam salah satu program pilihan kurikulum pendidikan jasmani dalam lingkup permainan. Tertera pada Kurikulum 2013 di kompetensi dasar 3.1-3.4 dan 4.1- 4.4 untuk kelas I-IV serta V-VI 3.1-3.3 dan 4.1-4.3 pada mata pelajaran penjasorkes menyajikan materi permainan tradisional (terlampir pada lampiran). Saat ini pendidikan di Indonesia sedang dalam proses pemerataan penerapan Kurikulum 2013 sehingga ada beberapa sekolah yang masih menerapkan KTSP.

Berdasarkan observasi dapat diperoleh gambaran sebagai berikut:

1. SDN Pelemrejo dalam keterlaksanaan permainan sederhana dan tradisional pembelajaran penjasorkes jarang di ajarkan, karena gurunya masih baru dan belum pernah mengajarkan olahraga dalam bentuk permainan sederhana dan tradisional.

Namun hanya ada beberapa yang diajarkan contohnya permainan lompat tali karena permainan lompat tali sering di mainkan siswa.

2. SDN Pakang Andong, pelaksanaan pembelajaran permainan sederhana dalam penjasorkes jarang digunakan, karena siswa kurang berminat, sehingga guru selalu mengganti dengan permainan seperti sepakbola untuk putra, permainan sepakbola ini tidak disederhanakan sehingga siswa-siswa dibiarkan saja untuk bermain bola dan untuk siswa putri diberikan olahraga kasti.

3.SDN 1 Mojo guru mengalami kesulitan mengajarkan permainan tradisional dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani karena kurang kreatifitas dalam proses pembelajaran, jika diberi permainan sederhana banyak siswa yang tidak paham apa yang disampaikan oleh guru sehingga siswa lebih suka bermain permainan lain dan di SD ini gurunya sudah lanjut usia jadi sering memberikan pelajaran yang mudah-mudah saja.

4. SDN 2 Ngoyog hanya memberikan beberapa permainan sederhana dan tradisional contohnya ular makan ekornya dan lompat tali, karena guru lebih memilih mengajarkan olahraga kecabangan yaitu bola voli, SDN 2 Ngoyog setiap ada pentas bola voli selalu mengikuti pentas tersebut dan guru juga krang menguasai terhadap permainan sederhana maupun tradisional.

5. SDN 2 Mojo sering melakukan pemberalajarn penjasorkes dengan permainan, akan tetapi guru sering kesulitan dalam memberikan permainan sederhana dan tradisional, karena sarana dan prasarana kurang memadai dan guru dituntut untuk berkreatif dalam membuat alat sebelum memberikan materi permainan kepada siswa.

Dalam observasi ini peneliti menyimpulkan bahwa masih ada sekolah yang pembelajaran tidak menggunakan permainan sederhana dan tradisional, banyak banyak sekolah tidak memfasilitasi siswa dalam pembelajaran permainan dengan dibuatkannya wahana bermain engklek dan permainan tradisional lainnya. Guru lebih tertarik melakukan olahraga kecabang seperti: sepak bola, bola voli, dan olahraga lainnya. Guru dituntut untuk berkreasi dalam membuat atau memodifikasi alat. Anjuran dari depdikbud untuk melestarikan permainan tradisional harus dilakukan salah satunya melalui sekolah-sekolah dengan harapan sekolah dapat turut serta dalam melestarikan budaya Bangsa Indonesia melalui permainan tradisional. Selain itu, pelaksanaan permainan tradisional di sekolah dapat melestarikan budaya Bangsa Indonesia berdasarkan Permendikbud nomor 10 tahun 2014 Bab III tentang pelestarian tradisi. Apabila guru penjasorkes tidak turut serta mengenalkan dan mengajarkan permainan tradisional maupun sederhana kepada peserta didik, maka permainan tradisional maupun sederhana yang berada di sekolah tidak dilaksanakan maupun dilestarikan maka budaya bangsa Indonesia akan punah dan hilang.

Beberapa penelitian sejenis yang menginspirasi peneliti untuk melakukan penelitian ini diantaranya adalah Penelitian oleh Heri Triyanto, Endang Sri Hanani, dan Ipang Setiawan (2012) dengan judul “Model Pengembangan Permainan Gobak Sodor Bola Dalam Pembelajaran Penjas”. Hasil analisis pengembangan model permainan gobak sodor bola layak digunakan dalam pembelajaran Penjas karena didapat rata-rata validasi ahli 81,33% (Layak digunakan). Respon produk pengembangan pembelajaran permainan didapat rata-rata 93,13 % (Sangat layak

digunakan). Model pengembangan permainan gobak sodor bola dapat digunakan sebagai alternatif model pembelajaran penjasorkes melalui permainan gobak sodor.

Kemudian penelitian oleh Wahyu Hidayat, Endro Puji Purwono, dan Anirotul Qoriah (2013) dengan judul “Model Permainan Tradisional Gobak Sodor Bola Pembelajaran Penjasorkes Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Hasil penelitian dari hasil uji coba diperoleh hasil analisis produk oleh ahli pada skala kecil didapat rata-rata skor total penilaian 85% dengan kategori ”Baik” dapat disimpulkan bahwa pengembangan permainan tradisional gobak dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu aspek afektif 73%, aspek kognitif 71%, dan aspek psikomotorik 68%. Pada penelitian skala besar didapat rata-rata skor analisis produk oleh ahli total penilaian 85% dengan kategori ”Baik” dengan aspek afektif 93%, aspek kognitif 80% dan aspek psikomotor 83%. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan model permainan gobak sodor pada pembelajaran permainan tradisional dapat digunakan dalam mata pelajaran penjasorkes dan dapat dijadikan alternatif model pembelajaran penjasorkes dan guru penjasorkes hendaknya lebih kreatif dan inovatif sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Penelitian oleh Rullik Desvarintyadi, Heny Setyawati, dan Harry Pramono (2012) dengan judul “Model Pembelajaran Permainan Sudamanda Dengan Pemanfaatan Lingkungan Persawahan”. Hasil uji coba diperoleh rata-rata hasil analisis produk oleh ahli diperoleh persentase jawaban sebesar 87,17 % dengan kriteria baik (layak). Oleh karena itu dapat digunakan untuk uji coba kelompok kecil. Data hasil kuesioner siswa pada uji coba kelompok kecil diperoleh rata-rata

jawaban dengan persentase 83,33% dengan kategori baik (layak). Dan data hasil kuesioner siswa uji coba kelompok besar diperoleh jawaban dengan persentase 86,95 % dengan kategori baik (layak). Siswa sudah tidak merasa kesulitan dan takut lagi ketika bermain Sudamanda ria tani. Berdasarkan data hasil penelitian, dikaji bahwa permainan sudamanda ria tani efektif dan sesuai dengan karakteristik siswa sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran penjasorkes. Diharapkan bagi guru penjasorkes di sekolah dasar dapat menggunakan model permainan Sudamanda ria tani ini.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, permasalahan yang akan dikaji penelitian ini adalah:

2.1.1 terdapat beberapa guru penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Andong yang belum menggunakan permainan sederhana dan Tradisional sebagai bagian dari materi pembelajaran penjasorkes dan gurupun cenderung olahraga lain seperti bola voli,, sepak bola, yang lebih disukai oleh peserta didik.

2.1.3 Belum diketahui keterlaksanaan permainan sederhana dan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes sekolah dasar di Kecamatan Andong?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang disebutkan di atas serta keterbatasan waktu, tenaga dan kemampuan peneliti maka perlu diberikan batasan-batasan agar ruang lingkup penelitian ini menjadi jelas.

Penelitian ini dibatasi pada keterlaksanaan permainan sederhana dan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes Sekolah Dasar di Kecamatan Andong.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan:

1.4.1 “Bagaimana keterlaksanaan permainan sederhana dalam pembelajaran penjasorkes Sekolah Dasar di Kecamatan Andong?”

1.4.2 “Bagaimana keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes Sekolah Dasar di Kecamatan Andong?”

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mendeskripsikan keterlaksanaan permainan sederhana dan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes Sekolah Dasar di Kecamatan Andong.

1.6 Manfaat penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Secara teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan khususnya tentang permainan tradisional, semoga penelitian ini bisa dijadikan sumber referensi untuk belajar dan juga untuk menambah wawasan tentang berbagai macam permainan tradisional dan cara bermainnya.

2. Secara praktis

1) Bagi Guru

Permainan tradisional ini sangat bermanfaat sebagai variasi bahan ajar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, sehingga guru mempunyai banyak sumber untuk memodifikasi pada hal-hal yang baru dan ikut berpartisipasi dalam memelihara peninggalan kebudayaan yang merupakan asset bangsa.

2) Bagi Siswa

Siswa dapat mengetahui macam-macam permainan tradisional dan ikut serta melestarikannya.

3) Bagi Sekolah

Sekolah dapat berpartisipasi dalam memelihara dan melestarikan kebudayaan, karena kebudayaan merupakan asset bangsa dalam hak menangkal kebudayaan asing yang tidak sesuai dengan kepribadian bangsa kita.

4) Bagi Peneliti

Hasil penelitian dapat digunakan sebagai acuan atau referensi untuk melakukan penelitian tentang permainan tradisional.

5) Bagi Masyarakat

Penelitian ini dapat memberikan gambaran dan wawancara tambahan bagi masyarakat khususnya tentang permainan tradisional di Indonesia.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Hakikat Pembelajaran Penjasorkes

2.1.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses dimana ada suatu materi ajar yang disampaikan dan harapannya dapat memberikan suatu manfaat dalam pembelajaran tersebut. Menurut Rusman (2010: 134) pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung seperti tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran.

Menurut Oemar Hamalik (2008:57) pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk anak mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Oemar Hamalik (2008:70-71) berdasarkan teori belajar, ada lima pengertian pengajaran :

1. Pengajaran adalah upaya menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik atau siswa di Sekolah Dasar.
2. Pengajaran adalah mewarisi kebudayaan kepada generasi muda melalui lembaga pendidikan sekolah.

3. Pembelajaran adalah upaya mengorganisasi lingkungan untuk menciptakan kondisi belajar bagi siswa.
4. Pembelajaran adalah upaya mengorganisasikan peserta didik untuk menjadi warga masyarakat yang baik.
5. Pembelajaran adalah suatu proses membantu siswa untuk menghadapi kehidupan masyarakat sehari-hari.

2.1.2 Tujuan Pembelajaran

Menurut Oemar Hamalik (2008: 75-76) tujuan pembelajaran dapat diterangkan sebagai berikut :

1. Untuk menilai hasil pembelajaran

Pembelajaran dianggap berhasil apabila seluruh siswa telah mencapai tujuan yang telah ditentukan. Ketercapaian tujuan oleh seluruh siswa menjadi faktor utama di dalam keberhasilan sistem pembelajaran penjasorkes.

2. Untuk membimbing siswa belajar

Di dalam membimbing siswa belajar ada tujuan-tujuan yang dirumuskan secara tepat berdaya sebagai acuan atau pedoman, untuk pengarahan, pedoman bagi siswa dalam melakukan kegiatan belajar, dalam kegiatan belajar seorang guru dapat merancang tindakan-tindakan tertentu untuk mengarahkan kegiatan siswa dalam upaya meningkatkan keberhasilan pembelajaran.

3. Untuk merancang system pembelajaran

Tujuan pembelajaran menjadi dasar dan kriteria dalam rangka seorang guru dapat memilih materi pembelajaran, agar dapat menentukan kegiatan belajar

mengajar, dapat memilih alat dan sumber pembelajaran beserta merancang prosedur penilainnya.

4. Untuk meningkatkan komunikasi

Dengan seorang guru satu dengan guru lainnya dalam rangka proses pembelajaran. Berdasarkan tujuan yang akan dicapai terjadi komunikasi antara guru-guru, mengenai upaya-upaya yang dilakukan secara bersama-sama dengan rangka mencapai tujuan pembelajaran di sekolah.

5. Untuk melakukan control terhadap pelaksanaan dan keberhasilan progam pembelajaran

Dengan tujuan ini guru dapat mengontrol sehingga sampai dimana pembelajaran telah dilaksanakan, sampai dimana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil control itu dapat dilakukan upaya pemecahan masalah-masalah yang timbul sepanjang proses pembelajaran berlangsung.

2.1.3 Pengertian Penjasorkes

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (Penjasorkes) merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan Pendidikan Nasional (BSNP,2006:1). Menurut Agus S Suryobroto (2004:63), pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran yang di desain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motoric,

pengetahuan dan perilaku hidup aktif, dan sikap *sportif* melalui kegiatan jasmani, sedangkan menurut Yudanto (2008:1) pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistic dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Cholik dan Lutan (1996:16) memaparkan bahwa pendidikan jasmani sebagai mata pelajaran di sekolah dengan kegiatan pendidikannya mempunyai tujuan untuk pertumbuhan dan perkembangan unsur jasmani, rohani, sosial, emosional dan intelektual.

Dalam jurnal Muhamad Nurohman dan Fajar Ari Widiyatmoko (2019) dengan judul “Implementasi Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Keaktifan Gerak Siswa”. Penjas adalah suatu proses pendidikan seseorang sebagai perseorangan ataupun maupun anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani dalam rangka memperoleh peningkatan kemampuan dan ketrampilan jasmani, pertumbuhan kecerdasan dan pembentukan watak. Penjas lebih banyak menggunakan media gerak maka guru perlu salah satu alternatif materi yang dapat diberikan seperti permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan sebuah permainan dari Indonesia yang perlu dilestarikan sehingga permainan tersebut tidak punah dan tidak diakui oleh negara-negara lain, banyak jenis aneka ragam permainan tradisional yang berada di Indonesia diantaranya yaitu gopak sodor, benteng-bentengan, kasti, dan masih banyak yang lainnya. Permainan-permainan tersebut dapat dijadikan sebagai alternatif dalam pembelajaran jasmani agar peserta didik tidak merasa bosan atau monoton ketika pembelajaran

Kesimpulan dari beberapa pendapat di atas bahwa penjasorkes adalah pendidikan yang dilakukan melalui aktifitas jasmani yang memanfaatkan aktivitas fisik dengan tujuan untuk mengembangkan aspek kognitif, efektif dan psikomotor guna meningkatkan kebugaran jasmani menuju manusia seutuhnya.

2.1.4 Tujuan Penjasorkes

Tujuan penjasorkes :

1. Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat aktivitas jasmani.
2. Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan fisik yang lebih baik.
3. Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar.
4. Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga kesehatan.
5. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerja sama, percaya diri dan demokratis.
6. Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan.
7. Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran jasmani, terampil dan memiliki sikap yang positif (BSNP,2006:2).

Kesimpulan dari uraian di atas adalah tujuan dari penjasorkes yaitu mengembangkan keterampilan, meletakkan karakter moral, mengembangkan sikap

sportif, dan memahami konsep aktivitas jasmani untuk pertumbuhan fisik yang sehat dan bugar.

2.1.5 Pelaksanaan Pembelajaran Penjasorkes

Pelaksanaan pendidikan jasmani olahraga kesehatan (Penjasorkes) tidak terlepas dari proses pembelajaran. Pembelajaran mengandung pengertian bagaimana mengajarkan kepada anak didik dan bagaimana anak didik mempelajarinya (Sukintaka,1992:70). Suatu pembelajaran terjadi proses edukatif yaitu terdapat pihak yang memberi dan pihak yang menerima selama proses pembelajaran berlangsung. Winarno Surahmad yang dikutip oleh Sukintaka (1992:71) mengatakan bahwa mengajar merupakan suatu kegiatan yang bertujuan, artinya mengajar merupakan suatu yang terikat oleh tujuan, terarah pada tujuan, dan dilaksanakan semata-mata untuk mencapai tujuan tersebut.

Kesimpulan dari beberapa ahli bahwa pelaksanaan penjasorkes ialah suatu proses pembelajaran kepada anak didik dari guru yang berkaitan dengan tujuan yang akan dicapai pada proses pembelajaran tersebut.

1. Guru

Agus S Suryobroto (2004:74) menyatakan bahwa agar proses pembelajaran pendidikan jasmani dapat berjalan secara efektif dan efisien, yaitu aman, lancer, tertib, dan bermanfaat, maka faktor yang menentukan sebagai berikut:

- 1) Pengelolaan sarana dan prasarana yang bagus
- 2) Pembuatan formasi siswa yang tepat
- 3) Pengawasan aktivitas siswa yang menyeluruh

Ketiga faktor tersebut memacu dari kemampuan diri seorang guru saat proses pembelajaran pendidikan jasmani.

Menurut Undang – Undang No 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen Bab IV Pasal 10 (2005:6), pasal 8 kompetensi guru meliputi kompetensi pedagogic, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi professional yang diperoleh melalui pendidikan profesi.

2. Peserta Didik

Sukintaka (2000:15) dan Mudhoffir (1999:73) dalam jurnal Peningkatan Kemampuan Manajemen Guru Pendidikan oleh Agus S Suryobroto (2004), menyimpulkan bahwa manajemen dalam pendidikan jasmani pada intinya ada dua yaitu yang pertama mengorganisasi sarana dan prasarana pendidikan jasmani dan yang kedua mengorganisasi manusia yaitu peserta didik. Kedua unsur yang diorganisasi tersebut selalu terkait, sehingga tidak dapat ditinggalkan satu sama lain, agar proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien. sehingga tujuan pendidikan jasmani dapat tercapai secara optimal. Peserta didik sekolah dasar perlu diajarkan sikap sportivitas yang tinggi melalui permainan-permainan sederhana sesuai dengan uiaia pertumbuhan dan kemampuannya, sehingga peserta didik menjadi bugar dan sehat jasmani maupun rohani. Menurut Soetoto Pontjopoetro (2002:3) yang utama adalah meletakkan dasar pada anak-anak tanpa melepas atau mengesampingkan unsur yang paling utama adalah gembira, sehingga membuat pembelajaran berjalan menyenangkan.

3. Bahan

Sukintaka (1992:71) dalam Fitri Apriliyani Husain (2013) menyatakan bahwa

pada terjadinya interaksi edukatif pasti ada bahan yang disampaikan oleh guru, dan diterima oleh peserta didik. Guru dituntut pula agar lebih kreatif dan inovatif dalam membuat permainan sebagai bahan ajar. Termasuk didalamnya teknik apa dan unsur jasmani apa yang mendukung. Disamping itu guru pendidikan jasmani harus mengetahui kemampuan gerak anak dan dalam membuat bahan ajar harus mempertimbangkan tahap perkembangan.

2.1.6 Proses Pembelajaran Penjasorkes

Pembelajaran penjasorkes menurut Sukintaka (2004:55) mengandung pengertian tentang bagaimana para guru mengajarkan sesuatu baik yang bersifat teori maupun praktek kepada peserta didik, tetapi di samping itu terjadi pula peristiwa bagaimana siswa mempelajari tentang apa yang di ajarkan guru itu sendiri. Intinya bahwa dalam suatu peristiwa pembelajaran terjadi dua kejadian secara bersama, yaitu : ada satu pihak yang memberi dan pihak lain yang menerima.

Menurut Fitri Apriliyani Husain (2013:33) proses pembelajaran pendidikan jasmani (penjas) ialah sebagai berikut :

1. Warming Up (Pemanasan)

Setiap melakukan penjas dimulai dengan pemanasan gunanya untuk melemaskan otot-otot dan persendian agar dia siap memlai kerja yang lebih berat dalam pelajaran berikutnya dan suhu tubuh meningkat. Menaikkan denyut nadi dengan perlahan-lahan dan dengan mudah sampai ke *training zone*. Ini dapat dimulai dengan berlari sekeliling lapangan, dan melakukan peregangan statis dan dinamis lebih kurang tiga sampai 10 menit yang menyebabkan nafas lebih berat. Latihan ini berguna untuk mempercepat peredaran darah agar lebih cepat membawa

oksigen yang segar keseluruh tubuh kejangin otot siap melakukan pekerjaan yang lebih berat berikutnya (Harsuki, 20013 68).

2. Latihan Inti

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

3. *Cooling Down* (penenangan)

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 dikembalikan seperti biasa. Gerakan pernafasan diperlahan dan menarik nafas diperdalam dan mengeluarkan nafas perlahan-lahan melalui mulut. Setelah dilakukan berulang-ulang maka frekuensi nafas akan kembali seperti biasa. Kemudian anak-anak disuruh mengganti pakaian dan kembali belajar di kelas. (Harsuki, 2003: 69).

Kesimpulan yang dapat diambil bahwa proses pembelajaran penjasorkes adalah proses pengajaran dari guru ke peserta didik sehingga peserta didik mempelajari baik dalam teori maupun praktek seperti halnya dalam praktek terdapat pemanasan, inti dang pendinginan dimana pemanasan yaitu

mempersiapkan tubuh untuk melakukan pekerjaan yang lebih berat, inti yaitu tercapainya pekerjaan dan pendinginan yaitu kondisi dikembalikan seperti keadaan sebelum latihan

2.2 Kurikulum

Dalam jurnal Anin Rukmana (2008) tentang “Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar”. Kurikulum SD terus berubah seiring dengan perubahan kurikulum dan jenjang pendidikan calon guru SD. Hal ini menuntut agar para calon guru SD sejak jauh hari selama proses perkuliahan terutama saat melakukan PPL akrab dengan suasana “lapangan (SD)”. Saat perkuliahan dan PPL mahasiswa secara langsung harus terlibat dalam suasana pembelajaran SD. Khusus kurikulum penjas, telah mengalami perubahan nama mata pelajaran dan substansinya, mulai dengan istilah Pendidikan Jasmani, Olahraga Kesehatan, Penjaskes, Penjas, dan terakhir Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Pergantian nama kurikulum penjas ini, berkonsekuensi kepada perubahan berbagai infra struktur pembelajaran mulai dari penentuan tujuan, penentuan isi, proses (strategi dan pendekatan) serta evaluasinya. Namun demikian apapun istilahnya iklim belajar yang terjadi harus bersuasanakan ke SD-an. Adapun iklim belajar ke SD-an harus tercermin seperti yang di tulis Rusli Lutan (1995-1996: 1-2) sebagai berikut:

1. Penjaskes merupakan upaya sistematis untuk pengembangan kepribadian anak, seperti pengembangan hormat diri (self esteem), kepercayaan diri, toleransi sesama kawan, dll...
2. Isi dari tugas ajar (learning task) diselaraskan dengan tingkat perkembangan anak. Kegiatan banyak ditandai oleh susasana kebebasan untuk menyatakan diri

dan bermain secara leluasa untuk mengenal lingkungan dalam situasi yang menggembirakan.

3. Meskipun arah dari pengajaran, khususnya pendidikan jasmani juga peduli dengan pengembangan keterampilan suatu cabang olahraga, tetapi tekanannya lebih banyak pada pengembangan kemampuan gerak umum dan menyeluruh. Kalaupun kegiatan itu diarahkan bagi pengenalan suatu cabang olahraga, namun tugas gerak, alat dan pelaksanaannya diubah dan disesuaikan dengan kemampuan anak.

4. Model pembelajaran lebih banyak ditandai oleh pemberian kesempatan bagi anak untuk mengekspresikan diri, berinisiatif dan memecahkan persoalan secara kreatif. Namun demikian, guru tetap memiliki peranan penting dalam mengelola proses belajar-mengajar.

5. Meskipun tujuan intruksional umum dan khusus yang menjadi sasaran belajar, tetapi diupayakan agar dampak pengiring positif yang menyangkut perkembangan penalaran dan sifat-sifat lainnya seperti disiplin, kejujuran, dll.

Bangkitnya keinginan untuk memperbaharui kurikulum penjaskes, termasuk penerapannya, terutama didorong oleh harapan untuk meningkatkan efektivitas penjaskes itu sendiri. Apa yang diterapkan dewasa ini di lingkungan SD tidaklah sepenuhnya keliru, namun lebih condong mengarah ke upaya pengenalan dan penguasaan keterampilan suatu cabang olahraga.

Keadaan demikian menyebabkan hilangnya peluang “emas” untuk meraih keuntungan semaksimal mungkin dari pengajaran penjaskes sebagai medium pendidikan. Karena itu, makin kuat keyakinan dari kalangan pendidik pendidikan

jasmani untuk kembali ke konsep pendidikan jasmani yang sebenarnya. Demikian pula soal penerapannya.

2.2.1 Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)

Ruang lingkup mata pelajaran Penjasorkes dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan/KTSP (2010:12) meliputi aspek-aspek berikut :

1. Permainan dan olahraga meliputi : olahraga tradisional, permainan, eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non-lokomotor, manipulative, atletik, kasti, rounders, kippers, sepakbola, bola basket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulutangkis, beladiri serta aktivitas lainnya.
2. Aktivitas pengembangan meliputi : mekanika sikap tubuh, komponen kebugaran jasmani, dan bentuk postur tubuh serta aktivitas lainnya.
3. Aktivitas senam meliputi : ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa alat, ketangkasan dengan alat, dan senam lantai, serta aktivitas lainnya.
4. Aktivitas ritmik meliputi : gerak bebas senam pagi, skj, dan senam aerobik serta aktivitas lainnya.
5. Aktivitas air meliputi : permainan di air, keselamatan air, keterampilan bergerak di air, dan renang serta aktivitas lainnya.
6. Pendidikan luar kelas meliputi : piknik/karyawisata, pengenalan lingkungan, berkemah, menjelajah, dan mendaki gunung.
7. Kesehatan meliputi penanaman budaya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari, khususnya yang terkait dengan perawatan tubuh agar tetap sehat, merawat lingkungan sehat, memilih makanan dan minuman yang sehat, mencegah dan merawat cedera, mengatur waktu istirahat yang tepat dan berperan aktif dalam

kegiatan P3K dan UKS. Aspek kesehatan merupakan aspek tersendiri, dan secara implisit masuk ke dalam semua aspek.

Materi pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar sebagaimana yang termuat di dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan / KTSP (2010: 12) secara umum terdiri dari permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, aktivitas senam, aktivitas ritmik, aktivitas air, pendidikan luar kelas dan kesehatan yang bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan :

1. Mengembangkan Keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih.
2. Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik.
3. Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak.
4. Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.
5. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis.
6. Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan.
7. Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampilan, serta memiliki sikap yang positif.

2.2.2 Kurikulum 2013

Menurut Depdiknas (2013: 4-5) Kurikulum 2013 dikembangkan

menggunakan filosofi diantaranya sebagai berikut :

1. Pendidikan berakar padabudaya bangsa untuk membangun kehidupan bangsa masa kini dan masa mendatang.
2. Peserta didik adalah pewaris budaya bangsa yang kreatif. Kurikulum 2013 memosisikan keunggulan budaya tersebut dipelajari untuk menimbulkan rasa bangga, diaplikasikan dan dimanifestasikan dalam kehidupan berbangsa masa kini.

Kurikulum 2013 terdapat Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Melalui permainan tradisional Kompetensi Dasar (KD) diajarkan kepada peserta didik seperti tertera di Kompetensi Inti (KI) 3 untuk kompetensi inti pengetahuan dan Kompetensi Dasar (KD) 4 untuk kompetensi inti keterampilan dilihat dalam KI 3 dan 4 dan tiap-tiap KD yaitu : 3.1, 3.2, 3.3, 3.4 dan 4.1, 4.2, 4.3, 4.4 disetiap materi pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di kelas 1-3. KI 3 dan 4 3.1, 3.2, 3.3 dan 4.1, 4.2, 4.3 dan disetiap materi pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di kelas 4-6.

2.3 Hakikat Permainan

2.3.1 Pengertian Permainan

Menurut Fitri Aprilyani Husain (2013: 22) permainan tradisional merupakan permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak yang bersumber dari suatu daerah secara tradisi, yaitu permainan tersebut diwarisi dari generasi yang satu ke generasi berikutnya. Permainan yang digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar harus mengandung ranah kognitif, ranah afektif, ranah psikomotor, dan ranah jasmani. Agar anak menampilkan dan memperbaiki keterampilan jasmani, sosial, mental, moral, dan spiritual lewat “*fair*

play” dan “*sport smanship*” atau bermain dengan jujur, sopan dan berjiwa olahragawan sejati. Melalui pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, permainan tradisional dapat disajikan sebagai bahan pelajaran pendidikan jasmani, karena setiap permainan tersebut harus terlebih dahulu dikaji nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tersebut seperti nilai pendidikan, dalam permainan tradisional juga memiliki unsur sportivitas, kejujuran, kecermatan, kelincahan, ketepatan menentukan langkah serta kemampuan bekerja sama dalam kelompok, mudah aturan permainannya, di samping jumlah pemain yang dapat melibatkan seluruh siswa di kelas yang bersangkutan dan dalam permainan guru dapat mengontrol siswanya karena adanya faktor bahaya sehingga harus ada yang dapat mempertanggung Jawabkannya. Soemitro, (1992:171).

Dalam jurnal Puput Widodo dan Ria Lumintuarso, (2017:183-193) dengan judul “Pengembangan Model Permainan Tradisional untuk Membangun Karakter pada Siswa SD Kelas Atas”. Menurut Dharmamulja (1992: 23) permainan tradisional merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam rangka berfantasi, berekreasi, berkreasi, berolahraga yang sekaligus sebagai sarana berlatih untuk hidup bermasyarakat, ketrampilan, kesopanan, serta ketangkasan. Dari penjelasan tentang permainan, permainan merupakan suatu bentuk kegiatan yang terdapat aturan dan peraturan yang sudah ditetapkan dengan suatu sarana dan prasarana yang sudah ada. Menurut Linggar (2010: 1) olahraga/permainan tradisional adalah jenis olahraga yang timbul berdasarkan permainan dari masing-masing suku dan etnis di Indonesia. Olahraga/permainan tradisional harus memenuhi dua persyaratan yaitu berupa “olahraga” dan sekaligus juga “tradisional”

baik dalam memiliki tradisi yang telah berkembang selama beberapa generasi, maupun dalam arti sesuatu yang terkait dengan tradisi budaya suatu bangsa secara lebih luas Ardiwinata (2006:1). Permainan tradisional anak-anak di Jawa misalnya, dikatakan mengandung nilai-nilai budaya tertentu serta mempunyai fungsi melatih pemainnya melakukan hal-hal yang akan penting nantinya bagi kehidupan mereka di tengah masyarakat, seperti misalnya melatih cakap hitung menghitung, melatih kecakapan berfikir, melatih bandel (tidak cengeng), melatih keberanian, melatih bersikap jujur dan sportif dan sebagainya Tashadi mengungkapkan Purwaningsih, (2006: 27). Menurut K. Dewi, dkk (2013,: 2) tradisional merupakan suatu permainan yang mirip dengan olah raga yakni memiliki aturan main yang memberikan kesenangan, kegembiraan, dan tantangan

Dalam jurnal Nurdiana Siregar dan Wiwik Lestari (2018) dengan judul “Peranan Permainan Tradisional Dalam Mengembangkan Kemampuan Matematika Anak Usia Sekolah Dasar”. Permainan tradisional adalah kegiatan yang bersifat menghibur yang menggunakan alat sederhana dan tanpa alat yang telah diwariskan dari generasi kegenerasi. Permainan tradisional memberikan manfaat yang baik untuk perkembangan anak baik fisik, emosi, dan kognitif anak. Hasanah dan Pratiwi (2017) menjelaskan bahwa melalui bermain, anak banyak mempelajari konsep dasar seperti mengenal warna, bentuk, arah, huruf, dan angka. Begitu juga halnya Iswinarti Tim Playplus Indonesia (2017) menyatakan bahwa alternatif pendidikan untuk mengoptimalkan perkembangan anak yaitu melalui menerapkan kembali permainan tradisional. Dharmamulya dkk (2008) menyatakan perlu upaya pelestarian permainan tradisional, salah satunya dengan

menunjukkan fungsi dari permainan tradisional anak dengan pewarisan nilai-nilai budaya. Oleh karena itu, peneliti ingin ikut berperan dalam pelestarian permainan tradisional anak, dengan cara mengkaji manfaat permainan tradisional dalam mengembangkan kemampuan matematika anak.

Berdasarkan kajian di atas peneliti menyimpulkan bahwa permainan tradisional adalah suatu permainan yang diaminikan oleh anak-anak yang bersumber dari suatu daerah secara tradisi. Permainan tersebut diwarisi dari generasi ke generasi berikutnya. Permainan tradisional mengandung nilai pendidikan dan memiliki unsur sportivitas, kejujuran, kecermatan, kelincahan, ketepatan menentukan langkah serta kemampuan bekerjasama dalam kelompok.

2.3.2 Manfaat Permainan

Permainan Tradisional memiliki manfaat keterampilan untuk anak, yang diwujudkan dalam proses menentukan jenis permainan. Manfaat sosial, yaitu bergaul dengan banyak orang tanpa membeda-bedakan latar belakang, manfaat disiplin, yakni selalu menaati aturan yang telah disepakati dan manfaat budi pekerti yaitu saling menghormati yang memiliki kedudukan lebih tinggi, misalnya pemimpin permainan. Permainan tradisional dapat membawa perubahan dalam ranah fisik, psikomotor, afektif maupun kognitif. Sehingga dapat berfungsi optimal sebagai pembentukan fisik, mental, sosial, dan pribadi.

Menurut Irvan Haris (2015:17) mengemukakan bahwa permainan tradisional yang ada di Nusantara ini dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan sejak anak usia dini, seperti:

1. Aspek motorik: melatih, kekuatan, daya lentur, sensorimotorik, motoric kasar, motoric halus.
2. Aspek kognitif: mengembangkan *imiginasi*, mengenalkan anak pada alam, kreativitas, *problem solving*, strategi, antisipasif, pemahaman kontekstual.
3. Aspek sosial: menjalin relasi, kerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa/masyarakat.
4. Aspek nilai-nilai/moral: menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya.
5. Aspek emosi: mengasah empati, pengendalian diri.
6. Aspek bahasa: permainan tradisional memerlukan dialog dan nyanyian sehingga secara tidak langsung dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini yang dilakukan natural secara bermain.

Permainan tradisional dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan kerja sama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain. Dengan demikian, permainan tradisional dapat memberikan dampak yang sangat baik dalam membantu mengembangkan keterampilan sosial dan emosional anak.

Menurut Subagio dalam Novi Mulyani (2016:51) permainan tradisional mempunyai beberapa manfaat, antara lain seperti berikut :

1. Mengembangkan kecerdasan emosi antar personal. Hampir semua permainan tradisional di lakukan secara kelompok. Dengan kelompok anak akan mengasah

emosinya sehingga timbul toleransi, empati terhadap orang lain dan terbiasa terhadap kelompok. Misalnya dalam permainan betengan, gobak sodor, tikus dan kucing dan lain-lain.

2. Mengembangkan kecerdasan logika anak. Beberapa permainan melatih anak berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus di lewatinya. Misalnya permainan engklek, congklak, lompat tali dan lain-lain.

3. Mengembangkan kecerdasan kinestetik anak. Permainan tradisional mendorong para pemainnya untuk bergerak, seperti melompat, berlari, menari, berputar. Misalnya tikus dan kucing, egrang, lompat tali, gobak sodor dan lain-lain.

4. Mengembangkan kecerdasan natural anak. Alat-alat permainan yang di buat atau digunakan dari tumbuhan, tanah, genting, batu dan lain sebagainya. Aktivitas tersebut mendekatkan anak terhadap alam sekitar sehingga anak lebih menyatu dengan alam. Misalnya mobil-mobilan bisa dibuat dengan kulit jeruk bali, egrang dan gasing terbuat dari bambu, bola sodok terbuat dari bambu, bentik terbuat dari ranting pohon dan lain-lain.

5. Mengembangkan kecerdasan musical anak. Nyanyian atau bunyi-bunyian sangat akrab pada permainan tradisional. Misalnya permainan yang di lakukan sambil bernyanyi diantaranya, cublak-cublak suweng, jamuran, pur-pur sedapur dan lain sebagainya.

Berdasarkan beberapa uraian di atas adalah terdapat banyak manfaat setelah bermain permainan tradisional diantaranya dapat mempengaruhi aspek-aspek pada diri anak seperti aspek psikomotor, afektif, kognitif dan bahasa sehingga melalui

permainan tradisional sangat memberikan dampak yang baik terhadap tumbuh kembang anak.

2.3.3 Nilai-nilai Permainan

Menurut Nugroho dalam bukunya Novi Mulyani (2016:54-58) banyak sekali nilai pendidikan yang terkandung di dalam permainan tradisional. Nilai-nilai tersebut terdapat dalam gerak permainannya atau dalam tembang ataupun syair lagunya, maka nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional adalah sebagai berikut:

1. Nilai Demokrasi

Nilai demokrasi dalam permainan tradisional anak sebenarnya telah ditunjukkan oleh anak-anak sebelum mereka mulai bermain. Terbukti dengan cara memilih dan menentukan jenis permainan, harus mengikuti tata tertib atau aturan yang disepakati. Semua itu dilakukan secara berunding atau bermusyawarah secara sukarela, dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar, contohnya dengan melakukan hompimpa ataupun suit. Dengan demikian, anak-anak sebenarnya sejak dahulu telah memiliki jiwa demokratis.

2. Nilai Pendidikan

Permainan tradisional baik untuk pendidikan aspek kejasmanian maupun kerohanian. Missal sifat sosial, disiplin, etika, kejujuran.

3. Nilai Kepribadian

Aktivitas bermain merupakan media yang sangat tepat bagi anak untuk mengembangkan mengungkapkan jati dirinya. Dengan bermain anak, anak dapat mempunyai kesiapan mental dan kesiapan diri untuk mengatasi masalah sehari-

hari. Di samping itu juga dapat mengembangkan pribadinya, melalui bermain dapat melatih anak untuk mengolah cipta, rasa, dan karsa, sehingga sikap seperti itu dapat menumbuhkan kearifan dan bijaksana ketika dewasa kelak.

4. Nilai Keberanian

Pada dasarnya, setiap permainan tradisional dituntut sikap keberanian bagi semua pesertanya. Sifat berani yang dimaksud adalah berani mengambil keputusan dengan memperhitungkan strategi-strategi tertentu, sehingga dapat memenangkan permainan.

5. Nilai Kesehatan

Aktivitas bermain yang dilakukan oleh anak merupakan suatu kegiatan yang banyak menggunakan unsur berlari, melompat, berkejar-kejaran sehingga otot-otot tubuh dapat bergerak. Seorang anak yang sehat akan terlihat dari kelincahannya dalam gerak.

6. Nilai Persatuan

Permainan kelompok dapat dikatakan sebagai permainan yang sangat positif karena masing-masing anggota kelompok harus mempunyai jiwa persatuan dan kesatuan untuk mencapai suatu tujuan, yaitu kemenangan. Oleh karena itu, masing-masing anggota harus mempunyai solidaritas kelompok yang tinggi. Itu sebabnya rasa solidaritas yang meliputi saling menjaga, saling menolong, saling membantu harus selalu ditumbuhkan dalam diri anak.

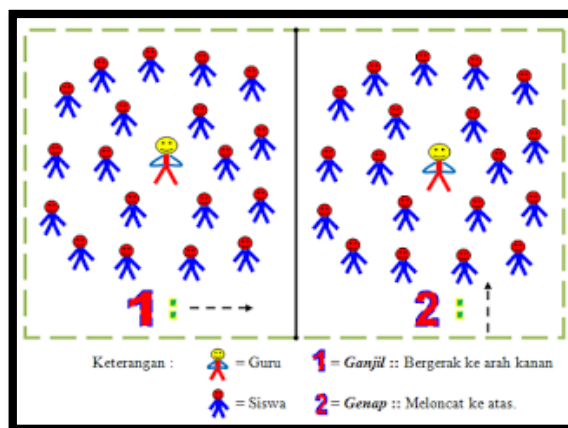
7. Nilai Moral

Dengan permainan tradisional, anak dapat memahami dan mengenal kultur atau budaya bangsa serta pesan-pesan moral tersebut.

2.3.4 Macam-macam Permainan

2.3.4.1 Permainan Sederhana

2.3.4.1.1 Permainan ganjil genap



Gambar 2.1 permainan ganjil genap

Sumber : gurupenjaskes.com

a. Cara bermain

- 1) Menyuruh siswa siswi untuk berbaris kemudian menjadi 2 kelompok barisan. Setelah itu menyuruh seluruh barisan pertama agar membentuk sebuah lingkaran. Lalu untuk barisan yang kedua membentuk barisan yang berikutnya mengikuti barisan yang pertama.
- 2) Guru menjelaskan, apabila guru menyebutkan angka ganjil maka siswa harus melompat 2 kali ke depan. Namun jika angka yang disebutkan genap, maka siswa tidak boleh bergerak.
- 3) Guru menyuruh barisan pertama untuk menghadap ke belakang, sedangkan untuk barisan kedua harus tetap berhadapan-hadapan. Hal ini untuk menghindari bentrok antar siswa.

4) Apabila nanti barisan yang kedua merapat, guru menyuruh untuk ganti posisi. Barisan pertama harus saling berhadapan, untuk baris kedua menghadap ke belakang.

5) Apabila guru telah menyebut angka ganjil dan genap, namun ada siswa yang tidak konsentrasi, maka siswa maju ke tengah lingkaran.

6) Setelah permainan dinyatakan selesai, siswa yang melakukan kesalahan dalam permainan akan dikenai hukuman oleh guru.

b. Tempat

Lapangan atau halaman yang luas

c. Alat yang digunakan

Tidak ada alat yang digunakan

2.3.4.1.2 Permainan kucing dan tikus



Gambar 2.2 Permainan Kucing dan Tikus

Sumber : gurupenjaskes.com

a. Cara bermain

1) Siswa membuat lingkaran besar dan saling bergandeng tangan.

2) Guru akan memilih 2 orang untuk menjadi kucing dan 1 orang tikus.

- 3) Tikus nantinya harus berada di dalam lingkaran, sedangkan 2 kucing lainnya akan berada di luar lingkasarn.
- 4) Ketika ada sebuah aba-aba mulai dari 2 kucing yang mengejar tikus, bila kucing ingin masuk de dalam lingkaran, nantinya anak-anak yang akan menghalangi dan menjadi pagar pembatas permainan.
- 5) Apabila salah satu kucing dapat menjangkau tikus, maka tikus harus berganti posisi menjadi kucing.
- 6) Jika tikus merasa lelah bisa menepuk punggung temannya secara otomatis temannya akan langsung menjadi tikus.

b. Tempat

Lapangan atau halaman yang luas

c. Alat

Tidak ada alat yang digunakan

2.3.4.1.3 Permainan estafet bola



Gambar 2.3 Permainan Estafet Bola
Sumber : gurupenjaskes.com

a. Cara bermain

- 1) siswa harus menyiapkan 2 bola.
- 2) Siswa membuat 2 kelompok.

- 3) siswa mengatur jarak untuk masing-masing barisan.
- 4) Setiap kelompok akan di berikan 1 bola, untuk permainan yang pertama dilakukan dengan mengoper bola melalui samping kana dan kaki tidak boleh bergerak saat mengoper bola.
- 5) Badan akan langsung menghadap ke arah belakang setelah bola sampai tepat di belakang,.bola nantinya dioper ke depan dan membalikkan badan setelah mampu mengoper bola.
- 6) Permainan terus dilakukan sampai guru meniup peluit.
- 7) Bola yang lebih cepat sampai itulah yang jadi pemenangnya.

b. Tempat

Lapangan atau halaman yang luas

c. Alat

Bola dan keranjang

2.3.4.1.4 Permainan olahraga pass dan run



Gambar 2. 4 Permainan pass dan run

Sumber : gurupenjaskes.com

a. Cara bermain

- 1) Guru membagi 2 kelompok. Setiap kelompok berisi 5 orang.
- 2) Setiap kelompok ada kapten, kedua kapten maju ke tengah.

- 3) Ketika bola dilempar keatas, siapa yang lebih cepat mengambil bolanya langsung mengoper ke temannya sendiri (kelompok), namun bagi siswa yang memegang bola tidak diperbolehkan untuk melangkah lebih 3 kali ketika akan mengoper.
- 4) Setelah itu kelompok lawan mengejar dan merebut bola dari kelompok lawan untuk memegang bola dan memasukkan ke gawang lawan.
- 5) Salah satu cara untuk memasukkan bola ke gawang lawan, orang yang telah memegang bola harus mampu melompati garis gawang dengan syarat tidak diperbolehkan lebih dari 3 langkah.
- 6) Tim kalah mendapat hukuman dari tim lawan.

b. Tempat

Lapangan atau halaman yang luas

c. Alat

Gawang terbuat dari kardus, bola

2.3.4.1.5 Permainan kasti



Gambar 2.5 Permainan Kasti
Sumber : Sri Mulyani (2013: 70)

a. Jumlah pemain

Dimainkan 2 kelompok

b. Alat

Kayu pemukul, 2 tiang, bola karet

c. Tempat

Lapangan luas

d. Jalannya bermain

1. 2 regu yang bertanding dipimpin oleh seorang kapten yang bertugas melakukan pengundian sebelum permainan dimulai. Pengundian ini diawasi oleh wasit yang memimpin pertandingan.

2. Regu pemenang undian menempati daerah bebas dan berhak memukul bola. Yang kalah menempati daerah permainan dan bertugas melambungkan dan menjaga bola. Waktu permainan 2 x 20 menit atau 2 x 30 menit ditambah 10 menit.

3. Permainan kasti memiliki 4 gerakan dasar yaitu : melempar bola datar, menangkap bola, memukul bola, berlari. Setiap anggota regu berhak melakukan sekali pemukulan, kemudian harus berlari ke tiang hinggap atau ke tiang bebas dengan selamat, bila berhasil kembali ke daerah bebas dengan selamat, termasuk rekan lainnya maka mendapat nilai dan apabila bisa memukul bola dengan baik dan kembali langsung ke daerah bebas tanpa diselangi pemukul lain maka mendapat nilai 2.

4. Sementara regu penjaga berusaha mematikan setiap anggota pemukul, dengan cara melempar bola ke arah regu lawan yang sedang berlari atau mengoperkan bola ke anggota regunya untuk dikenakan pada tubuh lawan.

5. Apabila kena maka terjadi pertukaran tempat. Regu penjaga segera berlari menuju tiang hinggap, tiang bebas atau daerah bebas agar tidak dimatikan regu penjaga baru.
6. Cara lain bagi regu penjaga mematikan regu pemukul dengan menangkap bola yang dipukul regu pemukul secara langsung, sebelum mengenai tanah, sebanyak tiga kali maka mereka mendapat nilai 3 dan bertukar tempat dengan regu pemukul.
7. Pergantian tempat juga terjadi apabila anggotanya regu pemukul terakhir melakukan 3 kali pukulan belum ada regu pemukul yang lain, yang kembali ke daerah bebas, sehingga daerah itu “dibakar” regu penjaga. Caranya dengan membanting bola ke tanah daerah bebas. Setelah permainan berakhir regu yang memperoleh nilai terbanyak dinyatakan menang.

2.3.4.1.6 Permainan Ular makan ekornya



Gambar 2.6 Permainan Ular Makan Ekornya
Sumber : Sri Mulyani (2013: 119)

1) Jumlah pemain :

Tidak di tentukan untuk jumlah pemainnya.

2) Tempat permainan :

Halaman sekolah atau di lapangan.

3) Jalannya permainan :

1. Anak-anak dibariskan menjadi empat syaf. Setiap syaf terdiri dari dua barisan putrid an dua barisan putra dan barisan yang berdiri paling belakang memegang perut orang yang ada didepannya.
2. Lalu yang berdiri paling depan berlaku sebagai kepala ular, sedangkan yang berdiri paling belakang sebagai ekor ular. Tugas kepala ular adalah berusaha secepat mungkin menangkap ekornya. Sedangkan si ekor berusaha menghindari tangkapan si kepala ular tanpa melepaskan pasangannya.
3. Bila ada anggota yang lepas pegangannya maka ia akan bertugas menggantikan tugas si ekor. Bila si ekor dapat tertangkap, maka diadakan pergantian, yaitu si kepala menjadi ekor dan si orang paling dekat dengan kepala menggantikan menjadi kepala. (soemitro, 1992:37)

2.3.4.2 Permainan Tradisional

Fungsi kebudayaan dalam suatu masyarakat adalah pedoman dalam menanggapi lngkungannya, baik alam, sosial, maupun budaya. Mengingat fungsinya yang demikian vital, maka setiap masyarakat, betapa-pun sederhananya, pasti akan menumbuhkembangkan kebudayaan. Sebagai suatu masyarakat mereka juga menumbuhkembangkan berbagai tradisi yang berkenaan dengan kehidupannya. Salah satu tradisi yang ada dikalangan mereka adalah berbagai jenis permainan tradisional.

Berikut macam dan jenis permainan tradisional dari sekian banyak permainan tradisional sebagai berikut :

2.3.4.2.1 Ta' Patung



Gambar 2.7 Permainan Ta' Patung
Sumber : Sri Mulyani (2013 :113)

1. Jumlah pemain

Dilakukan minimal 5 orang

2. Alat

Tidak ditentukan

3. Tempat

Halaman yang luas

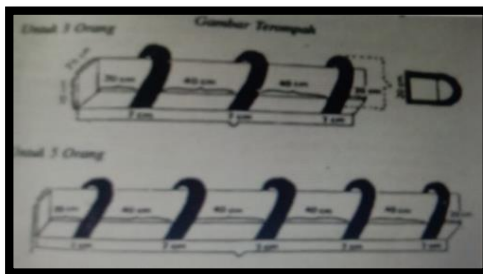
4. Jalannya bermain

Permainan dimulai dengan melakukan “hompipah” dan “sut” lebih dulu sehingga didapatkan seorang anak yang kalah. Anak yang kalah ini dinyatakan “jadi” atau “dadi” . anak yang dadi ini akan memimpin jalannya permainan. Ia berdiri di tengah pemain lain yang membentuk lingkaran. Kemudian bersama-sama semua pemain menyanyikan lagu.

“Putih-putih melati, alibaba... merah-merah delima, pinokio... siapa yang baik hati, cinderela.. tentu disayang mama. Burung iri, burung irian.... Putri salju berubah menjadi patung”.

- 1) Begitu lagunya selesai dinyanyikan, selain yang 'dadi' semua pemain mendadak berhenti bergerak seperti patung. Si'dadi' kemudian perlahan menghitung satu per satu bilangan 1 hingga 10. Pada setiap bilangan yang diucapkan, misalnya "satu" : maka semua pemain harus berganti pose atau gaya mematung. "dua": maka semua pemain berganti gaya lagi. Begitu seterusnya hingga bilangan ke 10. Selama hitungan 1-10 tadi semua pemain yang menjadi patung tidak boleh tertawa hingga terlihat giginya meski diganggu dan digoda oleh 'dadi'. Jika pada hitungan ke 10 ada pemain yang tertawa dan kelihatan giginya, maka ia dinyatakan 'dadi' lalu menggantikan tugas yang 'dadi' pertama tadi. Tapi pada hitungan ke 10 tidak ada pemain yang 'dadi', maka permainan terus berlanjut. Semua pemain segera berhamburan lari dan dikejar oleh 'dadi' . jika berhasil menyentuh salah seorang pemain lari, maka tugas 'dadi'nya akan digantikan oleh yang disentuh.
- 2) Pemain yang lari jika ia tiba-tiba berhenti mematung, maka ia aman karena tidak boleh disentuh oleh yang 'dadi'. Yang 'dadi' harus mengejar pemain lain yang masih lari. Pemain yang berhenti jadi patung tidak boleh semaunya kembali hidup dan bergerak. Ia baru boleh bergerak apabila ada pemain lain yang berlari dating menepuk sambil berkata: "BANGUN!".
- 3) Apabila ada salah pemain yang bisa ditangkap sebelum sempat menjadi patung, maka ia harus menggantikan tugas 'dadi. Akan tetapi jika yang terjadi semua pemain menjadi patung, maka permainan akan diulang dari awal dengan cara 'hompipah' dan 'sut' seperti diatas.

2.3.4.2.2 Terompah



Gambar 2.8 Terompah Panjang

Sumber : Depdikbud (2002: 12)

1) Jumlah pemain :

Beregu 3 orang, beregu 5 orang, regu putra dan putri. Kelompok umur anak-anak 9-12 tahun, teruna/remaja : 13-16 tahun dan dewasa umur 17 tahun.

2) Alat yang digunakan :

Panjang terompah untuk 3 orang 141 cm dan untuk 5 orang 235 cm, lebar terompah 10 cm, tebal terompah 2,5 cm, berat terompah seluruhnya untuk 3 orang 4 kg sepasang, terompah 5 orang 8 kg sepasang.

3) Tempat :

Lapangan yang luas dan datar.

4) Aturan bermain :

1. Apabila tidak mencapai garis finish maka dianggap gugur.
2. Regu dianggap sah apabila peserta terakhir dan ujung terompah bagian belakang melewati garis finish dengan tidak ada kesalahan selama dalam perjalanan dan dianggap sah walaupun regu tersebut jatuh ke depan tetapi kedua kaki masih kontak pada terompah meskipun tangan menyentuh tanah.
3. Peserta tidak boleh menginjak lintasan peserta lainnya dan dengan sengaja mengganggu peserta lainnya.

4. Salah satu kaki atau dua kaki menginjak tanah artinya salah satu kaki atau kedua kaki tidak ada kontak dengan terompah di anggap gugur.
 5. Terompah rusak di tengah jalan maka di anggap gugur.
 6. Regu yang dinyatakan sebagai pemegang apabila regu tersebut paling cepat memasuki garis finish.
- 5) Jalannya permainan :
1. Masing-masing kelompok usia di beri nomor (dua) untuk di pasang di dada bagian peserta paling belakang dan depan.
 2. Setiap seri maksimal 5 regu sesuai dengan jumlah lintasan.
 3. Diadakan undian untuk menentukan lintasan. Sebelum mulai peserta di samping terompah dibelakang garis start.
 4. Aba-aba diberikan juri bersedia, siap “YA”.
 5. Aba-aba bersedia, berdiri di atas terompah dengan jari-jari kaki masuk ke dalam setengah lingkaran karet dan berpegangan satu sama lain. Aba-aba siap, peserta untuk jalan, aba-aba “YA” (peserta secepat-cepatnya sampai garis finish dengan terompah paling belakang melewati garis finish).

2.3.4.2.3 Lari Balok



Gambar 2.9 Permainan Lari Balok
Sumber : Sri Mulyani (2013: 77)

1) Jumlah pemain :

Pemain laki-laki maupun wanita dengan klasifikasi kelompok umur I : 6-10th, kelompok II : 11-14 th, kelompok : 15-18 th, kelompok umum 19 ke atas.

2) Alat yang digunakan :

Kayu balok dengan panjang 25 cm, lebar : 9 cm, tinggi/lebar : 4 cm, berat balok : 50 gr – 100 gr.

3) Tempat :

Lapangan yang luas dan datar.

4) Aturan bermain :

1. Peserta diteliti kelompok umurnya. Diundi untuk menentukan kelompok.
2. Peserta/atlet dinyatakan gugur apabila : salah satu kaki menginjak tanah dan tidak ada kontak hubungan dengan balok, salah satu tangan atau kedua tangan menyentuh tanah dan tidak ada kontak hubungan dengan balok, dengan sengaja mengganggu peserta lain dan keluar lintasan.
3. Pemegang ditentukan berdasarkan peserta yang paling dahulu mencapai garis finish dengan ketentuan ke 4 balok melewati garis finish.

5) Jalannya permainan :

1. Setiap peserta di beri 4 balok.
2. Peserta duduk jongkok diatas 2 balok di belakang kedua balok yang diinjak.
3. Aba-aba perlombaan bersedia, siap “YA”. Pada aba-aba bersedia duduk jongkok diatas balok, siap memindahkan kedua balok lainnya, aba-aba ya atlet saling berlomba.

2.3.4.2.4 Gobak Sodor



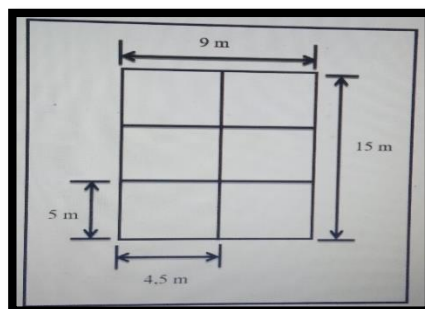
Gambar 2.10 Permainan Gobak Sodor

Sumber : Depdikbud (2002: 29)

1) Jumlah pemain :

2 regu masing-masing 5 orang dan 3 orang pemain cadangan. Permainan terdiri dari regu putra dan regu putri.

2) Tempat



Gambar 2.11 Lapangan Gobak Sodor

Sumber : Depdikbud (2002: 27)

3) Waktu :

2x15 menit bersih. Waktu time out 10 menit, jam atau stop watch dimatikan.

Time out 1 kali untuk regu.

4) Aturan bermain :

1. Penjaga tidak boleh keluar garis. Kaki penyerang tidak boleh keluar dari garis samping kiri atau kanan. Jika salah satu kaki penyerang keluar dari garis tersebut dinyatakan mati.

2. Penjaga hanya boleh menyentuh pemain lawan (mentas) dengan tangan terbuka dan jari-jari tangan tidak boleh mengepal.
3. Kaki penyerang yang menginjak garis depannya harus melangkah maju apabila menarik kaki dari garis yang diinjak dinyatakan salah. Penyerang yang berbalik masuk petak dibelakangnya yang telah dilaluinya dinyatakan salah atau mati. Pemain jika akan masuk harus melewati garis jaga.
4. Bila dalam satu kotak berisi 3 pemain, maka berganti pemain. Pemain yang ingin berganti petak diperbolehkan. Pemain jika di sentuh penjaga dianggap mati.
5. Penjaga tidak boleh menyentuh/menangkap penyerang yang telah melewati garis jaganya. Penjaga tidak boleh menyentuh / menangkap penyerang dalam posisi badan menghadap ke depan, sedangkan telapak tangannya menghadap ke belakang. Penjaga dapat menyentuh penyerang dengan menjatuhkan badan dengan posisi kedua kaki diatas garis.
6. Penjaga tengah garis atau sodor sentuhan/tangkapannya sah hanya berlaku pada garis awal sampai akhir belakang.
7. Jika ada pemain yang dapat berhasil kembali ke tempat semula, kelompoknya dianggap menang dan mendapat poin Satu. Apabila ada salah satu pemain yang melanggar aturan kelompok dianggap mati dan berganti posisi menjadi penjaga.
8. Pemenang ditentukan dari besarnya nilai setelah pertandingan berakhir, 2 x 15 menit.

5) Jalannya permainan :

1. Melakukan undian regu, yang kalah sebagai penjaga dan yang menang sebagai penyerang. Regu penjaga menempati garis jaganya masing-masing dengan kedua

kaki berada di atas garis sedangkan regu penyerang siap untuk masuk.

2. Penyerang berusaha melewati garis didepannya dengan menghindari tangkapan, atau sentuhan dari pihak penjaga.

3. Penjaga berusaha menangkap atau menyentuh penyerang.

4. Pemain penyerang dinyatakan salah apabila Kedua kaki keluar dari garis samping kanan dan kiri lapangan. Berbalik masuk petak yang telah dilalui.

5. Pergantian untuk regu :Penjaga menyentuh penyerang. Apabila tidak terjadi perubahan posisi selama 2 menit. Jika ada penyerang menginjak garis dan petak di belakang maka Pergantian pemain diadakan pada saat time out.

6. Setiap pemain yang telah berhasil melewati seluruh garis dapat melanjutkan permainan seperti semula.

2.3.4.2.5 Congklak/Dakon



Gambar 2.12 Permainan Congklak/Dakon

Sumber : Novi Mulyani (2016 : 69)

1) Jumlah pemain :

Jumlah pemain 2 orang.

2) Alat yang digunakan :

Papan congklak/dakon dan biji congklak/dakon kerang-kerangan, batu, kelereng dan sebagainya.

3) Tempat permainan :

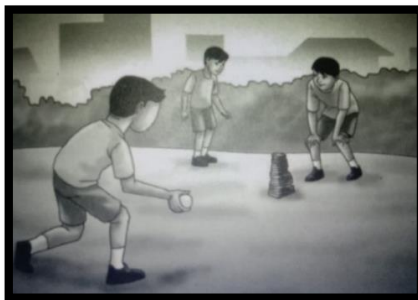
Tidak membutuh tempat yang luas karena tidak membutuhkan aktivitas fisik. Biasanya di dalam rumah atau teras rumah.

4) Jalannya permainan :

1. Isi setiap lubang dengan 7 biji tetapi “lubang induk” tetap dikosongkan.
2. Tentukan siapa yang akan memulai permainan terlebih dahulu.
3. setelah itu memilih salah satu lubang.
4. Sebarkan biji yang ada di lubang, kesetiap lubang lainnya searah jarum jam dengan satu lubang 1 biji. Jika biji yang terakhir jatuh di lubang yang ada bijinya maka biji yang ada di lubang tersebut diambil lagi, kemudian teruskan dengan mengisi kembali lubang selanjutnya dengan biji yang diambil tadi. Jangan lupa mengisikan biji ke lubang induk kita setiap melewatinya sedangkan lubang induk kawan tidak perlu diisi.
5. Bila biji terakhir ternyata masuk ke dalam lubang induk kita, berarti kita bisa memilih lubang lainnya untuk memulai lagi, tetapi saat biji terakhir pada salah satu lubang yang kosong, berarti giliran untuk lawan kita sementara kita usai dan menunggu giliran selanjutnya.
6. Lubang tempat biji terakhir itu ada lubang yang ada di baris kita. Maka biji yang ada di seberang lubang tersebut beserta satu biji terakhir yang ada di lubang kosong akan menjadi milik kita dan akan dimasukkan kedalam induk kita.
7. Setelah lubang kosong, permainan dimulai lagi dengan mengisi 7 lubang milik kita masing-masing 7 biji dari biji yang ada di lubang induk kita. Dimulai dari lubang yang terdekat dengan lubang induk. Bila tidak mencukupi, maka lubang

yang lainnya dibiarkan kosong dan selama permainan tidak boleh diisi adan apabila ada yang secara tidak sengaja mengisi lubang tersebut biji boleh diambil siapa cepat dia mendapatkan biji tersebut kan menjadi miliknya secara otomatis

2.3.4.2.6 Boy-boyan



Gambar 2.13 Permainan Boy-boyan
Sumber : Novi Mulyani (2016: 99)

1) Jumlah pemain :

Permainan dibagi menjadi 2 kelompok, setiap kelompok berjumlah 5-10 orang.

2) Alat yang digunakan :

1. Pecahan genting atau gerabah, potongan kayu dan sebagainya.
2. Bola plastik atau bola tennis atau biasanya membuat bola sendiri dengan gulungan kertas kemudian diikat dengan karet.

3) Tempat permainan :

Permainan membutuhkan tempat yang luas, karena anak akan berlari, melompat, dan aktivitas fisik lainnya di halaman rumah atau lapangan.

4) Jalannya permainan :

1. Permainan dimulai dengan melakukan hompimpa, yang kalah menyusun pecahan genting yang menang sebagai pelempar bola dengan jarak 3 m atau disesuaikan dengan kesepakatan bersama.

2. Satu persatu tim pelempar harus melempar pecahan genting hingga rubuh.

3. Jika sudah rubuh, pihak penjaga (kalah) harus mengejar pihak pelempar (menang), kelompok pelempar harus menghindari lemparan tersebut, juga mereka (pemenang) harus menata kembali pecahan genting yang telah mereka robohkan.

Permainan selesai jika pelempar berhasil menyusun kembali pecahan genting tersebut utuh kembali, dan berhasil menghindari lemparan bola dari penjaga.

2.3.4.2.7 Engklek



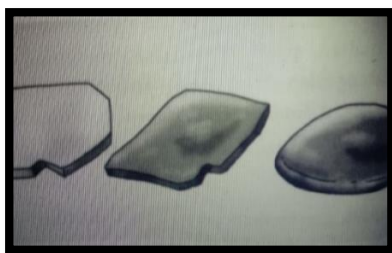
Gambar 2.14 Permainan Engklek
Sumber : Novi Mulyani (2016: 115)

1) Jumlah pemain :

Permainan biasanya berjumlah 2-5 orang, tetapi bisa juga lebih. Tergantung kesepakatan anak.

2) Alat yang digunakan :

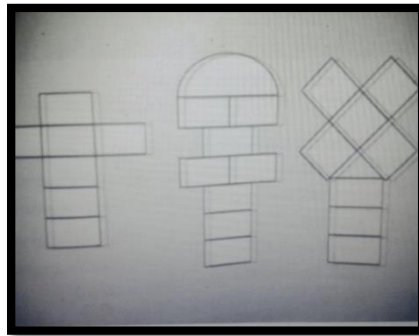
Pecahan genting, pecahan keramik, atau batu yang berbentuk datar dan sebaiknya.



Gambar 2.15 Gacok
Sumber : Novi Mulyani (2016: 12)

3) Tempat permainan :

Tempat yang lumayan luas. Lapangan berbentuk bidang-bidang yang terdapat 3 bentuk.



Gambar 2.16 Lapangan Engklek
Sumber : Novi Mulyani (2016: 113)

4) Aturan permainan :

1. Melakukan hompimpa untuk menentukan urutan siapa yang jalan terlebih dahulu.
2. Setiap anak harus mempunyai gacuk yang biasanya berupa pecahan genting.
3. Anak harus melompat dengan menggunakan satu kaki di setiap kotak-kotak yang telah di gambar sebelumnya di tanah.
4. Gacuk di lempar ke satu petak yang tergambar di tanah, petak yang terdapat gacuk tidak boleh diinjak/ditempati oleh setiap pemain. Jadi, para pemain harus melompat ke petak berikutnya dengan satu kaki mengelilingi petak-petak yang ada.
5. Pemain tidak boleh melebihi kotak atau petak yang telah disediakan ketika melempar gacuk. Jika ada, pemain dinyatakan gugur di ganti pemain selanjutnya.
6. Pemain yang menyelesaikan satu putaran di puncak gunung, mengambil gacuk membelakangi gunung, menutup mata, dan tidak boleh menyentuh garis. Apabila

menyentuh garis saat mengambil gacuk maka ia harus digantikan pemain selanjutnya.

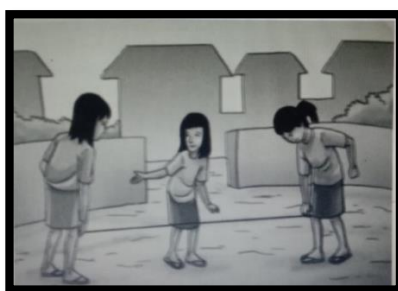
7. Apabila berhasil mengambil gacuk di gunung, maka harus melemparkannya keluar dari bidang engklek. Kemudian pemain engklek sesuai dengan kotak dan diakhiri dengan berpijak pada gacuk yang di lemparkan tadi.

8. Jika berhasil, pemain lanjut ke tahap mencari “sawah” dengan menjagling gacuk dengan telapak tangan bolak-balik sebanyak 5 kali tanpa terjatuh. Hal ini dilakukan dalam posisi berjongkok membelakangi bidang engklek dan berada di tempat jatuhnya gacuk yang tadi di lempar. Setelah berhasil menjagling 5 kali, permainan masih dalam posisi yang sama melemparkan ke bidang engklek, apabila tepat pada salah satu bidang maka bidang tersebut menjadi sawah .

9. Apabila gagal, pemain mengulangi kembali dari gunung.

10. Pemain yang paling banyak memiliki swah adalah pemenangnya.

2.3.4.2.8 Lompat Tali



Gambar 2.17 Permainan Lompat Tali
Sumber : Novi Mulyani (2016 : 76)

1) Jumlah pemain :

Dua kelompok, dapat dimainkan sendiri ataupun secara bergantian.

2) Alat yang digunakan :

Tali yang terbuat dari karet gelang

3) Tempat permainan :

Tempat yang luas dan datar, halaman rumah/sekolah.

4) Jalannya permainan :

1. Pemain harus melompati karet dengan ketinggian tertentu. Apabila melompati tali-karet tersebut maka ia akan tetapi menjadi pelompat hingga permainan selesai dan apabila gagal harus menggantikan posisi pemegang tali hingga ada pemain lain yang juga gagal dan menggantikan posisinya.

2. Beberapa ukuran karet yang harus dilompati, yaitu :

Tali berada di batas lutut pemegang tali, tali berada sebatas pinggang, tali berada di dada pemegang tali (boleh mengenai tali saat melompat asalkan tidak terjatuh), posisi tali sebatas telinga, sebatas kepala, posisi tali satu jengkal dari kepala, posisi tali dua jengkal dari kepala, posisi tali seacungan atau hasta

2.3.4.2.9 Egrang Batok



Gambar 2.18 Permainan Egrang Batok

Sumber : Novi Mulyani (2016:35)

1) Jumlah pemain :

Jumlah pemain egrang bathok tidak terbatas, dapat dimainkan oleh anak laki-laki dan anak perempuan antara usia 6-12 tahun, ataupun orang dewasa.

2) Alat yang digunakan :

Bathok berasal dari buah kelapa tua yang telah dibersihkan dari serabutnya, kemudian tempurung dibelah menjadi dua bagian. Tempurung yang terbelah menjadi dua bagian ini kemudian dihaluskan dan di bersihkan bagian luarnya dan dalamnya, kemudian diberi lubang di bagian tengah. Masing-masing lubang tempurung dimasuki tali sepanjang 1,5 – 2 meter dan diberi pengait. Tali yang digunakan biasanya lembut dan kuat, bisa berupa plastic atau dadung.

3) Tempat permainan :

Lapangan luas, beralaskan tanah.

4) Jalannya permainan :

1. Alat peraga dikaitkan pada jempol kaki layaknya ketika memakai sandal jepit.
2. Kemudian kedua tangan memegang tali seirama menariknya ketika kaki melangkah.
3. Dalam memainkan bakiak bathok diperlukan keseimbangan tubuh, selain itu dibutuhkan kekompakan gerak tangan dan kaki untuk bisa berjalan menggunakan bakiak bathok.
4. Permainan bakiak bathok dimainkan menggunakan rintangan.
5. Setiap peserta diadu laju dengan melewati jalan yang sudah diberi rintangan, yaitu tali melintang, peserta yang menyentuh tali rintangan saat berjalan dianggap gagal, peserta yang paling cepat sampai di garis finish adalah pemenangnya.

2.3.4.2.10 Sepur-sepuran



Gambar 2.19 Permainan Sepur-Sepuran
Sumber : Sri Mulyani (2013: 5)

1) Jumlah pemain :

Tidak di tentukan untuk jumlah pemainnya.

2) Tempat bermain :

Di halaman atau di lapangan

3) Jalannya permainan :

1. Anak-anak dibariskan menjadi tiga syaf. Syaf pertama dan kedua berdiri di Tegan memanjang lapangan dan berhadapan membentuk terowongan kereta api.
2. 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.
3. Tugas rangkaian kereta api adalah lari kecil-kecil sambil berbelok dan akhirnya memasuki terowongan. Bila nama rangkaian kereta api telah dianggap cukup gerakannya maka diadakan pergantian, yang menjadi rangkaian kereta api mengganti salah satu salah satu yang semula menjadi syaf terowongan. Demikian terus dilanjutkan sampai semua syaf pernah menjadi kereta api. (soemitro, 1992:34).

2.3.4.2.11 Dingklik Oglak-aglik



Gambar 2.20 Permainan Dingklik Oglak-Aglik
Sumber : Novi Mulyani (2016: 50)

1) Jumlah pemain :

3 atau 5 anak dalam satu kelompok dengan usia yang sama, besar dan tingginya.

2) Tempat bermain :

Halaman rumah atau lapangan yang datar dan luas.

3) Jalannya permainan :

1. Saling bergandengan dengan berhadapan punggung membentuk lingkaran dan salah satu kaki dikaitkan untuk membentuk salah satu kaki yang kokoh.

2. Tangan yang bergandengan di lepas kemudian bertepuk tangan. Para pemain berlonjak-lonjak sambil bertepuk tangan dan menyanyikan lagu:

“pasang dingklik oglak-aglik

Yen kecelik andang gogik

Yuyu mbak yu manga dating pasar blanja

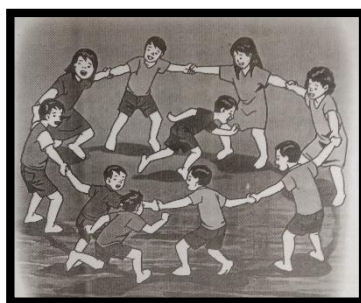
Leh oleh e napa

Jenang jagung enthok-enthok jenang jagung

Enthok-enthok jenang jagung 2x”.

Larik lagu dinyanyikan sepanjang pemain. Terkadang kaitan kaki sudah terlepas ketika lagu belum selesai dinyanyikan, maka selesai sudah permainan.

2.3.4.2.12 Gowokan



Gambar 2.21 Permainan Gowokan
Sumber : Sri Mulyani (2013:60)

1. Jumlah Pemain

Pemain berjumlah 6 sampai 20 anak

2. Alat

Tidak ada alat yang digunakan

3. Tempat

lapangan

4. Jalannya Bermain

- 1) Semua pemain berkumpul dan melakukan hompimpa hingga tersisa dua anak saja yang kalah.
- 2) Sekelompok anak yang menang hompimpah tadi berdiri membentuk lingkaran besar dengan tangan saling bergandengan.
- 3) Dua anak yang kalah hompimpah, melakukan suit, yang menang suit jadi elang, sedangkan yang kalah menjadi ayam.
- 4) Anak yang berperan menjadi ayam berada di tengah lingkaran, sedang yang

kalah berperan sebagai elang berada di luar lingkaran.

- 5) Lingkaran berfungsi sebagai kurungan yang melindungi tikus atau ayam dari kejaran elang.
- 6) Dimulai kejar-kejaran antara elang dan ayam. Lingkaran berjalan berputar melindungi ayam yang sedang dikejar.
- 7) Ketika kucing berusaha menerobos tangan-tangan pada lingkaran, pemain yang membentuk lingkaran serentak jongkok untuk menghalangi elang.
- 8) Ayam leluasa bebas berlari tanpa dihalangi lingkaran untuk menyelamatkan diri dari kejaran elang.
- 9) Jika pada akhirnya ayam tertangkap elang, maka giliran ayam berperan menjadi elang.

2.3.4.2.13 Jamuran



Gambar 2.22 Permainan Jamuran

Sumber : Sri Mulyani (2013: 63)

1. Jumlah pemain

Tidak ditentukan jumlah pemain

2. Alat

Tidak menggunakan alat

3. Tempat

Halaman yang luas atau lapangan

4. Jalannya bermain

1. Pemaian melakukan hompipa dan suit, hingga diperoleh satu anak yang kalah. Anak-anak yang menang lalu bergandengan tangan membentuk lingkaran, sementara satu anak yang kalah berdiri di tengah lingkaran.

2. Anak-anak yang membentuk lingkaran kemudian melantunkan lagu sebagai berikut :

“ jamuran... jamuran..ya age ge thok, jamur apa ya age ge thok... jamur payung, ngrembuyung kaya lembayung sira badhe jamur apa?”.

3. Tiba dikalimat “sira badhe jamur apa?”, si anak yang berada ditengah lingkaran lantas berteriak menyebut sebuah benda. Misalnya “jamur patung!” spontan anak-anak bergegas menjadi patung, diam, tak bergerak, tak boleh snyum atau ketawa meskipun digoda dan di ajak bicara.

4. Apabila ada yang bergerak dan senyum terkena hukuman menjadi anak yang kalah seperti tadi

2.3.4.2.14 Memasukkan Bolpen Ke Dalam Botol



Gambar 2.23 Permainan Memasukkan Polpen Kedalam Botol
Sumber : Sri Mulyani (2013: 93)

1. Jumlah pemain

Individu 4 anak dan kelompok 4-5 anak.

2. Alat

Bolpoin, botol dan tali rafia.

3. Tempat

Halaman atau lapangan yang luas.

4. Jalannya bermain

1. Sebelum perlombaan dimulai, arena telah dibuat garis start dan finish sepanjang kurang lebih 8-10 meter. Botol-botol sesuai jumlah regu dan diletakkan sejajar pada garis finish.

2. Peserta bersiap berdiri di garis start dengan posisi menghadap ke botol. Bolpen yang telah diikat dengan tali raffia diikat di pinggang tengah belakang para peserta.

3. Setelah hitungan ketiga, peserta segera berlari menuju kearah botol yang telah disediakan. Sesampai di depan botol peserta berhenti membalikkan badan membelakangi botol lalu berjongkok. Dengan hati-hati mereka berusaha memasukkan bolpen yang terikat raffia kedalam lubang botol kecil.

4. Lama lomba ini ditentukan oleh waktu sekitar 5-10 menit. Jika waktu yang ditentukan telah habis dan belum peserta berhasil memasukkan bolpen kedalam botol, maka semua dianggap gugur kemudian diganti peserta lain.

5. Apabila ada peserta yang berhasil memasukan bolpen kedalam botol lebih dulu, maka dinyatakan sebagai pemenang pertama. Selanjutnya keluar sebagai pemenang kedua dan seterusnya. Para pemenang pada regu pertama akan berhadapan dengan pemenang regu lain dalam babak final.

2.3.4.2.16 Sepak Sawut



Gambar 2.24 Permainan Sepak Sawut
Sumber : Sri Mulyani (2013: 103)

1. Jumlah pemain

Permainan ini menggunakan 2 kelompok yang terdiri 5 orang dan 1 wasit.

2. Alat

Gawang, bola sawut.

3. Tempat

Halaman yang luas.

4. Jalannya bermain

Dua kelompok regu dan seorang wasit berkumpul ditengah lapangan. Bola sawut dinyalakan, lalu pertandingan dimulai layaknya bermain sepak bola. Hanya saja dalam sepak sawut ini pemain, kiper dan wasit tidak ada yang memegang bola dengan tangan karena panas. Masing-masing regu berusaha untuk memasukan bola kedalam gawang lawan. Regu mana yang paling banyak memasukkan goal ke gawang lawan maka adalah pemenang.

2.4 Hakikat Keterlaksanaan

Menurut Dendy sugono, dkk (2008:796), keterlaksanaan berasal dari kata laksana yang berarti laku, tanda baik, seperti sebagai melaksanakan berarti melakukan, menjalankan, mengerjakan, dan terlaksana yang artinya selesai, terlampaui, terselesaikan, misal suatu pekerjaan telah terselesaikan.

Menurut Poerwadarminta (2005: 650), kata laksana berarti sifat: tanda, laku, perbuatan. Melaksanakan berarti memperbandingkan, menyamakan, melakukan, menjalankan, rancangan, mempraktikkan, menyampaikan.

Berdasarkan uraian di atas keterlaksanaan merupakan hasil sebuah pekerjaan atau tugas bahwa semuanya telah dikerjakan dan dilakukan sehingga terselesaikan dengan baik untuk mencapai tujuan tertentu.

2.5 Kajian Empiris

Kajian empiris yang diuraikan di bawah ini adalah beberapa hasil penelitian sejenis yang menginspirasi peneliti dalam melakukan penelitian ini tentang Keterlaksanaan Permainan Sederhana Dan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Penelitian-penelitian tersebut diuraikan sebagai berikut:

Penelitian oleh Yoga Awalludin Nugraha, Eko Handoyo, dan Sri Sulistyorini (2018:220-227) dengan judul "*Traditional Game on The Social Skill of Students in The Social Science Learning of Elementary School*". Hasil menunjukkan bahwa: ada pengaruh yang signifikan terhadap pembelajaran yang menggunakan permainan tradisional keterampilan siswa ini didasarkan pada hasil uji independen $0,00 < 0,05$ dan N-Gain 0,40 yang termasuk dalam kategori sedang, dan rata-rata yang sangat tinggi, perbedaan rata-rata tinggi, memadai dan rendah

dalam keterampilan sosial siswa. Pembelajaran berbasis permainan tradisional dengan pembelajaran ekspositori ini dibuktikan oleh perolehan hasil uji satu arah ANOVA sebesar $0,00 < 0,05$. Selanjutnya post hoc test untuk menentukan kelompok yang paling signifikan, diperoleh rata terbesar perbedaan pada kelompok yang sangat tinggi yaitu, 31,33. Aspek sosial permainan tradisional dalam pembelajaran ilmu sosial.

Penelitian oleh Vladimir Trajkovic, Toni Malinovski, Tatjana Vasileva-Stojanovska, Marina Vasileva (2018) dengan judul “*Traditional games in elementary school: Relationships of student’s personality traits, motivation and experience with learning outcomes*”. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa prestasi secara langsung dipengaruhi oleh faktor motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa serta pengalaman yang dirasakan. Selain itu, integritasi permainan tradisional dalam kelas sekolah dasar diterima secara merata diantara semua siswa, karena kepribadian sifat mereka *ality* tidak secara langsung mempengaruhi pengalaman atau hasil belajar mereka. Tetap saja, tautannya antara dimensi kepribadian dan motivasi siswa terungkap bahwa anak-anak mungkin memiliki sedikit peningkatan motivasi dan kemungkinan untuk membuka selama pertandingan lingkungan kolaboratif.

Penelitian oleh Mitra Rouhi DEHKORDI (2017) dengan judul “*The Educational Impact of Traditional Games: the Role of Zurkhaneh Sport in Educating Children*”. Olahraga *zurkhaneh* adalah salah satu olahraga tradisional paling populer yang telah lama dipraktikkan oleh orang-orang Iran. Penekanan orang Iran pada kemurahan hati, keberanian, integritas, kemuliaan, dan moral serat

telah berkontribusi pada umur panjang dari warisan besar Iran, yaitu olahraga *Zurkhaneh*. *Zurkhaneh* dikenal sebagai tempat karakter paling elegan, seperti kemurahan hati, pengampunan, pengorbanan, altruism, memerangi kebodohan, dan kepatuhan terhadap prinsip-prinsip moral dan kebajikan, dipupuk. Setiap elemen olahraga *Zurkhaneh* dipenuhi dengan moral ajaran. Menghargai para veteran, mematuhi prinsip-prinsip moral, berdoa, merawat yang membutuhkan dan mendorong kesopanan dan perilaku sportif di samping fitur menonjol dari olahraga tradisional ini.

Penelitian oleh Dyan Febri Ardhika (2015:1) tentang “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Lompat Melalui Modifikasi Permainan Tradisional Engklek Pada Siswa Kelas Ii Sd Negeri 2 Jeruk Kabupaten Blora Tahun 2013/2014”. Berdasarkan hasil, hasil persentase penguasaan hasil belajar dalam siklus pertama, siswa yang mencetak sebanyak 55% lengkap (11 siswa) dan yang tidak menyelesaikan sebanyak 45% (9 siswa). Dalam siklus kedua siswa yang mencetak sebanyak 90% lengkap (18 siswa) dan siswa yang tidak menyelesaikan sebanyak 10% (2 siswa). Sementara nilai rata-rata dalam gerakan dasar pembelajaran dikelas melompat siklus pertama adalah 68,50. Dalam siklus kedua meningkat menjadi 76,97.

Penelitian oleh Teguh Waluyo, Hermawan Pamot Raharjo, dan Uen Hartiwan (2012:5) tentang “Meningkatkan Hasil Belajar Tolak Peluru Melalui Permainan Bola Tolak Berekor”. Hasil analisis rata-rata skor akhir hasil unjuk kerja siswa dari aspek psikomotor, aspek afektif, dan aspek kognitif terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Pada siklus I rata-rata skor akhir siswa mencapai 72,5 dengan

kategori baik tetapi belum memenuhi indikator ketuntasan 75, siklus II meningkat menjadi 82,5 dengan kategori baik dan sudah memenuhi indikator ketuntasan 75. Dari hasil analisis persentase ketuntasan hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan. Pada siklus I persentase ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 43,3% dengan kategori keberhasilan sedang dan belum memenuhi indikator persentase ketuntasan hasil belajar 75%, siklus II meningkat menjadi 90% dengan kategori keberhasilan sangat tinggi dan sudah memenuhi indikator persentase ketuntasan hasil belajar.

Penelitian oleh Ernita Lusiana (2012:1) dengan judul “Membangun Pemahaman Karakter Kejujuran Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Usia Dini Di Kota Pati”. Hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil test membangun karakter kejujuran pada kelompok kontrol adalah Nilai thitung sebesar $1,852 < t_{tabel}$ sebesar 2,120. Hal tersebut menunjukkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa data di atas menunjukkan perubahan yang tidak signifikan, yaitu tidak ada perbedaan karakter kejujuran saat pretest dan posttest pada kelompok kontrol. Sedangkan kelompok eksperimen adalah Nilai thitung sebesar $10,985 > t_{tabel}$ sebesar 2,120. Hal tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa data di atas menunjukkan perubahan yang signifikan, yaitu adanya perbedaan karakter kejujuran saat pretest dan posttest pada kelompok eksperimen. Sehingga dapat dikatakan bahwa permainan tradisional jawa dalam penelitian ini efektif digunakan untuk membangun karakter kejujuran pada anak usia dini.

Penelitian oleh Nofrans Eka Saputra dan Yun Nina Ekawati (2017) dengan judul “Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak”. Berdasarkan penelitian yang dilakukan didapatkan kesimpulan bahwa permainan tradisional memiliki fungsi dalam mengembangkan kemampuan dasar anak. Permainan tradisional mudah dilakukan baik dalam cara bermain, maupun membuat alat permainannya. Daerah Jambi memiliki 13 permainan tradisional yang terkait dengan usia anak usia dini yang secara keseluruhan mampu mengembangkan kemampuan dasar anak sekaligus menanamkan karakter pada anak. Permainan tradisional dapat disosialisasikan melalui media masaa, media sosial, poster, dan kegiatan bersifat edukatif sosial budaya seperti penyusunan buku saku permainan tradisional.

Penelitian oleh Wiwik Lestari dan Nurdiana Siregar (2017) dengan judul “Peranan Permainan Tradisional Engklek Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Hamparan Perak”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Permainan tradisional engklek di desa Hamparan Perak ada tiga bentuk yaitu orang-orangan, kotak, dan pesawat. Permainan engklek dilakukan dengan melompati setiap segi empat dari pola yang digambar dengan satu kaki dan menekuk kaki yang diangkat. Semua segi empat yang sudah dilewati oleh gacok, pemain berkesempatan untuk membubuhi rumah di salah satu kotak, dengan cara melempar gacok melewati kepala pemain ke salah satu segi empat dengan cara membelakangi pola engklek. Pemain yang memperoleh paling banyak bubuhan rumah itulah pemenangnya.

Penelitian oleh Itsna Rusmawati (2016:435-440) dengan judul “Penerapan Permainan Tradisional Terhadap Gerak Dasar Motorik Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Pada Siswa Kelas V Sdn Margomulyo 1 Bojonegor” Hasil penelitian yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari penerapan permainan tradisional terhadap gerak dasar motorik siswa dalam pembelajaran PJOK pada kelas V SDN Margomulyo 1 Bojonegoro. Hal ini berdasarkan dari perhitungan menggunakan wilcoxon yaitu $Z_{hitung} (-2,770) > Z_{tabel} (-1,96)$ dengan taraf signifikan 0,05. Besarnya pengaruh penerapan permainan tradisional terhadap gerak dasar motorik dalam pembelajaran PJOK sebesar 14,22%.

Penelitian oleh Jaka Sutrisna (2017:1-3) dengan judul “Permainan Tradisional Anak-Anak Meningkatkan Hasil Belajar Kompetensi Gerak Dasar Lari Siswa Kelas I SD Negeri Bonangrejo Semester 1 Tahun Pelajaran 2015/2016”. Hasil prestasi siswa prasiklus hanya 12 siswa atau sekitar 29% dari 41 siswa yang mencapai KKM (70), pada siklus I mengalami peningkatan menjadi 23 siswa atau 56%. Pada siklus II hasil belajar gerak dasar lari meningkat sebanyak 38 siswa atau 92%. Sehingga hanya 3 siswa atau 7% saja yang belum memenuhi KKM.

Penelitian oleh Ratna Nila Puspitasari (2016:1-75) dengan judul “Pengaruh Permainan Tradisional Karetan Terhadap Pembelajaran Motorik Kasar Atletik Lompat Jauh”. Berdasarkan hasil analisis data antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam lompat jauh maka diperoleh harga nilai U_1 dari kelompok eksperimen lebih kecil daripada kelompok kontrol yaitu U_2 . Dengan tingkat

kesalahan 0,05 dengan jumlah $n_1 = 17$ dan $n_2 = 17$ diperoleh tabel 77 maka harga U hitung lebih kecil daripada U tabel sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Penelitian oleh Dwi Listyaningrum (2018: 108-112) dengan judul “Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor Terhadap Sikap Sosial Siswa Kelas III SDN 01 Manguharjo Kota Madiun”. Hasil analisis data dan menguji hipotesis menunjukkan Uji-T diperoleh $t_{\text{(hitung)}} = 2,87$ dengan taraf signifikan 0,05 dan $dk = 24$ diperoleh $t_{\text{tabel}} = 1,711$. Karena $t_{\text{(hitung)}} > t_{\text{tabel}} = 2,87 > 1,711$, maka H_0 ditolak H_1 diterima, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sikap sosial siswa dengan memanfaatkan permainan tradisional gobak sodor lebih baik daripada sikap sosial siswa yang tidak memanfaatkan permainan tradisional.

Penelitian oleh Dedek Yunita (2018:7) dengan judul “Pengaruh Permainan Tradisional Engkleng terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas III Mata Pelajaran Matematika di SDN Bangsa Negara Kabupaten OKU Timur”. Hasil penelitian dapat dilihat dari rata-rata nilai mean hasil belajar siswa kelas kontrol yaitu 72,75 sedangkan nilai mean hasil belajar siswa kelas eksperimen yaitu 84,73. Kemudian hasil analisis data dengan menggunakan statistik uji “t” diperoleh dalam perhitungan ($t_0 = 3,84$) dan besarnya t yang tercantum pada tabel ($t_{t.s.5\%} = 2,02$) dan ($t_{t.s.1\%} = 2,71$) maka dapat diketahui bahwa t_0 lebih besar tt; yaitu $2,02 < 3,84 > 2,71$. Karena t_0 lebih besar dari tt maka hipotesa nihil yang diajukan ditolak, ini berarti bahwa adanya pengaruh permainan tradisional engkleng terhadap pemahaman konsep siswa Kelas III pada mata pelajaran matematika di SDN Bangsa Negara OKU Timur.

Penelitian oleh Oktaria Kusumawati (2017: 4) dengan judul “Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah”. Teknik analisis data menggunakan analisis uji t paired sample t test dengan taraf signifikan 5 %. Hasil penelitian menunjukkan hasil analisis data dan pembahasan pada uraian sebelumnya telah diperoleh hasil uji t tersebut diperoleh nilai tes lari thitung ($6,774 > t$ tabel $(2,145)$), nilai tes lompat thitung ($5,706 > t$ tabel $(2,145)$), nilai tes lempar thitung ($9,939 > t$ tabel $(2,145)$), dan nilai p ($0,000 < 0,05$), hal tersebut menunjukkan diartikan H_a : diterima dan H_o : ditolak.

Penelitian oleh Efi Tri Astuti (2018:4) dengan judul “Pengembangan Permainan Tradisional Boi-Boian Dalam Menanamkan Pola Pikir Sains Anak Sekolah Dasar”. Hasil bahwa terdapat perbedaan nilai yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, yaitu dengan nilai t hitung $>$ dari pada t tabel ($2,226 > 2,015$) dan P value ($0,03 < 0,05$) dengan rata-rata nilai kelas kontrol dan kelas eksperimen ($78.96 < 82.57$), serta dinyatakan lebih aktif dalam hal mengamati, menanya, berargumen, mendengarkan dan kepercayaan diri.

Penelitian oleh Laili Sukma Khairun Ni'am (2017:321-328) tentang “Pengaruh Pemberian Permainan Tradisional Terhadap Kerjasama Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan”. Dari hasil perhitungan statistik dapat menyimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pemberian permainan tradisional terhadap kerjasama siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan terbukti dari nilai t hitung $4,871 > t$ tabel $1,999$ dengan taraf signifikan $0,05$. Sedangkan besar pengaruhnya sebesar

5,53% untuk kelompok eksperimen dan 0,83% untuk kelompok kontrol. Jadi kenaikan keseluruhan sebesar 4,7%.

Penelitian oleh Oky Rendra Satria (2016:295-300) dengan judul “Penerapan Permainan Tradisional Terhadap Partisipasi Aktif Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Pada Siswa Kelas V Dan VI SDN 1 Kendalrejo Kabupaten Banyuwangi”. Hasil penelitian menunjukkan nilai mean pre-test sebesar 14,33 dan post-test sebesar 11,99. Serta dari hasil yang telah didapatkan diketahui tidak adanya pengaruh penerapan permainan tradisional terhadap partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran PJOK dibuktikan dengan nilai Zhitung $-1,704 < Z_{tabel} - 1,96$ maka H_0 diterima.

Penelitian oleh Hari Amirullah Rachman (2011:8) dengan judul “Keterlaksanaan Pendidikan Jasmani Dan Olahraga Di Daerah Istimewa Yogyakarta”. Hasil pengkajian menunjukkan bahwa keterlaksanaan pendidikan jasmani dan olahraga di DIY berada pada kategori C yang berarti hanya masuk klasifikasi sedang dengan prosentase keterlaksanaan sebesar 50,5%. Sehingga dapat dikatakan belum mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan.

Penelitian oleh Dwi Qomara (2016:3) dengan judul “Pengembangan Permainan Tiboy Untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan”. Hasil penelitian efektif karena hasil penghitungan denyut nadi dengan uji-t menunjukkan bahwa $p = 0,000 < 0,05$, dan denyut nadi mengalami peningkatan sebesar 73,57%, 3) keterterimaan dari tiga aspek dalam katagori baik yaitu aspek psikomotorik dari 60 siswa, dalam kategori baik 80%, kategori sedang 20%, dan kategori kurang 0%, aspek kognitif dari 60 siswa, dalam kategori baik 93,33% ,

kategori sedang 6,67%, dan kategori kurang 0%, aspek afektif dari 60 siswa, dalam kategori baik 85%, kategori sedang 15%, dan kategori kurang 0%.

Penelitian oleh Mohammadreza Jaydari, Mehdi Rouzbahani, and Razieh Hasanvand (2016:134-136) dengan judul “*The effect of traditional games the development of transfer and manipulation motor skills in boys with mental retardation*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa empat permainan tradisional memiliki perbedaan yang signifikan pada tiga keterampilan tes *Ulrich* (lompat jauh, menendang, dan bola bergulir dengan tangan di bawah bahu). Tidak ada perbedaan yang signifikan di antara keduanya kelompok kontrol dan eksperimental dalam Sembilan keterampilan tes *Ulrich* lainnya. Disarankan untuk menggunakan permainan tradisional untuk meningkatkan keterampilan motoric pada anak laki-laki dengan keterbelakangan mental karena faktor-faktor seperti pelatihan peluang, usia, dan kesamaan komponen tugas dengan keterampilan motoric tes *Ulrich* dapat menyebabkan lebih banyak intervensi pelatihan yang efektif pada keterampilan motoric individu.

Penelitian oleh Reza Edwin Sulistyaningtyas (2018) dengan judul “*The Implementation of Traditional Games for Early Childhood Education*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebanyak 55% dari subjek sering menerapkan permainan tradisional, tetapi sebanyak 45% dari mereka masih jarang menerapkan permainan tradisional. Permainan tradisional rupanya memiliki banyak manfaat dalam perkembangan anak usia dini, dan penelitian ini menyarankan penggunaan permainan tradisional di ECE.

Penelitian oleh Fitri Aprilyani Husain (2014:11) dengan judul “Survei Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Pada Siswa Di Sekolah Dasar- Kecamatan Brangsong Kabupaten Kendal” . Hasil penelitian survei tentang permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes pada siswa di sekolah dasar se- Kecamatan Brangsong Kabupaten Kendal tergolong baik yaitu sebesar 73,13%, tepat digunakan dalam pembelajaran penjasorkes pada siswa disekolah dasar. Simpulan: survei permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes pada siswa di sekolah dasar se- Kecamatan Brangsong Kabupaten Kendal tergolong baik dan tepat digunakan pada siswa disekolah dasar, terbukti dari indikator-indikator yang ada di lihat dari ketersediaan waktu, ketersediaan materi dan pembelajaran penjas, karakteristik permainan serta gerak yang dihasilkan, unsur-unsur penjas serta motivasi.

Penelitian oleh Nur Isnaini Utami, Iis Holisin , dan Himmatul Mursyidah (2018:211-224) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran-Engklek Geometri untuk Melestarikan Permainan Tradisional”. Hasil belajar siswa kelas VII C SMP Muhammadiyah 4 Surabaya dengan persentase ketuntasan klasikal 89,28%, aktivitas siswa yang termasuk kategori “aktif” dengan persentase 94,95%, respon siswa termasuk kategori “sangat kuat” dengan persentase 87,5%, dan diperoleh nilai kemampuan guru yaitu 3,72 tergolong kategori “sangat baik”. Sedangkan pada uji coba kedua di VII E SMP Muhammadiyah 2 Surabaya diperoleh hasil belajar dengan persentase ketuntasan secara klasikal 93,1%, aktivitas siswa dengan persentase 95,85 yang termasuk kategori “sangat aktif”, respon siswa diperoleh

persentase 82,07% dengan kategori “sangat kuat”, dan nilai kemampuan guru yaitu 3,59 yang termasuk kategori “sangat baik”

Penelitian oleh Nora Lita Deritani, Soegiyanto, dan Sulaiman (2014) dengan judul “Pengembangan Permainan Tradisional Ekar Mix Dalam Pembelajaran Penjasorkes”. Hasil penelitian ini berupa permainan tradisional Ekar Mix yang digunakan sebagai media pembelajaran penjasorkes, berdasarkan uji skala besar menunjukkan: 1) reliabilitas untuk 70 siswa sebagai responden yaitu 0,589. 2) reliabilitas untuk 4 guru Penjasorkes sebagai responden yaitu 0,956. Hasil dikatakan reliabel karena r hitung lebih besar dari r tabel dengan taraf signifikan 5%. 3) Data responden siswa sebagai penguat penilaian dengan indikator kognitif 91,42%, psikomotor 97,5% , afektif 96,25%, 4) kenaikan jumlah denyut nadi laki-laki 69,16% dan kenaikan jumlah denyut nadi perempuan 68,60%. Kesimpulan, pengembangan permainan tradisional Ekar Mix untuk pembelajaran Penjasorkes di SD menghasilkan produk efektif meningkatkan kebugaran jasmani siswa. Disarankan bagi guru Penjasorkes menggunakan permainan tradisional Ekar Mix sebagai bahan ajar dalam pembelajaran penjasorkes.

Penelitian oleh Dewi Rosianah, Hermawan Pamot. R, dan Ipang Setiawan (2013) dengan judul” Model Pengembangan Permainan Gobag Sodor Bola Pada Pembelajaran Bola Tangan Dalam Penjasorkes Siswa Kelas V Pada Sekolah Dasar”. Dari hasil uji ahli diperoleh persentase rata-rata hasil analisis produk sebesar 83,55% dengan kriteria sangat baik. Data hasil kuesioner siswa pada uji coba kelompok kecil diperoleh rata-rata jawaban dengan persentase 63,06% dengan kategori cukup baik, dan data hasil kuesioner siswa uji coba kelompok besar

diperoleh jawaban dengan persentase 85,18% dengan kategori baik. Berdasarkan data hasil penelitian, disimpulkan bahwa permainan gobag sodor bola dapat digunakan guru penjas sebagai permainan alternatif dalam pembelajaran penjasorkes.

Penelitian oleh Ibrohim Kholil Rabbani (2015:12) dengan judul “Peningkatan Pembelajaran Permainan Bola Kecil Melalui Permainan Tradisional Gaprek Kempung Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Purwoyoso 03 Kota Semarang”. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh skor pengamatan untuk aktivitas siswa mengalami kenaikan dari siklus I dan siklus II. Peningkatan aktivitas belajar siswa ini tidak lepas dari refleksi hasil aktivitas belajar siswa pada siklus I. Hasil dari refleksi pada siklus I juga mempengaruhi peningkatan hasil tes pada siklus II. Terbukti dari ketuntasan siswa pada siklus I yaitu 81% dan pada siklus II mengalami kenaikan menjadi 100%.

Penelitian oleh Ni Kadek Aris Rahmadani (2014:2:8) dengan judul “Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Jawa”. Hasil rata-rata prosentase kelas yang diperoleh pada permainan kucing dan tikus pratindakan sebesar 59,49%, siklus I 70,78 % dan siklus II 87,74%. Untuk keberhasilan kelas pra tindakan sebesar 25% meningkat ke siklus I 58,33% dan siklus II 100%. Sedangkan pada permainan roda gelinding pra tindakan sebesar 59,49%, siklus I 70,63 dan siklus II 85,51%. Untuk keberhasilan kelas permainan roda gelinding pratindakan 25%, meningkat pada siklus I sebesar 50% dan meningkat 50% ke siklus II menjadi 100% dari seluruh anak.

Penelitian oleh Ai Melis Kusmiati dan Gano Sumarn (2018:17-23) dengan judul “Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Kemampuan Perseptual Motorik Anak di SDN Margawatu II Garut Kota”. Hasil penelitian terdiri dari 40 orang, 20 orang siswa yang diberikan permainan tradisional dan 20 orang siswa sebagai kelompok kontrol atau yang tidak diberikan permainan tradisional. Pemilihan sampel menggunakan teknik sampel jenuh, yakni seluruh populasi dijadikan sampel. Instrumen penelitian menggunakan tes perseptual motorik dengan reliabilitas 0.75. Analisis data menggunakan statistika non parametrik Wilcoxon test. Berdasarkan pengolahan dan analisis data, dapat diketahui nilai Whitung 4.0 dan nilai Wtabel sebesar 52 ($\alpha= 0.05$). Karena nilai Whitung lebih kecil dari Wtabel maka H_0 ditolak.

Penelitian oleh Fika Devinta Ariani, Mugiyo Hartono, Bambang Priyono. Dengan judul “Model Pengembangan Lari Cepat Melalui Permainan Largap Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar”. Hasil penelitian uji coba diperoleh data evaluasi ahli yaitu, ahli Penjas 85,3% dengan kriteria (baik), ahli pembelajaran 82,6% dengan kriteria (baik), uji coba kelompok kecil 83,78 % (baik), dan uji coba lapangan 91,67 % (sangat baik). Dari data yang ada maka dapat disimpulkan bahwa model pengembangan lari cepat dalam penjasorkes melalui permainan largap dapat digunakan bagi siswa kelas I

Jurnal oleh Chanil Wahyu Oktaviadi*, Heni Setyawati, Andry Akhiruyanto dengan judul “Pembelajaran Bolabasket Dengan Modifikasi Permainan Dua Ring Bergerak”. Dari hasil uji ahli diperoleh persentase rata-rata hasil analisis produk sebesar 86,67% dengan kriteria sangat baik. Data hasil kuesioner siswa pada uji

coba kelompok kecil diperoleh rata-rata jawaban dengan persentase 69% dengan kategori cukup. Dan data hasil kuesioner siswa uji coba kelompok besar diperoleh jawaban dengan persentase 81% dengan kategori baik. Siswa sudah tidak merasa kesulitan dan takut lagi ketika bermain Dua ring bergerak. Selain itu, setelah melakukan permainan dua ring bergerak denyut nadi siswa meningkat lebih dari 70% dari denyut nadi maksimal. Berdasarkan data hasil penelitian, disimpulkan bahwa permainan dua ring bergerak efektif dan sesuai dengan karakteristik siswa sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran penjasorkes.

Jurnal oleh Kartika Dewi Adyarta*, Mugiyo hartono, Harry Pramono dengan judul “Penerapan Permainan Bola Voli Mini Terhadap Pembentukan Aspek Kerjasama Siswa Kelas IV SD”. Hasil penilaian ini menunjukkan bahwa saat siklus II ketuntasan pembentukan sikap kerjasama dalam pembelajaran penjasorkes melalui permainan bola voli mini sudah tercapai karena nilai semua aspek lebih dari 75. Simpulan dari penelitian ini yaitu penerapan permainan bola voli mini dapat meningkatkan hasil pembentukan sikap kerjasama siswa dalam pembelajaran penjasorkes mencapai ketuntasan belajar untuk semua aspek yaitu aspek psikomotor afektif maupun kognitif pada kelas IV Sekolah Dasar Negeri Bintoro VIII Demak tahun 2012

Jurnal oleh Juwanto, Endro Puji, Agung wahyudi denan judul “Pembelajaran Bola Voli Dengan Pendekatan Permainan Bola Udara Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sdn Pakintelan 03 Kecamatan Gunungpati Kota Semarang Tahun Ajaran 2012”. Hasil penelitian pembelajaran dengan pendekatan Permainan bola udara pada siklus pertama ketuntasan belajar

klasikal mencapai 73,33% atau 22 siswa. Hasil belajar pada siklus pertama belum sesuai dengan indikator yang sudah ditetapkan peneliti sebesar 80%. Pada siklus kedua ketuntasan belajar klasikal siswa pada siklus kedua mencapai 90% atau 27 siswa. Tercapainya ketuntasan belajar pada siklus kedua dikarenakan semakin meningkatnya keaktifan siswa dalam pembelajaran.

2.6 Kerangka Berfikir

Sugiyono (2016:92) menyatakan bahwa kerangka berpikir merupakan sintesa tentang hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang dideskripsikan. Selanjutnya dianalisis secara kritis dan sistematis, sehingga menghasilkan sintesa tentang hubungan antar variabel penelitian. Sintesa tentang hubungan variabel tersebut kemudian digunakan untuk merumuskan hipotesis. Penelitian ini membahas tentang keterlaksanaan permainan sederhana dan tradisional. Variabel deskriptif dalam penelitian ini yaitu keterlaksanaan permainan sederhana dan permainan tradisional.

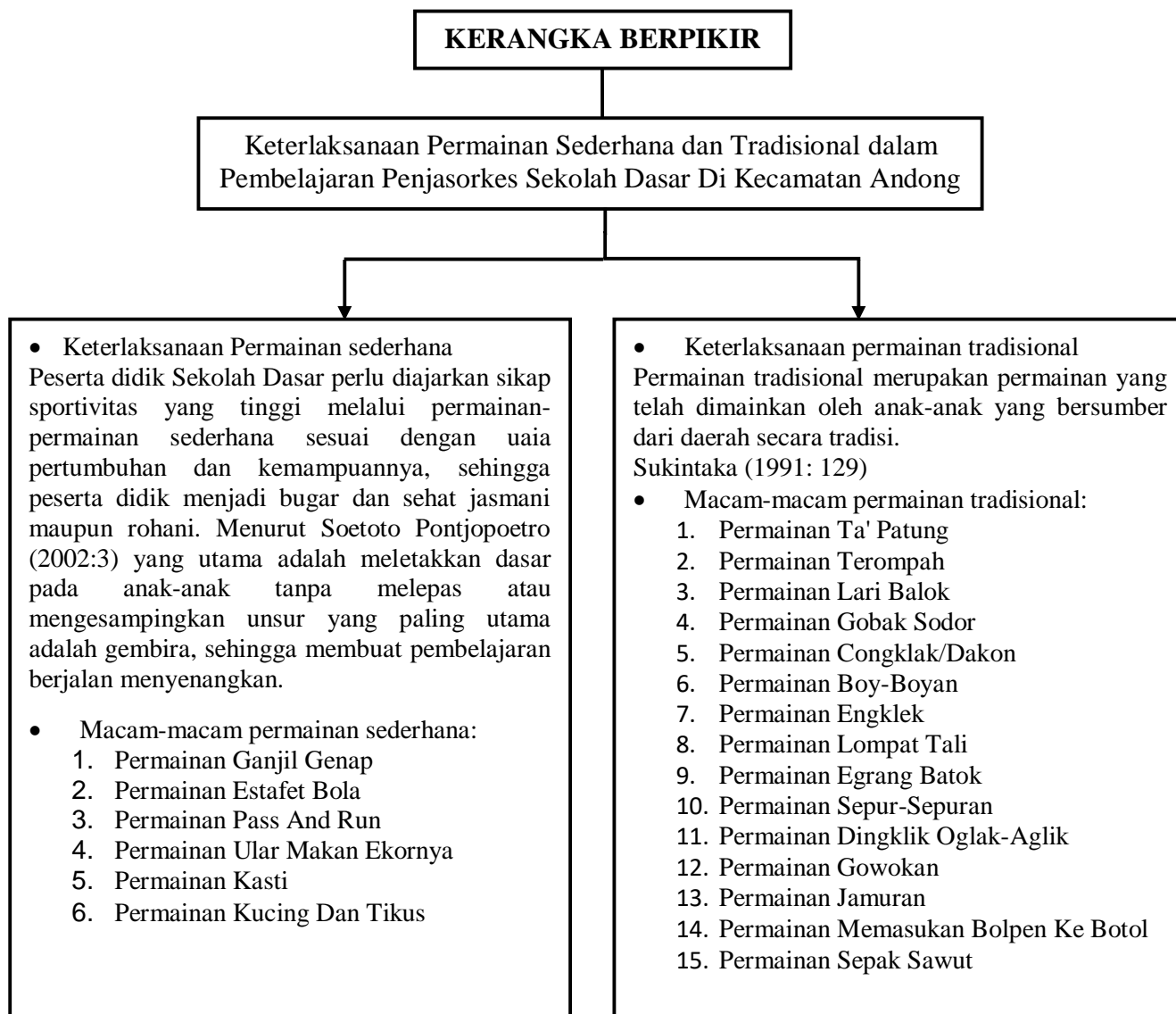
Pendidikan jasmani olahraga pada hakikatnya adalah sebagai mata pelajaran di sekolah dengan kegiatan pendidikannya mempunyai tujuan untuk pertumbuhan dan perkembangan unsur jasmani, rohani, sosial, emosional dan intelektual sehingga menghasilkan perubahan manusia secara jasmani dan rohani. Guru disini berperan penting dalam memberikan pembelajaran kepada peserta didiknya sehingga menghasilkan peserta didik yang bugur, sehat jasmani dan rohani. Guru juga berperan penting dalam memilih materi dan memberikan materi pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang ada sehingga tujuan pendidikan tercapai. Materi

pembelajaran penjasorkes didini ialah permainan tradisional yang peraturannya sudah dibakukan dan belum dibakukan dapat dijadikan sebagai bagian dari materi pembelajaran pendidikan jasmani dalam pemanasan inti maupun pendinginan.

Ruang lingkup penjasorkes terdapat aktivitas permainan yaitu permainan tradisional dan olahraga tradisional. Permainan tradisional merupakan permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak yang bersumber dari daerah secara tradisi. Sehingga menjadi kewajiban bagi seorang guru penjasorkes untuk mengajarkan permainan tradisional atau olahraga tradisional dalam pembelajaran penjasorkes. Upaya pemerintah untuk melestarikan kebudayaan bangsa salah satunya pemerintah memasukkan permainan tradisional ke dalam pembelajaran penjasorkes.

Kreatif, inovatif dan menyenangkan adalah tugas guru penjasorkes dalam kewajibannya sebagai seorang pengajar, pembimbing dan pendidikan. Banyak ragam permainan tradisional yang ada di Indonesia ini yang peraturannya sudah dibakukan dan belum dibakukan. Apabila guru memasukkan beberapa pembelajaran permainan tradisional ke dalam pembelajaran penjas kepada peserta didik, maka guru telah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang ada dan peran guru dalam keterlaksanaan pembelajaran penjasorkes dapat menjaga kelesatarian permainan tradisional melalui pembelajaran penjasorkes. Peserta didikpun berperan dalam melestarikan budaya bangsa sehingga permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes akan berpengaruh terhadap keberhasilan seorang guru dalam perannya sebagai seorang pendidik, pengajar dan pembimbing.

Berdasarkan pemikiran tersebut maka peneliti membuat kerangka berpikir yang digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. 25 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif, artinya penelitian yang digunakan untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya berdasarkan hasil instrument angket yang valid dan reliable dan dengan metode survey. Angket dalam penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan keterlaksanaan permainan sederhana dan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes Sekolah Dasar di Kecamatan Andong.

3.2 Variabel Penelitian

Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi mengenai hal tersebut, kemudian dilakukan penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2016:38). Dalam penelitian ini variabel yang digunakan adalah variabel diskriptif. Variabel yang akan diungkap dalam penelitian ini adalah

3.2.1 Permainan sederhana

3.2.2 Permainan Tradisional

3.3 Populasi, Sampel dan Teknik Penarikan Sampel

3.3.1 Populasi

Didalam penarikan sampel, agar sampel terambil dapat mewakili populasi

diperlukan langkah-langkah untuk mengidentifikasi sifat-sifat populasi antara lain:

- 1) memiliki latar belakang keguruan yang sama.
- 2) semua sekolah memiliki sarana dan prasarana olahraga.

Berdasarkan sifat populasi itu ditetapkan teknik penarikan sampel yang tepat digunakan. Populasi untuk penelitian ini adalah seluruh guru pendidikan jasmani sekolah dasar di Kecamatan Andong yang berjumlah 30 orang dari 30 sekolah dasar.

Table 3.1 Daftar Nama SD di Kecamatan Andong

| N O | Kode Fasdik | Nama Fasdik | Alamat Fasdik | Kecamatan Asal |
|----------------|---------------------|------------------------|---------------------------|---------------------------|
| 1 | X330916000710 02 | SD N 1 ANDONG | DK RANDUSARI | ANDONG |
| 2 | X330916000510 01 | SD N 1 MOJO | MAGERSARI | ANDONG |
| 3 | X330916000310 01 | SD N 1 PAKEL ANDONG | JLN RAYA PAKEL | ANDONG |
| 4 | X330916000410 01 | SD N 1 SENGGRONG | SENGGRONG | ANDONG |
| 5 | X330916001310 01 | SD N 2 KADIPATEN | JETIS | ANDONG |
| 6 | X330916000510 02 | SD N 2 MOJO | SUMURTUMPA NG | ANDONG |
| 7 | X330916000610 01 | SD N 2 NGOYOG | NGOYOG | ANDONG |
| 8 | X330916000410 02 | SD N 2 SENGGRONG | SENGGRONG | ANDONG |
| 9 | X330916000510 03 | SD N 3 MOJO | KLIWONAN | ANDONG |
| 10 | X330916000110 01 | SD N BANARAN 1 | BANARAN | ANDONG |
| 11 | X330916000610 02 | SD N BEJI | BEJI, ANDONG, BOYOLALI | ANDONG |
| 12 | X330916001610 01 | SD N GEJUGAN | GEJUGAN | ANDONG |
| 13 | X330916000810 02 | SD N KACANGAN 1 | KACANGAN | ANDONG |

| | | | | |
|----|---------------------|----------------------------|-----------------------------------|--------|
| 14 | X330916000110 02 | SD N KARANGASEM | KARANGASEM | ANDONG |
| 15 | X330916001510 01 | SD N KUNTI 1 | MALANGAN | ANDONG |
| 16 | X330916001210 01 | SD N MUNGGUR | MUNGGUR | ANDONG |
| 17 | X330916000610 03 | SD N NGOYOG 1 | NGOYOG | ANDONG |
| 18 | X330916001110 01 | SD N PAKANG | PAKANG | ANDONG |
| 19 | X330916001510 02 | SD N SAWIT | DUSUN DUKUH | ANDONG |
| 20 | X330916001410 02 | SD N TURUNAN | TURUNAN | ANDONG |
| 21 | X330916000810 03 | SD NEGERI 3 KACANGAN | PAKIS | ANDONG |
| 22 | X330916001610 02 | SD NEGERI PELEMREJO | PELEMREJO | ANDONG |
| 23 | X330916001010 01 | SD NEGERI PRANGGONG | PRANGGONG | ANDONG |
| 24 | X330916001410 03 | SD NEGERI SEMAWUNG 1 | SEMAWUNG | ANDONG |
| 25 | X330916000110 03 | SD NEGERI SEMPU | DESA SEMPU | ANDONG |
| 26 | X330916000110 04 | SDN 2 BANARAN | NGEMBAT | ANDONG |
| 27 | X330916000910 05 | SDN BANYUURIP ANDONG | KEDUNGDOWNO , ANDONG | ANDONG |
| 28 | X330916000210 01 | SDN GONDANGRA WE 2 | GONDANGRAW E, ANDONG | ANDONG |
| 29 | X330916000810 04 | SDN KACANGAN 2 | KACANGAN, ANDONG | ANDONG |
| 30 | X330916001010 02 | SDN TEMPURAN | TEMPURAN, PRANGGONG, ANDONG | ANDONG |

3.3.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2014: 81). Pada penelitian ini menggunakan teknik total

sampling atau sampling jenuh. Sugiyono (2014: 85) menyatakan bahwa sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota dari populasi digunakan sebagai sampel. Penelitian ini menggunakan seluruh anggota dari populasi yang terdiri semua Guru PJOK SD di Kecamatan Andong.

3.3.3 Teknik Penarikan Sampel

Dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik pengambilan sampel dengan menggunakan total sampling. Menurut Arikunto (2006:120) total sampling adalah pengambilan sampel yang sama dengan jumlah populasi yang ada.

3.4 Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

3.4.1 Dokumentasi

Dokumentasi menurut sugiyono (2015:329) adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data kemudian ditelaah. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini meliputi Silabus dan RPP.

3.4.2 Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil. Teknik pengumpulan data ini mendasarkan diri pada laporan tentang diri sendiri atau *self-report*, atau setidaknya pada pengetahuan dan atau keyakinan pribadi.

3.4.3 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Arikunto, 2014:203). Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar kuesioner atau angket. Sugiyono (2014: 142) menyatakan bahwa kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Data yang diperoleh dapat berupa interval atau rasio dikotomi (dua alternative) yaitu 'ya' dan 'tidak'. Penggunaan skala Guttman bertujuan untuk mendapatkan jawaban yang tegas terhadap suatu permasalahan yang ditanyakan.

Menurut Sutrisno Hadi (1991: 7-9), tiga langkah dalam menyusun instrument apabila disusun sendiri, yaitu:

1. Mendefinisikan konstruk (*construct definition*)

Konstruk adalah membatasi variabel yang akan diteliti. Variabel dalam penelitian ini adalah keterlaksanaan permainan sederhana dan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes Sekolah Dasar di Kecamatan Andong. Konstruk dalam penelitian ini adalah keterlaksanaan permainan sederhana dan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes.

2. Menyidik Faktor (*identification of factor*)

Tujuan untuk menandai faktor-faktor yang diangkat dan selanjutnya diyakini menjadi komponen dari konstruk yang diteliti adalah suatu tahapan dalam menyidik faktor. Suatu tahadapan tidak tidak akan terjadi penyimpangan terhadap tujuan yang

akan di capai dalam penelitian apabila suatu tahapan bertujuan untuk membatasi arti dari konstruk yang diteliti.

- 1) Faktor permainan sederhana
- 2) Faktor permainan tradisional
3. Menyusun butir-butir pernyataan

Langkah ketiga adalah menyusun butir-butir pernyataan berdasarkan faktor-faktor yang menyusun konstruk. Tiap butir pernyataan spesifik membahas faktornya saja. Mengambil data keterlaksanaan permainan tradisional dan sederhana dalam pembelajaran penjasorkes Sekolah Dasar di Kecamatan Andong, disusun butir-butir pernyataan yang memberi gambaran tentang faktor tersebut jawaban “Ya” atau “Tidak”. Berikut table kisi-kisi untuk instrument penelitian.

Table 3.2 Kisi-kisi instrument penelitian keterlaksanaan permainan sederhana dan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes Sekolah Dasar di Kecamatan Andong.

| Variabel | Faktor | Indikator | No Butir Pernyataan | Jumlah |
|--|-----------------------|------------------------------|---------------------|--------|
| Keterlaksanaan Permainan Sederhana Dan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Sekolah Dasar Di Kecamatan Andong | Permainan Sederhana | Permainan Ganjil Genap | 1 | 1 |
| | | Permainan Estafet Bola | 2 | 1 |
| | | Permainan Pass And Run | 3 | 1 |
| | | Permainan Ular Makan Ekornya | 4 | 1 |
| | | Permainan Kasti | 5 | 1 |
| | Permainan Tradisional | Permainan Kucing Dan Tikus | 6 | 1 |
| | | Permainan Ta' Patung | 7 | 1 |
| | | Permainan Terompah | 8 | 1 |
| | | Permainan Lari Balok | 9 | 1 |
| | | Permainan Gobak Sodor | 10 | 1 |

| | | |
|-------------------------------------|----|----|
| Permainan Congklak/Dakon | 11 | 1 |
| Permainan Boy-Boyan | 12 | 1 |
| Permainan Engklek | 13 | 1 |
| Permainan Lompat Tali | 14 | 1 |
| Permainan Egrang Batok | 15 | 1 |
| Permainan Sepur-Sepuran | 16 | 1 |
| Permainan Dingklik Oglak-Aglik | 17 | 1 |
| Permainan Gowokan | 18 | 1 |
| Permainan Jamuran | 19 | 1 |
| Permainan Memasukan Bolpen Ke Botol | 20 | 1 |
| Permainan Sepak Sawut | 21 | 1 |
| Jumlah | | 21 |

Table 3.3 Butir-Butir Pernyataan Yang Digunakan Sebagai instrument Penelitian Keterlaksanaan Permainan Sederhana Dan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Sekolah Dasar Di Kecamatan Andong

| No | Pernyataan | Ya | Tidak |
|----|------------------------------|----|-------|
| 1 | Permainan Ganjil Genap | | |
| 2 | Permainan Estafet Bola | | |
| 3 | Permainan Pass Dan Run | | |
| 4 | Permainan Ular Makan Ekornya | | |
| 5 | Permainan Kasti | | |
| 6 | Permainan Kucing Dan Tikus | | |
| 7 | Permainan Ta' Patung | | |
| 8 | Permainan Terompah | | |
| 9 | Permainan Lari Balok | | |
| 10 | Permainan Gobag Sodor | | |
| 11 | Permainan Congklak/Dakon | | |
| 12 | Permainan Boy-Boyan | | |
| 13 | Permainan Engklek | | |
| 14 | Permainan Lompat Tali | | |
| 15 | Permainan Egrang Batok | | |

| | |
|-----------|--|
| 16 | Permainan Sepur-Sepuran |
| 17 | Permainan Dingklik Oglak-Aglik |
| 18 | Permainan Gowokan |
| 19 | Permainan Jamuran |
| 20 | Permainan Memasukkan Polpen Ke Dalam Botol |
| 21 | Permainan Sepak Sawut |

3.4.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data diperoleh dari angket dengan respondennya adalah guru penjasorkes. Dengan jawaban pemberian bobot skor jika “YA=1”, jika “Tidak=0”. Langkah-langkah pengumpulan data pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Pengambilan data dilakukan oleh peneliti sendiri dengan mendatangi guru PJOK di SD Kecamatan Andong.
2. Peneliti menjelaskan prosedur pengisian angket kepada Guru PJOK di SD Kecamatan Andong. Apabil ada pernyataan yang belum dipahami oleh responden, maka responden dipersilahkan bertanya.
3. Pengumpulan data dilakukan dengan cara membagikan angket kepada Guru PJOK. Guru PJOK diminta untuk mengisi angket dengan tanda (√) pada salah satu pilihan jawaban yang disajikan pada angket. Angket yang telah selesai diisi, dikumpulkan kepada peneliti.
4. Data-data yang sudah terkumpul, dianalisis sesuai dengan prosedur yang berlaku.

3.5 Validitas dan Reliabilitas Instrumen

3.5.1 Validitas Instrumen

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkatan-tingkatan kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Sebuah instrument dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang di inginkan dan dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat Arikunto (2010:211). Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik Korelasi pearson product moment. Suatu butir pernyataan dikatakan valid jika r hitung $>$ r tabel dengan taraf signifikansi 5% maka instrument tersebut dinyatakan valid, tetapi jika r hitung $<$ r tabel dengan taraf signifikansi 5% maka instrument tersebut tidak valid.

Rumus yang digunakan adalah:

$$r_{xy} = \frac{n \cdot \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{(n \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2)(n \cdot \sum y^2 - (\sum y)^2)\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi tiap butir

n = banyaknya responden

$\sum x$ = jumlah skor tiap butir

$\sum y$ = jumlah skor total

$\sum x^2$ = jumlah kuadrat skor tiap butir

$\sum xy$ = jumlah perkalian skor tiap butir dengan skor total

Validitas tes ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kesahihan suatu instrument sehingga instrument itu mampu mengukur apa yang hendak diukur.

Validitas instrument yaitu dilakukan di 30 SDN yang terdapat 30 guru penjasorkes

yang berada di wilayah Kecamatan Andong menggunakan *Microsoft Exel 2013* dan *SPSS 16*. Berikut hasil validitas instrument:

Table 3.4 Validitas Instrument Penelitian

| No | Butir Instrumen | r tabel | r hitung | Keterangan |
|----|-----------------|---------|----------|------------|
| 1 | BUTIR 1 | 0,361 | 0,572 | VALID |
| 2 | BUTIR 2 | 0,361 | 0,679 | VALID |
| 3 | BUTIR 3 | 0,361 | 0,669 | VALID |
| 4 | BUTIR 4 | 0,361 | 0,529 | VALID |
| 5 | BUTIR 5 | 0,361 | 0,679 | VALID |
| 6 | BUTIR 6 | 0,361 | 0,509 | VALID |
| 7 | BUTIR 7 | 0,361 | 0,545 | VALID |
| 8 | BUTIR 8 | 0,361 | 0,609 | VALID |
| 9 | BUTIR 9 | 0,361 | 0,376 | VALID |
| 10 | BUTIR 10 | 0,361 | 0,679 | VALID |
| 11 | BUTIR 11 | 0,361 | 0,711 | VALID |
| 12 | BUTIR 12 | 0,361 | 0,370 | VALID |
| 13 | BUTIR 13 | 0,361 | 0,733 | VALID |
| 14 | BUTIR 14 | 0,361 | 0,509 | VALID |
| 15 | BUTIR 15 | 0,361 | 0,505 | VALID |
| 16 | BUTIR 16 | 0,361 | 0,700 | VALID |
| 17 | BUTIR 17 | 0,361 | 0,696 | VALID |
| 18 | BUTIR 18 | 0,361 | 0,547 | VALID |
| 19 | BUTIR 19 | 0,361 | 0,576 | VALID |
| 20 | BUTIR 20 | 0,361 | 0,626 | VALID |
| 21 | BUTIR 21 | 0,361 | 0,645 | VALID |

Berdasarkan tabel di atas adalah validitas seluruh pernyataan dari Keterlaksanaan permainan sederhana dan tradisional pembelajaran penjasorkes sekolah dasar di kecamatan andong dan dinyatakan valid karena $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$.

3.5.2 Reliabilitas Instrumen

Suatu alat ukur dikatakan reliabilitas jika alat ukur menghasilkan gambaran yang dapat di percaya dan dapat diandalkan untuk membuahkan hasil pengukuran

yang sesungguhnya. Reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa suatu instrument tersebut sudah baik. Reliabilitas menunjuk tingkat keterandalan sesuatu. Reliabilitas artinya dapat di percaya, jadi dapat diandalkan Suharsimi Arikunto (2010:221).

Hasil reliabilitas instrument dengan program *SPSS 16* didapatkan angka reliabilitas, selanjutnya membandingkan harga reliabilitas dengan r tabel, bila r hitung $> r$ tabel pada derajat kemaknaan dengan taraf 5% maka alat tersebut dinyatakan reliable. Perhitungan dengan SPSS menghasilkan nilai *Alpha Cronbach* sebesar 0,747 sedangkan r tabel sebesar 0,361. Maka dapat dinyatakan bahwa instrument tersebut reliable.

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data harus melalui alat pengambilan data yang dihasilkan. Data dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan teknik analisis yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif. Pada perhitungan ini juga menggunakan bantuan komputer *SPSS 16* dan *Microsoft Excel 2013*. Setelah penyusun melakukan penelitian dengan mengumpulkan data-data dari responden, kemudian penyusun melakukan analisis data. Data yang didapat oleh penyusun merupakan data mentah berisi jawaban dari responden mengenai permasalahan yang diteliti. Salah satu tujuan analisis data adalah menyederhanakan seluruh data kemudian disajikan dalam susunan yang sistematis, setelah itu menafsirkan atau memaknai data yang didapat.

Sudijono (2006:43) menjelaskan rumus perhitungan untuk masing-masing butir dalam angket untuk menggunakan presentase yang di dapat, deperoleh dengan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

p = persentase f = frekuensi yang sedang dicari n = jumlah total frekuensi

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Data yang diperoleh di dalam penelitian ini berbentuk persentase yang berasal dari permainan sederhana dan permainan tradisional. Pengisian angket untuk responden atau subjek penelitian yang ditujukan untuk mengetahui keterlaksanaan permainan sederhana dan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Kecamatan Andong dengan 21 pernyataan menggunakan jawaban “Ya” atau “Tidak” dengan skor “Ya=1” dan “Tidak=0”. Setelah semua angket terisi dan terkumpul, kemudian dilakukan perhitungan skor di masing-masing angket untuk mempermudah dalam pengolahan data dan untuk meminimalisasi kesalahan, peneliti menggunakan Microsoft exel 2010. Data penelitian akan dideskripsikan dengan tujuan untuk mempermudah dalam penyajian data dan pembaca dapat dengan mudah memahami penelitian ini.

Berikut ini adalah hasil analisis deskriptif keterlaksanaan tentang permainan sederhana dan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes sekolah dasar di kecamatan andong yang terdiri dari 30 sekolah dasar negeri dengan 30 responden

Table 4.5 Persentase Permainan Sederhana dan Tradisional

| No | Nama Permainan | YA | | TIDAK | |
|----|----------------|--------|--------|--------|--------|
| | | Jumlah | % | Jumlah | % |
| 1 | Ganjil Genap | 24 | 80,00% | 6 | 20,00% |
| 2 | Estafet Bola | 28 | 93,33% | 2 | 6,67% |

| | | | | | |
|-----------|---------------------------|-----------|---------------|-----------|---------------|
| 3 | Pass Dan Run | 20 | 66,67% | 10 | 33,33% |
| 4 | Ular Makan Ekornya | 27 | 90,00% | 3 | 10,00% |
| 5 | Kasti | 28 | 93,33% | 2 | 6,67% |
| 6 | Kucing Dan Tikus | 29 | 96,67% | 1 | 3,33% |
| 7 | Ta' Patung | 14 | 46,67% | 16 | 53,33% |
| 8 | Terompah | 12 | 40,00% | 18 | 60,00% |
| 9 | Lari Balok | 15 | 50,00% | 15 | 50,00% |
| 10 | Gobak Sodor | 28 | 93,33% | 2 | 6,67% |
| 11 | Congklak/Dakon | 18 | 60,00% | 12 | 40,00% |
| 12 | Boy-Boyan | 20 | 66,67% | 10 | 33,33% |
| 13 | Engklek | 27 | 90,00% | 3 | 10,00% |
| 14 | Lompat Tali | 30 | 100,00% | 0 | 0,00% |
| | | | % | | |
| 15 | Egrang | 19 | 63,33% | 11 | 36,67% |
| 16 | Sepur-Sepuran | 22 | 73,33% | 8 | 26,67% |
| 17 | Dingklik Oglak-Aglik | 17 | 56,67% | 13 | 43,33% |
| 18 | Gowokan | 7 | 23,33% | 23 | 76,67% |
| 19 | Jamuran | 19 | 63,33% | 11 | 36,67% |
| 20 | Memasukan Pulpen Ke Botol | 20 | 66,67% | 10 | 33,33% |
| 21 | Sepak Sawut | 10 | 33,33% | 20 | 66,67% |
| | Rata-Rata | | 68,89% | | 31,11% |

Hasil analisis di atas diperoleh nilai rata-rata keterlaksanaan permainan sederhana dan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes sekolah dasar di Kecamatan Andong adalah terlaksana dengan persentase sebesar 68.89% dan tidak melaksanakan dengan presentase sebesar 31,11%. Supaya data mudah dipahami, maka akan disajikan tabel tersebut dalam diagram berikut ini.



Gambar 4.25 Diagram Persentase Permainan Sederhana dan Tradisional

Berdasarkan diagram di atas diperoleh hasil keterlaksanaan permainan sederhana dan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes sekolah dasar di Kecamatan Andong adalah 68,89% yang melaksanakan dan 31,11% tidak terlaksana..

Supaya keterlaksanaan permainan sederhana dan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes sekolah dasar di Kecamatan Andong secara keseluruhan mudah di pahami, maka akan dipaparkan dalam dua variabel yaitu permainan sederhana dan permainan tradisional.

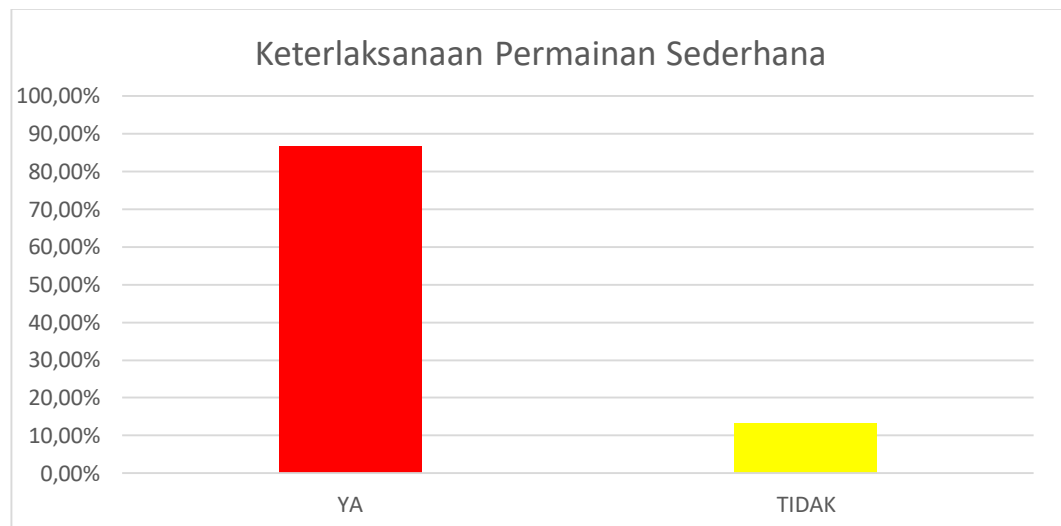
4.1.1 Permainan Sederhana

Table 4.6 Persentase Keterlaksanaan Permainan Sederhana

| No | Nama Permainan Sederhana | Ya | | Tidak | |
|-----------|--------------------------|--------|--------|--------|--------|
| | | Jumlah | % | Jumlah | % |
| 1 | Ganjil Genap | 24 | 80,00% | 6 | 20,00% |
| 2 | Estafet Bola | 28 | 93,33% | 2 | 6,67% |
| 3 | Pass Dan Run | 20 | 66,67% | 10 | 33,33% |
| 4 | Kucing Dan Tikus | 29 | 96,67% | 1 | 3,33% |
| 5 | Kasti | 28 | 93,33% | 2 | 6,67% |
| 6 | Ular Makan Ekornya | 27 | 90,00% | 3 | 10,00% |
| Rata-Arat | | 86,67% | | 13,33% | |

Hasil analisis diperoleh nilai rata-rata keterlaksanaan permainan sederhana dalam pembelajaran penjasorkes Sekolah Dasar Di Kecamatan Andong tahun.

Berdasarkan tabel diatas permainan sederhana yang terlaksana dengan persentase sebesar 86,67% dan Tidak terlaksana persentase sebesar 13,33%.



Gambar 4.26 Diagram Persentase Keterlaksanaan Permainan Sederhana

Berdasarkan diagram di atas diperoleh hasil keterlaksanaan permainan sederhana dalam pembelajaran penjasorkes sekolah dasar di Kecamatan Andong adalah yang terlaksana dengan persentase 86,67% dan menjawab Tidak terlaksana persentase 13,33%.

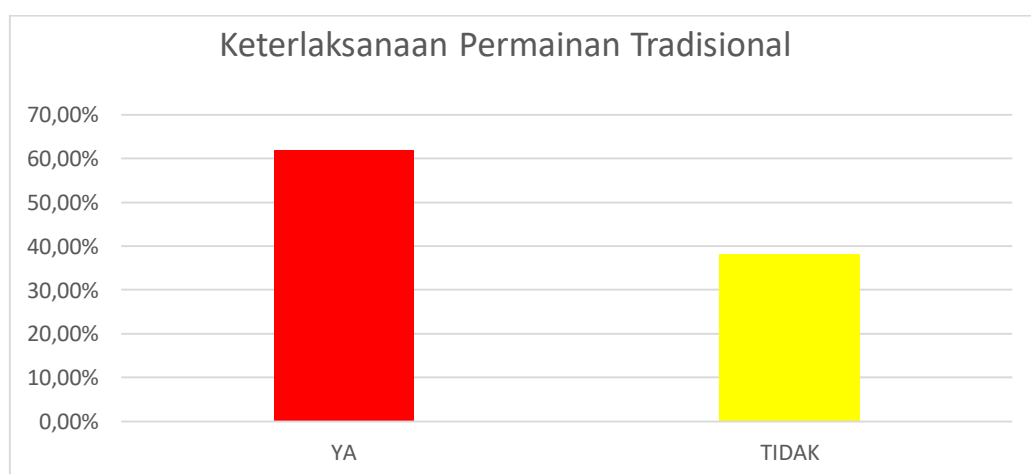
4.1.2 Permainan Tradisional

Table 4.7 Persentase Keterlaksanaan Permainan Tradisional

| No | Nama Permainan Tradisional | Ya | | Tidak | |
|----|----------------------------|--------|--------|--------|--------|
| | | Jumlah | % | Jumlah | % |
| 7 | Ta' Patung | 14 | 46,67% | 16 | 53,33% |
| 8 | Terompah | 12 | 40,00% | 18 | 60,00% |
| 9 | Lari Balok | 15 | 50,00% | 15 | 50,00% |
| 10 | Gobak Sodor | 28 | 93,33% | 2 | 6,67% |
| 11 | Congklak/Dakon | 18 | 60,00% | 12 | 40,00% |

| | | | | | |
|-----------|---------------------------|--------|---------|--------|--------|
| 12 | Boy-Boyan | 20 | 66,67% | 10 | 33,33% |
| 13 | Engklek | 27 | 90,00% | 3 | 10,00% |
| 14 | Lompat Tali | 30 | 100,00% | 0 | 0,00% |
| 15 | Egrang | 19 | 63,33% | 11 | 36,67% |
| 16 | Sepur-Sepuran | 22 | 73,33% | 8 | 26,67% |
| 17 | Dingklik Oglak-Aglik | 17 | 56,67% | 13 | 43,33% |
| 18 | Gowokan | 7 | 23,33% | 23 | 76,67% |
| 19 | Jamuran | 19 | 63,33% | 11 | 36,67% |
| 20 | Memasukan Pulpen Ke Botol | 20 | 66,67% | 10 | 33,33% |
| 21 | Sepak Sawut | 10 | 33,33% | 20 | 66,67% |
| Rata-Rata | | 61,78% | | 38,22% | |

Hasil analisis diperoleh nilai keterlaksanaan permainan Tradisional dalam pembelajaran penjasorkes Sekolah Dasar Di Kecamatan Andong yang terlaksana dengan persentase 61,78% dan Tidak terlaksana persentase 38,22%. Berdasarkan permainan tradisional maka akan disajikan tabel tersebut dalam diagram berikut ini.



Gambar 4.27 Diagram Persentase Keterlaksanaan Permainan Tradisional

Berdasarkan diagram keterlaksanaan permainan Tradisional dalam pembelajaran penjasorkes sekolah dasar di kecamatan andong yang terlaksana dengan persentase 61,78% dan Tidak terlaksana persentase 38,22%.

Berdasarkan perhitungan prosentase di atas diperoleh hasil nilai rata-rata keterlaksanaan permainan sederhana dan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes sekolah dasar di Kecamatan Andong pada permainan sederhana yang terlaksana dengan persentase sebesar 86,67% dan tidak terlaksana persentase sebesar 13,33%, dan permainan tradisional terlaksana dengan persentase sebesar 61,78% dan tidak terlaksana dengan persentase sebesar 38,22%. Secara keseluruhan terlaksana dengan persentase sebesar 68,89% dan tidak terlaksana dengan persentase sebesar 31,11%. Dapat disimpulkan keterlaksanaan permainan sederhana dan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes sekolah dasar di kecamatan andong rata-rata terlaksana dengan semestinya. Supaya keterlaksanaan permainan sederhana dan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes sekolah dasar di kecamatan andong secara keseluruhan mudah dipahami, maka akan disajikan dengan tabel berikut.

Table 4.8 Rata-rata Persentase Keseluruhan Keterlaksanaan Permainan Sederhana dan Tradisional

| No | Jenis Permainan | Ya | Tidak |
|----|-----------------------|--------|--------|
| 1 | Permainan Sederhana | 86,67% | 13,33% |
| 2 | Permainan Tradisional | 61,78% | 38,22% |
| 3 | Rata-Rata Keseluruhan | 68,89% | 38,11% |

4.2 Pembahasan

4.2.1 SD Negeri Munggur Kecamatan Andong dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran penjasorkes menggunakan kurikulum 2013. Karna sekolah diwajibkan menggunakan kurikulum 13 oleh pemerintah supaya tidak ketinggalan dalam pembelajaran. Hasil analisis diperoleh nilai keterlaksanaan permainan sederhana dalam pembelajaran penjasorkes SD Negeri Munggur yang terlaksana dengan persentase sebesar 83,33%, tidak terlaksana 16,67%. Dalam permainan sederhana dari 6 permainan sederhana hanya 1 yang tidak di laksanakan yaitu permainan pass dan run dikarenakan guru belum atau tidak tahu cara melakukan permainan tersebut. Hasil keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes SD Negeri Munggur yang terlaksana dengan persentase sebesar 26,67%, tidak terlaksana 73,33%, hasil tersebut permainan tradisional di SD Negeri Munggur jarang atau tidak pernah dilaksanakan. Menurut responden permainan tradisional yang tidak dilaksanakan karena sarana dan prasarana harus bikin sendiri dan sudah tidak mengetahui cara melakukan mainannya. Pembelajaran permainan sederhana dan tradisional ada yang di laksanakan di materi inti dan pemanasan, yang di lakukan di materi inti yaitu : gobag sodor, lompat tali, gamjil genap, estafet bola, kasti, engklek, boy-boyan dan sepak sawut. Sedangkan di pemanasan yaitu : permainan ular makan ekornya, kucing dan tikus, ta' paung, sepur-sepuran, dingklik oglak-aglik.

4.2.2 SD Negeri 1 Andong menyelenggarakan kegiatan pembelajaran penjasorkes menggunakan kurikulum 2013. Karena kurikulum sudah dianjurkan oleh pemerintah untuk dilaksanakan dalam mengajar, dan kurikulum 2013 lebih

mudah dalam saat mengajar. Hasil analisis diperoleh nilai Keterlaksanaan Permainan sederhana dalam pembelajaran penjasorkes SD Negeri 1 Andong yang terlaksana dengan persentase sebesar 83,33%, tidak terlaksana 16,67%. Dalam pembelajaran permainan sederhana penjasorkes yang tidak dilaksanakan yaitu permainan pass dan run, karena guru tidak mengetahui tentang permainan tersebut dan lebih memilih mengganti permainan sepak bola yang lebih disukai siswa. Hasil analisis diperoleh nilai dalam keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes yang terlaksana dengan persentase sebesar 73,33%, tidak terlaksana 26,67%. Dalam permainan tradisional guru sering mengajarkan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes. Adapun permainan tradisional yang tidak dilaksanakan dikarenakan tidak adanya anggaran dari sekolah untuk membuat peralatan penunjang materi permainan tradisional. Permainan sederhana dan tradisional juga diajarkan di SD ini, terkadang digunakan untuk pemanasan contohnya kucing dan tikus, ta' patung, serta ular makan ekor, permainan tradisional juga ada yang diajarkan dimateri inti seperti gobag sodor, kasti, lompat tali, dan lari balok.

4.2.3 SD Negeri Beji menyelenggarakan kegiatan pembelajaran penjasorkes menggunakan kurikulum 2013. Karena sudah diwajibkan dan harus dilaksanakan. Hasil analisis keterlaksanaan permainan sederhana dalam pembelajaran penjasorkes yang terlaksana dengan persentase sebesar 100%, dan untuk keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes yang terlaksana dengan persentase sebesar 100%. Hasil wawancara dengan responden mendapatkan hasil sebagai berikut, bahwasannya responden dalam mengajarkan

materi di sekolah sering menggunakan permainan karena dapat menciptakan kebersamaan. Permainan tradisional juga diajarkan di SD ini, terkadang permainan tradisional diajarkan dalam bentuk pemanasan contohnya ular makan ekor, ada juga permainan yang diajarkan pada materi inti seperti gobag sodor, kasti, estafet bola, engklek dan pass dan run. Peralatan untuk menunjang terlaksananya materi permainan tradisional ada kardus, bakiak, holahop bola kecil. Antusias siswa saat ada materi permainan tradisional sangat tinggi, karena rasa ingin tahu siswa untuk mencoba permainan tersebut sangat tinggi. Kendala mengajarkan permainan tradisional yaitu kurangnya peralatan untuk menunjang permainan yang akan diajarkan. Usaha mengatasi masalah yaitu dengan mengikuti kegiatan KKG tingkat kecamatan mengenai permainan tradisional, dan juga membuat alat dengan dimodifikasi.

4.2.4 SD Negeri Banyurip menyelenggarakan kegiatan pembelajaran penjasorkes menggunakan kurikulum 2013. Karena sudah ditetapkan untuk memakai kurikulum 2013 dari pemerintah. Dalam pembelajaran guru sering mengajarkan olahraga cabang dalam bentuk permainan karna lebih mudah dalam bentuk permainan. Hasil analisis ketertlaksanaan permainan sederhana dalam pembelajaran penjasorkes yang terlaksana dengan persentase 100% jadi permainan sederhana terlaksana semua dalam pembelajaran penjasorkes. Hasil analisis keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes yang terlaksana dengan persentase sebesar 73,67%, tidak dilaksanakan persentase 26,33%. Permainan tradisional yang tidak dilaksanakan yaitu egrang batok, gowokan, jamuran dan sepak sawut, hal ini dikarenakan belum tahu dengan cara melakukan permainan

tersebut dan lebih memilih permainan tradisional lainnya. Adapun permainan sederhana dan tradisional yang diajarkan di pemanasan contohnya ular makan ekornya, ta' patung, kucing dan tikus. Permainan sederhana dan tradisional juga diajarkan di materi ini contohnya kasti, pass dan run, estafet bola, gobag sodor, lompat tali, boy-boyan dan lari balok. Alat penunjang untuk melakukan permainan ialah bamboo, bola, pemukul, terompah dan tali. Antusias siswa sangat senang, gembira, rasa ingin tahu siswa tinggi untuk mencoba permainan tersebut. Kendala dalam mengajarkan permainan ialah adanya siswa yang kurang suka dengan permainan tersebut. Cara mengatasi kendala dalam mengajarkan permainan sederhana dan tradisional yaitu dengan adanya iming-iming agar siswa mau mengikuti pembelajaran permainan tersebut.

4.2.5 SD Negeri 1 Senggrong hasil analisis keterlaksanaan permainan sederhana dalam pembelajaran penjasorkes yang terlaksana dengan persentase sebesar 100% dan hasil keterlaksanaan permainan tradisional yang terlaksana dengan persentase sebesar 73,33%, tidak dilaksanakan persentase 26,67%. Hasil wawancara dengan responden mendapatkan hasil sebagai berikut, bahwasannya responden dalam mengajarkan materi di sekolah sering menggunakan permainan karena siswa sangat senang dengan permainan, bahkan jika permainannya membosankan siswa meminta untuk bermain sepak bola. Permainan sederhana dan tradisional juga diajarkan di SD ini, terkadang diajarkan dalam bentuk pemanasan contohnya ta' patung, kucing dan tikus dan jamuran ada juga permainan yang diajarkan pada materi inti seperti gobak sodor, estafet bola, kasti, engklek, lompat tali, dan egrang batok. Peralatan untuk menunjang terlaksananya materi permainan tradisional ada

batok, dan tali. Antusias siswa saat ada materi permainan tradisional sangat tinggi, karena siswa serasa menemukan permainan baru yang sebelumnya belum diketahuinya. Kendala mengajarkan permainan tradisional yaitu kurangnya peralatan untuk menunjang permainan yang akan diajarkan dan juga halaman yang kurang luas. Usaha mengatasi masalah yaitu membuat alat dengan dimodifikasi.

4.2.6 SD Negeri 2 Senggong hasil analisis keterlaksanaan permainan sederhana dalam pembelajaran penjasorkes yang terlaksana dengan persentase sebesar 66,67%, tidak terlaksana 33,33% dan hasil analisis keterlaksanaan permainan tradisional yang terlaksana dengan persentase sebesar 66,67%, tidak terlaksana 33,33%. Hasil wawancara dengan responden mendapatkan hasil sebagai berikut, dalam pembelajaran penjasorkes SD ini menggunakan kurikulum 2013 karena sesuai dengan peraturan pemerintah dan diwajibkan untuk menerapkan kurikulum 2013. Responden dalam mengajarkan materi di sekolah sering menggunakan permainan karena siswa sangat senang dengan permainan, bahkan jika permainannya membosankan siswa meminta untuk bermain sepak bola. Permainan sederhana dan tradisional juga diajarkan di SD ini, terkadang diajarkan di pemanasan contohnya ta' patung, ular makan ekornya, dan jamur ada juga permainan sederhana dan tradisional diajarkan di materi inti seperti gobag sodor, engklek, lompat tali, lari balok dan kasti. Peralatan untuk menunjang terlaksananya materi permainan sederhana dan tradisional yaitu bola, pemukul, tali, egrang. Antusias siswa saat ada materi permainan senang bagi yang pernah mengetahui permainan yang diajarkan ada yang kurang semangat dalam mengikuti permainan tersebut. Kendala saat mengajarkan permainan sederhana dan tradisional yaitu

kurangnya semangat siswa untuk mengikuti pembelajaran, kurangnya peralatan untuk menunjang permainan yang akan diajarkan. Usaha mengatasi masalah yaitu dengan memodifikasi peralatannya.

4.2.7 SD Negeri Tempuran hasil analisis keterlaksanaan permainan sederhana dalam pembelajaran penjasorkes yang terlaksana dengan persentase sebesar 100% dan hasil analisis keterlaksanaan permainan tradisional yang terlaksana dengan persentase sebesar 80,00%, tidak terlaksana 20,00%. Hasil wawancara dengan responden mendapatkan hasil sebagai berikut, bahwasannya responden dalam mengajarkan menggunakan kurikulum 2013, karena sekolah sudah dituntun untuk menggunakan kurikulum 2013. Materi di sekolah sering menggunakan permainan karena siswa lebih suka permainan daripada diajarkan menggunakan metode latihan. Permainan tradisional juga diajarkan di SD ini, terkadang permainan tradisional diajarkan dalam bentuk pemanasan contohnya ular makan ekor, ada juga permainan yang diajarkan pada materi inti seperti gobak sodor, egrang batok, dan terompang panjang. Peralatan untuk menunjang terlaksananya materi permainan tradisional ada karung dan bola. Antusias siswa saat ada materi permainan tradisional sangat tinggi, karena rasa ingin tahu siswa untuk mencoba permainan tersebut sangat tinggi dan mereka serasa menemukan permainan baru yang belum pernah dimainkan sebelumnya. Kendala mengajarkan permainan tradisional yaitu kurangnya peralatan untuk menunjang permainan yang akan diajarkan. Usaha mengatasi masalah yaitu dengan membuat alat dengan dimodifikasi dengan bahan yang ada.

4.2.8 SD Negeri Kunti hasil analisis keterlaksanaan permainan sederhana dalam pembelajaran penjasorkes yang terlaksana dengan persentase sebesar 83,33%, tidak terlaksana 16,67% dan hasil analisis keterlaksanaan permainan tradisional yang terlaksana dengan persentase sebesar 40,00%, tidak terlaksana 60,00%. Hasil wawancara dengan responden dalam pembelajaran menggunakan kurikulum 2013 karena sudah ketentuan dari pusat. Materi di sekolah sering menggunakan dalam bentuk permainan karna siswa senang dalam permainan. Permainan sederhana dan tradisional juga di ajarkan di SD ini, terkadang diajarkan dalam bentuk pemanasan contohnya ular makan ekornya, ta' patung ada juga permainan yang diajarkan di materi inti seperti gobak sodor, lompat tali, estafet bola dan kasti. Peralatan untuk menunjang terlaksananya materi permainan sederhana dan tradisional yaitu bola dan tali. Antusias siswa dalam mengikuti materi sangat baik, karena siswa menemukan permainan baru yang sebelumnya belum diketahuinya. Kendala mengajarkan permainan sederhana dan tradisional yaitu kurangnya peralatan untuk menunjang permainan yang akan diajarkan. Usaha untuk mengatasi masalah yaitu membuat alat dengan memodifikasi.

4.2.9 SD Negeri Sempu hasil analisis keterlaksanaan permainan sederhana dalam pembelajaran penjasorkes yang terlaksana dengan persentase sebesar 100% dan keterlaksanaan permainan tradisional yang terlaksana dengan persentase sebesar 46,67%, tidak terlaksana 53,33%. Hasil wawancara dengan reponden dalam pembelajaran SD ini menggunakan kurikulum 2013 karena sudah ketentuan dari pemerintah dan wajib dilaksanakan. Materi di Sekolah sering menggunakan permainan karena siswa sangat senang dengan permainan. Permainan sederhana

dan tradisional juga diajarkan di SD ini, terkadang diajarkan dalam pemanasan contohnya ular makan ekornya, ada juga permainan sederhana dan tradisional diajarkan di materi inti seperti estafet bola, gobak sodor, kasti dan lompat tali. Peralatan untuk menunjang terlaksananya materi permainan yaitu bola kecil, bola besar. Antusias siswa sangat antusias karena siswa menemukan permainan baru yang belum pernah siswa lakukan. Kendala saat mengajarkan permainan adalah alat kurang memadai. Usaha mengatasi masalah yaitu harus ada pemaksaan terhadap siswa untuk mengikuti pembelajaran.

4.2.10 SD Negeri Sawit hasil analisis keterlaksanaan permainan sederhana dalam pembelajaran penjasorkes yang terlaksana dengan persentase sebesar 83,33%, tidak terlaksana 16,67% dan hasil analisis keterlaksanaan permainan tradisional yang terlaksana dengan persentase 33,33%, tidak terlaksana 66,67%. Hasil wawancara dengan responden dalam pembelajaran Sekolah menggunakan kurikulum 2013 karena dituntut untuk menggunakan kurikulum 2013. Materi permainan juga diajarkan dalam pembelajaran penjasorkes, karena siswa sangat senang dalam pembelajaran yang berbentuk permainan. Materi permainan sederhana dan tradisional juga diajarkan di SD ini, adapun permainan sederhana dan tradisional diajarkan di pemanasan contohnya engklek, kucing dan tikus dan permainan sederhana dan tradisional juga diajarkan di materi inti yaitu estafet bola, kasti, gobak sodor dan lompat tali. Peralatan yang menunjang untuk melakukan permainan yaitu bola, pemukul. Antusias siswa sangat baik, karena siswa suka pembelajaran dalam bentuk permainan. Kendala saat mengajarkan permainan adalah alat yang kurang lengkap untuk pembelajaran yang akan diajarkan dan

responden kurang menguasai dalam permainan tradisional. Untuk mengatasi menambah lagi wawasan terkait pembelajaran permainan sederhana dan tradisional, memodifikasi alat atau sarana dan prasana olahraga.

4.2.11 SD Negeri Pranggong hasil analisis keterlaksanaan permainan sederhana dalam pembelajaran penjasorkes yang terlaksana dengan persentase sebesar 100% dan hasil keterlaksanaan permainan tradisional yang terlaksana dengan persentase sebesar 53,33%, tidak terlaksana 46,67%. Hasil wawancara dengan responden bahwa pembelajaran di SD ini menggunakan kurikulum 2013 karena sekolah mengikuti kebijakan dari pemerintah. Materi permainan juga diajarkan di SD ini karena agar siswa tidak bosan dalam pembelajaran penjasorkes. Permainan sederhana dan tradisional juga diajarkan dalam pembelajaran penjasorkes, adapun permainan sederhana dan tradisional diajarkan di pemanasan contohnya kucing dan tikus, materi permainan sederhana dan tradisional juga diajarkan di materi inti yaitu pass dan run, gobak sodor, kasti. Peralatan untuk menunjang permainan sederhana dan tradisional yaitu bola, net, raket. Antusias siswa saat mengikuti pembelajaran sangat senang, semangat, gembira. Kendala saat mengajarkan permainan sederhana dan tradisional yaitu peralatan yang kurang memadai, sedangkan materi harus tetap bejalan atau diajarkan. Usaha untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan memodifikasi sarana dan prasarana olahraga.

4.2.12 SD Negeri 1 Mojo hasil analisis keterlaksanaan permainan sederhana dalam pembelajaran penjasorkes yang terlaksana dengan persentase sebesar 83,33%, tidak terlaksana 16,67% dan hasil analisis keterlaksanaan permainan tradisional yang terlaksana 53,33%, tidak terlaksana 46,67%. Hasil wawancara dengan reponden

bahwasanya dalam pembelajaran menggunakan kurikulum 2013, karena sekolah dituntut untuk menggunakan kurikulum 2013 dan sudah diwajibkan untuk memakai. Materi pembelajaran penjasorkes juga sering diajarkan di SD ini dalam bentuk permainan, karena rasa ingin tahu siswa yang sangat baik terhadap pembelajaran permainan. Permainan sederhana dan tradisional diajarkan di SD ini, adapun permainan sederhana dan tradisional diajarkan di pemanasan saja contohnya kucing dan tikus, gobak sodor, lompat tali dan engklek, karena responden sudah berlanjut usia, jadi macam-macam permainan tradisional lainnya sudah lupa. Peralatan yang menunjang untuk melakukan permainan sederhana dan tradisional yaitu bola besar, bola kecil, congklak. Antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran permainan sederhana dan tradisional sangat baik gembira dan semangat, karna siswa lebih banyak gerak. Kendala saat mengajarkan pembelajaran penjasorkes yaitu kurangnya sarana dan prasarana dari sekolah untuk melaksanakan permainan. Cara mengatasi masalah yaitu membuat peralatan sendiri.

4.2.13 SD Negeri 2 Mojo hasil analisis keterlaksanaan permainan sederhana dalam pembelajaran penjasorkes yang terlaksana dengan persentase sebesar 100% dan keterlaksanaan permainan tradisional yang melaksanakan dengan persentase 100%. Hasil wawancara dengan reposnden bahwa dalam pembelajaran SD ini menggunakan kurikulum 2013, karena sesuai dengan progam pemerintah untuk melaksanakan pembelajaran menggunakan kurikulum 2013. Responden juga sering mengajarkan pembelajaran dalam bentuk permainan, karena di silabus sudah ditetapkan permainan sederhana dan tradisional dan permainan masuk dalam KBM dan karena permainan yang timbul dari msayarakat dan dikembalikan ke

masyarakat. Responden juga mengajarkan pembelajaran permainan sederhana dan tradisional kepada siswa, adapun permainan yang diajarkan di pemanasan contohnya jamuran, sepur-sepuran dan kucing dan tikus, permainan yang diajarkan di materi inti yaitu gobak sodor, bakiak, egrang batok, lompat tali, estafet bola. Peralatan yang menunjang untuk melaksanakan permainan sederhana dan tradisional yaitu holahop bakiak, bola kecil dan pemukul. Antusias siswa saat mengikuti materi pembelajaran permainan sederhana dan tradisional sangat senang, karena siswa sering melakukan permainan tradisional di rumah. Kendala dalam mengajarkan permainan tradisional yaitu kondisi lapangan yang licin. Cara mengatasi masalah melakukan permainan yang lain tetapi KI dan KD tetap berjalan.

4.2.14 SD Negeri 3 Mojo hasil analisis keterlaksanaan permainan sederhana dalam pembelajaran penjasorkes yang terlaksana dengan persentase sebesar 100% dan hasil analisis permainan tradisional yang terlaksana dengan persentase sebesar 93,33%, tidak terlaksana 6,67%. Hasil wawancara dengan responden bahwa dalam pembelajaran menggunakan kurikulum 2013, karena sudah diwajibkan oleh pemerintah. Materi permainan juga diajarkan di SD ini, karena siswa senang dalam pembelajaran permainan. Permainan sederhana dan tradisional juga diajarkan di SD ini, adapun permainan dilakukan di pemanasan contohnya kucing dan tikus, ular makan ekor, dan permainan sederhana dan tradisional juga diajarkan di materi inti yaitu kasti, estafet bola, gobak sodor, lompat tali. Peralatan yang menunjang untuk melakukan pembelajaran permainan yaitu bola kecil, tiang, pemukul. Antusias siswa dalam mengikuti materi permainan sangat semangat, gembira, senang.

Kendala dalam mengajarkan materi permainan ialah keterbatasan peralatan yang ada di sekolah. Cara mengatasi masalah dengan memodifikasi permainan seperti alat, peraturannya agar materi pembelajaran tetap tersampaikan.

4.2.15 SD Negeri 2 Gondangrawe hasil analisis keterlaksanaan permainan sederhana dalam pembelajaran penjasorkes yang terlaksana dengan persentase sebesar 100% dan hasil analisis keterlaksanaan permainan tradisional yang terlaksana dengan persentase sebesar 93,33%, tidak terlaksana 6,67%. Hasil wawancara dengan responden bahwa dalam pembelajaran penjasorkes menggunakan kurikulum 2013, karna program pemerintah harus dijalankan. Permainan tradisional juga diajarkan di SD ini, terkadang digunakan untuk pemanasan contohnya kucing dan tikus, serta ular makan ekor, permainan tradisional juga ada yang diajarkan dimateri inti seperti gobak sodor, lompat tali, kasti, estafet bola dan lari balok. Setiap pembelajaran siswa selalu memperhatikan saat guru menerangkan sebuah materi. Kendala yang didapat oleh responden saat mengajarkan permainan tradisional yaitu tidak adanya anggaran dari sekolah untuk membuat peralatan penunjang materi permainan tradisional. Sehingga responden biasanya mengeluarkan dana sendiri untuk membuat alat – alat yang akan digunakan. Usaha untuk mengatasi masalah yaitu memodifikasi sarana dan prasarana.

4.2.16 SD Negeri 1 Pakel hasil analisis keterlaksanaan permainan sederhana dalam pembelajaran penjasorkes yang terlaksana dengan persentase sebesar 100% dan hasil analisis keterlaksanaan permainan tradisional yang terlaksana dengan persentase sebesar 46,67%, tidak terlaksana 53,33%. Hasil wawancara dengan

responden bahwa dalam pembelajaran penjasorkes menggunakan kurikulum 2013, karena program pemerintah dan harus di laksanakan. Materi permainan sederhana dan tradisional juga diajarkan di SD ini, karena permainan masuk dalam RPP dan Silabus. Materi permainan juga dikukan di dalam pemanasan contohnya kucing dan tikus, ular makan ekornya dan jamur adapun permainan sederhana dan tradisional diajarkan di materi inti contohnya gobak sodor, kasti, estafet bola dan lompat tali. Peralatan yang menunjang untuk melakukan materi pembelajaran yaitu bola, tenis meja, matras. Antusias siswa saat mengikuti materi permainan sederhana dan tradisional sangat baik, karena siswa senang dengan bermain. Kendala saat melaksanakan materi yaitu siswa sering minta permainan sepak bola. Usaha mengatasi masalah yaitu dengan membuat peralatan yang menarik bagi siswa dan memodifikasi permainan.

4.2.17 SD Negeri 1 Banaran hasil analisis keterlaksanaan permainan sederhana dalam pembelajaran penjasorkes yang terlaksana dengan persentase sebesar 66,67%, tidak terlaksana 33,33% dan hasil analisis keterlaksanaan permainan tradisional yang terlaksana dengan persentase sebesar 53,33%, tidak terlaksana 46,67%. Hasil wawancara dengan responden bahwa dalam pembelajaran penjasorkes menggunakan kurikulum 2013 karena sekolah dituntut untuk menggunakan kurikulum 2013 dan sudah diwajibkan untuk memakai. Materi pembelajaran penjasorkes juga sering diajarkan di SD ini dalam bentuk permainan, karena rasa ingin tahu siswa yang sangat baik terhadap pembelajaran permainan. Permainan sederhana dan tradisional diajarkan di SD ini, adapun permainan sederhana dan tradisional diajarkan di pemanasan saja contohnya kucing dan tikus,

gobak sodor, lompat tali dan engklek, karena responden sudah berlanjut usia, jadi macam-macam permainan tradisional lainnya sudah lupa. Peralatan yang menunjang untuk melakukan permainan sederhana dan tradisional yaitu bola besar, bola kecil, congklak. Antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran permainan sederhana dan tradisional sangat baik gembira dan semangat, karna siswa lebih banyak gerak. Kendala saat mengajarkan pembelajaran penjasorkes yaitu kurangnya sarana dan prasarana dari sekolah untuk melaksanakan permainan. Cara mengatasi masalah yaitu membuat peralatan sendiri

4.2.18 SD Negeri 2 Banaran analisis keterlaksanaan permainan sederhana dalam pembelajaran penjasorkes yang terlaksana dengan persentase sebesar 100%, dan hasil analisis keterlaksanaan permainan tradisional yang terlaksana dengan persentase sebesar 80,00%, tidak terlaksana 20.00%. Hasil wawancara dengan responden bahwa dalam pembelajaran penjasorkes menggunakan kurikulum 2013 karena sudah peraturan baru dari pemerintah. Materi permainan juga diajarkan di SD ini, karena siswa tertarik dengan metode pembelajaran yang menggunakan permainan. Permainan sederhana dan tradisional di lakukan di materi inti, karena permainan sudah masuk dalam RPP dan tetap dilaksanakan di inti materi. Peralatan yang menunjang untuk melakukan permainan yaitu tiang, bola, dan pemukul. Antusias siswa saat mengikuti materi permainan sangat semangat dan antusias, karena siswa menemukan permainan baru yang sebelumnya belum diketahuinya. Kendala saat mengajarkan materi adalah sarana dan prasaran yang kurang lengkap, sekolah tidak mendanai dalam sarana dan prasarana. Usaha mengatasi masalah

yaitu dengan membuat peralatan sendiri dan memodifikasi alat agar permainan tetap berjalan.

4.2.19 SD Negeri 2 Kadipaten hasil analisis keterlaksanaan permainan sederhana dalam pembelajaran penjasorkes yang terlaksana dengan persentase sebesar 83,33%, tidak terlaksana 16,67% dan hasil analisis keterlaksanaan permainan tradisional yang terlaksana dengan persentase 33,33%, tidak terlaksana 66,67%. Hasil wawancara dengan responden dalam pembelajaran Sekolah menggunakan kurikulum 2013 karena dituntut untuk menggunakan kurikulum 2013. Materi permainan juga diajarkan dalam pembelajaran penjasorkes, karena siswa sangat senang dalam pembelajaran yang berbentuk permainan. Materi permainan sederhana dan tradisional juga diajarkan di SD ini, adapun permainan sederhana dan tradisional diajarkan di pemansan contohnya engklek, kucing dan tikus dan permainan sederhana dan tradisional juga diajarkan di materi inti yaitu estafet bola, kasti, gobak sodor dan lompat tali. Peralatan yang menunjang untuk melakukan permainan yaitu bola, pemukul. Antusias siswa sangat baik, karna siswa suka pembelajaran dalam bentuk permainan. Kendala saat mengajarkan permainan adalah alat yang kurang lengkap untuk pembelajaran yang akan diajarkan dan responden kurang menguasai dalam permainan tradisional. Untuk mengatasi menambah lagi wawasan terkait pembelajaran permainan sederhana dan tradisional, memodifikasi alat atau sarana dan prasana olahraga.

4.2.20 SD Negeri 1 Ngoyog hasil analisis keterlaksanaan permainan sederhana dalam pembelajaran penjasorkes yang terlaksana dengan persentase sebesar 100%, dan hasil analisis keterlaksanaan permainan tradisional yang terlaksana dengan

persentase 33,33%, tidak terlaksana 66,67%. Hasil wawancara dengan responden dalam pembelajaran Sekolah menggunakan kurikulum 2013 karena dituntut untuk menggunakan kurikulum 2013. Materi permainan juga diajarkan dalam pembelajaran penjasorkes, karena untuk mempermudah belajar kepada siswa. Materi permainan sederhana dan tradisional juga diajarkan di SD ini, adapun permainan sederhana dan tradisional diajarkan di pemansan contohnya engklek, kucing dan tikus dan permainan sederhana dan tradisional juga diajarkan di materi inti yaitu estafet bola, kasti, gobak sodor dan lompat tali. Peralatan yang menunjang untuk melakukan permainan egrang, kun pemukul dan bola kecil. Antusias siswa saat mengikuti materi permainan sangat senang, gembira dan semangat, karena siswa menemukan permainan baru yang belum pernah di ketahuinya. Kendala saat mengajarkan permainan yaitu banyak permainan tradisional yang jarang di lakukan di luar sekolah. Usaha mengatasi masalah yaitu dengan memodifikasi permainan supaya siswa tertarik dan permainan harus tetap di ajarkan walaupun terbatas waktu.

4.2.21 SD Negeri 2 Ngoyog hasil analisis keterlaksanaan permainan sederhana dalam pembelajaran penjasorkes yang terlaksana dengan persentase sebesar 33,33%, tidak terlaksana 66,67% dan hasil analisis keterlaksanaan permainan tradisional yang terlaksana dengan persentase 6,67%, tidak terlaksana 93,33%. Hasil wawancara dengan responden dalam pembelajaran Sekolah menggunakan kurikulum 2013 karena dituntut untuk menggunakan kurikulum 2013. Materi permainan di SD ini jarang dilakukan karena siswa cenderung suka bermain sepak boln tetapi hanya ada beberapa permainan yang diajarkan yaitu ular makan ekornya,

kucing dan tikus dan lompat tali. Peralatan yang menunjang untuk melakukan permainan tidak ada, karena guru di suruh membuat sendiri peralatannya. Antusias siswa dalam mengikuti permainan sederhana dan tradisional kurang semangat dan cenderung memilih sepak bola. Kendala saat mengajarkan permainan sederhana alat atau sarana dan prasaran tidak memadai, sekolah tidak memfasilitasi untuk sarana prasarananya. Usaha mengatasi masalah yaitu dengan memodifikasi peralatan dan memaksa murid untuk mengikuti permainan yang diajarkan.

4.2.22 SD Negeri Karangasem hasil analisis keterlaksanaan permainan sederhana dalam pembelajaran penjasorkes yang terlaksana dengan persentase sebesar 100% dan keterlaksanaan permainan tradisional yang melaksanakan dengan persentase 100%. Hasil wawancara dengan reposnden bahwa dalam pembelajaran SD ini menggunakan kurikulum 2013, karena sesuai dengan progam pemerintah untuk melaksanakan pembelajaran menggunakan kurikulum 2013. Responden juga sering mengajarkan pembelajaran dalam bentuk permainan, karena di silabus sudah ditetapkan permainan sederhana dan tradisional dan permainan masuk dalam KBM, permainan yang timbul dari msasyarakat dan dikembalikan ke masyarakat serta lebih mengutamakan gerak keseluruhan. Responden juga mengajarkan pembelajaran permainan sederhana dan tradisional kepada siswa, adapun permainan yang diajarkan di pemanasan contohnya jamuran, sepur-sepuran dan kucing dan tikus, permainan yang diajarkan di materi inti yaitu gobak sodor, bakiak, egrang batok, lompat tali, estafet bola. Peralatan yang menunjang untuk melaksanakan permainan sederhana dan tradisional yaitu holahop bakiak, bola kecil dan pemukul. Antusias siswa saat mengikuti materi pembelajaran permainan sederhana dan tradisional

sangat senang, karena siswa sering melakukan permainan tradisional di rumah. Kendala dalam mengajarkan permainan tradisional yaitu kondisi lapangan yang licin. Cara mengatasi masalah melakukan permainan yang lain tetapi KI dan KD tetap berjalan.

4.2.23 SD Negeri Pelemrejo hasil analisis keterlaksanaan permainan sederhana dalam pembelajaran penjasorkes yang terlaksana dengan persentase sebesar 0%, tidak terlaksana 100% dan keterlaksanaan permainan tradisional yang melaksanakan dengan persentase 13,33%, tidak terlaksana 86,67%. Hasil wawancara dengan repositen bahwa dalam pembelajaran SD ini menggunakan kurikulum 2013, karena lebih untuk pembelajaran. Materi permainan di SD ini jarang dilakukan karena siswa cenderung suka bermain sepak bola tetapi hanya ada beberapa permainan yang diajarkan yaitu ular makan ekornya, kucing dan tikus dan lompat tali. Peralatan yang menunjang untuk melakukan permainan tidak ada, karena guru di suruh membuat sendiri peralatannya. Antusias siswa dalam mengikuti permainan sederhana dan tradisional kurang semangat dan cenderung memilih sepak bola. Kendala saat mengajarkan permainan sederhana alat atau sarana dan prasaran tidak memadai, sekolah tidak memfasilitasi untuk sarana prasarananya. Usaha mengatasi masalah yaitu dengan memodifikasi peralatan dan memaksa murid untuk mengikuti permainan yang diajarkan.

4.2.24 SD Negeri Turunan analisis keterlaksanaan permainan sederhana dalam pembelajaran penjasorkes yang terlaksana dengan persentase sebesar 100%, dan hasil analisis keterlaksanaan permainan tradisional yang terlaksana dengan persentase sebesar 80,00%, tidak terlaksana 20,00%. Hasil wawancara dengan

responden bahwa dalam pembelajaran penjasorkes menggunakan kurikulum 2013 karena sudah peraturan baru dari pemerintah. Materi permainan juga diajarkan di SD ini, karena siswa tertarik dengan metode pembelajaran yang menggunakan permainan. Permainan sederhana dan tradisional di lakukan di materi inti, karena permainan sudah masuk dalam RPP dan tetap dilaksanakan di inti materi. Peralatan yang menunjang untuk melakukan permainan yaitu tiang, bola, dan pemukul. Antusias siswa saat mengikuti materi permainan sangat semangat dan antusias, karena siswa menemukan permainan baru yang sebelumnya belum diketahuinya. Kendala saat mengajarkan materi adalah sarana dan prasarana yang kurang lengkap, sekolah tidak mendanai dalam sarana dan prasarana. Usaha mengatasi masalah yaitu dengan membuat peralatan sendiri dan memodifikasi alat agar permainan tetap berjalan.

4.2.25 SD Negeri Pakang hasil analisis keterlaksanaan permainan sederhana dalam pembelajaran penjasorkes yang terlaksana dengan persentase sebesar 50.00%, tidak terlaksana 50,00% dan hasil analisis keterlaksanaan permainan tradisional yang terlaksana dengan persentase sebesar 26,67%, tidak terlaksana 73,33%. Hasil wawancara dengan responden bahwa dalam pembelajaran penjasorkes menggunakan kurikulum 2013 karena sudah peraturan pemerintah diwajibkan pakai kurikulum 2013. Materi permainan juga diajarkan di SD ini namun yang sering dimainkan siswa saja. Materi permainan sederhana dan tradisional yang diajarkan hanya di materi inti saja, karena responden kurang menguasai dalam berbagai macam permainan yang dijadikan pemanasan. Peralatan yang menunjang untuk melakukan pembelajaran permainan yaitu egrang, bola besar, bola kecil dan

karet gelang. Antusias siswa saat mengikuti materi pembelajaran permainan baik, namun banyak siswa yang kurang minat dalam mengikuti pembelajaran permainan sederhana maupun tradisional. Kendala dalam mengajarkan permainan adalah sarana dan prasarana kurang memadai, banyak siswa-siswa yang cenderung memilih bermain sepak bola dan sering membahas game online. Usaha untuk mengatasi masalah yaitu dengan sosialisasi kepada orang tua untuk mengurangi penggunaan hp.

4.2.26 SD Negeri Gejungan hasil analisis keterlaksanaan permainan sederhana dalam pembelajaran yang terlaksana dengan persentase sebesar 100%, dan hasil analisis keterlaksanaan permainan tradisional yang terlaksana dengan persentase sebesar 73,33%, tidak terlaksana 26,67%. Hasil wawancara dengan responden bahwa dalam pembelajaran menggunakan kurikulum 2013 karena sesuai dengan peraturan pendidikan nasional. Materi pembelajaran juga diajarkan di SD ini, karena siswa lebih suka pembelajaran permainan dan siswa sering memainkan permainan tradisional saat di luar jam sekolah. Permainan sederhana dan tradisional juga diajarkan di materi pemanasan contohnya kucing dan tikus, engklek, ular makan ekornya, adapun permainan sederhana dan tradisional diajarkan di materi inti yaitu kasti, estafet bola, egrang, pass dan run dan gobak sodor. Peralatan yang menunjang untuk melakukan permainan yaitu tali, dakon, tiang, bola besar, pemukul, batok. Antusias siswa saat mengikuti materi yaitu sangat senang, gembira, senang, siswa merasa jago dalam materi permainan karena mereka sering melakukannya di rumah. Kendala saat mengajarkan materi permainan sederhana dan tradisional adalah sebagian siswa masih ada yang belum paham dengan permainan sederhana dan

tradisional. Usaha untuk mengatasi masalah yaitu dengan memberikan edukasi kepada siswa dan memodifikasi alat supaya siswa tertarik.

4.2.27 SD Negeri 1 Semawung menyelenggarakan kegiatan pembelajaran penjasorkes menggunakan kurikulum 2013. Karena sudah ditetapkan untuk memakai kurikulum 2013 dari pemerintah. Dalam pembelajaran guru sering mengajarkan olahraga kecabangan dalam bentuk permainan karna lebih mudah dalam bentuk permainan. Hasil analisis ketertlaksanaan permainan sederhana dalam pembelajaran penjasorkes yang terlaksana dengan persentase 100% jadi permainan sederhana terlaksana semua dalam pembelajaran penjasorkes. Hasil analisis keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes yang terlaksana dengan persentase sebesar 66,67%, tidak dilaksanakan persentase 33,33%. Permainan tradisional yang tidak dilaksanakan yaitu egrang batok, gowokan, jamuran dan sepak sawut, hal ini dikarenakan belum tahu dengan cara melakukan permainan tersebut dan lebih memilih permainan tradisional lainnya. Adapun permainan sederhana dan tradisional yang diajarkan di pemanasan contohnya ular makan ekornya, ta' patung, kucing dan tikus. Permainan sederhana dan tradisional juga diajarkan di materi ini contohnya kasti, pass dan run, estafet bola, gobag sodor, lompat tali, boy-boyan dan lari balok. Alat penunjang untuk melakukan permainan ialah bamboo, bola, pemukul, terompah dan tali. Antusias siswa sangat senang, gembira, rasa ingin tahu siswa tinggi untuk mencoba permainan tersebut. Kendala dalam mengajarkan permainan ialah adanya siswa yang kurang suka dengan permainan tersebut. Cara mengatasi kendala dalam

mengajarkan permainan sederhana dan tradisional yaitu dengan adanya iming-iming agar siswa mau mengikuti pembelajaran permainan tersebut.

4.2.28 SD Negeri 1 Kacangan hasil analisis keterlaksanaan permainan sederhana dalam pembelajaran penjasorkes yang terlaksana dengan persentase sebesar 100% dan hasil keterlaksanaan permainan tradisional yang terlaksana dengan persentase sebesar 53,33%, tidak terlaksana 46,67%. Hasil wawancara dengan responden bahwa pembelajaran di SD ini menggunakan kurikulum 2013 karena sekolah mengikuti kebijakan dari pemerintah. Materi permainan juga diajarkan di SD ini karena agar siswa tidak bosan dalam pembelajaran penjasorkes. Permainan sederhana dan tradisional juga diajarkan dalam pembelajaran penjasorkes, adapun permainan sederhana dan tradisional diajarkan di pemanasan contohnya kucing dan tikus, materi permainan sederhana dan tradisional juga diajarkan di materi inti yaitu pass dan run, gobak sodor, kasti. Peralatan untuk menunjang permainan sederhana dan tradisional yaitu bola, net, raket. Antusias siswa saat mengikuti pembelajaran sangat senang, semangat, gembira. Kendala saat mengajarkan permainan sederhana dan tradisional yaitu peralatan yang kurang memadai, sedangkan materi harus tetap bejalan atau diajarkan. Usaha untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan memodifikasi sarana dan prasarana olahraga.

4.2.29 SD Negeri 2 Kacangan analisis keterlaksanaan permainan sederhana dalam pembelajaran penjasorkes yang terlaksana dengan persentase sebesar 100%, dan hasil analisis keterlaksanaan permainan tradisional yang terlaksana dengan persentase sebesar 80,00%, tidak terlaksana 20.00%. Hasil wawancara dengan responden bahwa dalam pembelajaran penjasorkes menggunakan kurikulum 2013

karena sudah peraturan baru dari pemerintah. Materi permainan juga diajarkan di SD ini, karena siswa tertarik dengan metode pembelajaran yang menggunakan permainan. Permainan sederhana dan tradisional di lakukan di materi inti, karena permainan sudah masuk dalam RPP dan tetap dilaksanakan di inti materi. Peralatan yang menunjang untuk melakukan permainan yaitu tiang, bola, dan pemukul. Antusias siswa saat mengikuti materi permainan sangat semangat dan antusias, karena siswa menemukan permainan baru yang sebelumnya belum diketahuinya. Kendala saat mengajarkan materi adalah sarana dan prasarana yang kurang lengkap, sekolah tidak mendanai dalam sarana dan prasarana. Usaha mengatasi masalah yaitu diskusi dengan tenaga pendidikan dan membuat peralatan sendiri dan memodifikasi alat agar permainan tetap berjalan.

4.2.30 SD Negeri 3 Kacangan hasil analisis keterlaksanaan permainan sederhana dalam pembelajaran penjasorkes yang terlaksana dengan persentase sebesar 83,33%, tidak terlaksana 16,67% dan hasil keterlaksanaan permainan tradisional yang terlaksana dengan persentase 66,67%, tidak terlaksana 33,33%. Hasil wawancara dengan responden bahwa dalam pembelajaran menggunakan kurikulum 2013, karena aturan dari pemerintah dan harus dilaksanakan. Materi permainan juga sering diajarkan di SD ini, karna pembelajaran permainan asal olahraga yang menarik bagi siswa. Adapun materi permainan sederhana dan tradisional juga diajarkan di pemanasan contohnya kucing dan tikus, ular makan ekornya, jamur dan ta'patung, materi permainan sederhana dan tradisional juga diajarkan di materi inti yaitu gobak sodor, estafet bola, kasti, lompat tali dan bakiak. Peralatan yang menunjang untuk melakukan pembelajaran permainan yaitu egrabf, tali, pemukul

dan bola besar srta bola kecil. Antusias siswa saat mengikuti materi yaitu sangat semangat, gembira, senang karna siswa sangat antusias jika pembelajaran ada permainan sederhana dan tradisional. Kendala saat mengajarkan materi permainan alat yang kurang lengkap dan harus memaksa siswa untuk memahami atau mengikuti materi permainan. Usaha untuk mengatasi masalah dengan cara memodifikasi terhadap alat tersebut.

Berdasarkan hasil analisis secara keseluruhan mengenai keterlaksanaan permainan sederhana dan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes sekolah dasar di kecamatan andong dapat disimpulkan bahwa guru penjasorkes memiliki tanggung jawab yang besar akan terlaksananya kurikulum dengan melaksanakan permainan sederhana dan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes. Beberapa responden yaitu guru penjasorkes tidak melaksanakan beberapa permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes diantaranya karena factor dari dalam diri misalnya guru tidak mengetahui peraturan dan cara memainkannya, dan faktor dari luar seperti sarana dan prasarana yaitu tidak memiliki alat untuk memainkannya dan kondisi halaman yang tidak memungkinkan seperti berlubang, berpasir dapat menimbulkan resiko keselamatan bagi peserta didik.

4.3 Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan penelitian di atas banyak sekali keterbatasan yang ditemui oleh peneliti, adapun bebearapa keterbatasan masalah sebagai berikut:

1. Sulitnya mengetahui kesungguhan responden dalam mengisi angket. Usaha yang dilakukan untuk memperkecil kesalahan yaitu dengan memberi gambaran tentang maksud, tujuan penelitian.
2. Pengumpulan data dalam penelitian ini hanya didasarkan hasil isian angket sehingga dimungkinkan adanya unsur kurang obyektif dalam proses pengisian, seperti adanya berunding antar guru yang lain. Selain itu dalam pengisian angket diperoleh adanya sifat responden sendiri seperti kejujuran dan ketakutan dalam menjawab.
3. Saat mengisi angket banyak responden yang kurang mengetahui nama permainan, karena setiap daerah memiliki nama permainan yang berbeda meskipun cara dan peraturannya sama.
4. Peneliti ini hanya membahas keterlaksanaan permainan sederhana dan tradisional saja yang harus diketahui seorang guru. Yaitu dalam keterlaksanaan permainan sederhana dan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa keterlaksanaan permainan sederhana dan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes Sekolah Dasar Kecamatan Andong secara keseluruhan telah dilaksanakn dengan cukup baik, hal ini tergambarkan dengan perolehan rata-rata persentase melaksanakan sebesar 68,89% dan tidak melaksanakan dengan rata-rata persentase sebesar 31,11%. Keterlaksanaan pada permainan sederhana dalam pembelajaran penjasorkes yang terlaksana dengan persentase sebesar 86,67% dan tidak terlaksana 13,33%, keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajarn penjasorkes terlaksana dengan persentase sebesar 61,78% dan tidak terlaksana 38,22%. Keterlaksanaan permainan sederhana dan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes Sekolah Dasar di Kecamatan Andong yang paling sering dilaksanakan yaitu permainan lompat tali dengan persentase sebesar 100%, dapat diartikan bahwa permainan lompat tali sering dilaksanakan di dalam pembelajaran di semua Sekolah Dasar di Kecamatan Andong. Keterlaksanaan permianan sederhana dan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes Sekolah Dasar di Kecamatan Andong yang jarang atau tidak pernah dilaksanakan adalah permainan gowokan dengan persentase sebesar 76,67% dapat diartikan bahwa permainan gowokan jarang di terapkan atau diajarkan di Sekolah Dasar di Kecamatan Andong.

5.2 SARAN

1. Bagi Guru di Kecamatan Andong

Secara keseluruhan keterlaksanaan permainan sederhana dan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes yang dilakukan guru penjasorkes sudah diimplementasikan dengan baik akan tetapi perlu di tingkatkan lagi dalam prakteknya seperti mempunyai ketrampilan, kreatif dan inovatif dalam menciptakan modifikasi permainan tradisional agar tercipta pembelajaran yang menyenangkan.

2. Bagi Sekolah Dasar yang belum melaksanakan permainan sederhana dan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes.

Saran bagi sekolah agar permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes segera di laksanakan dengan memberikan sarana dan prasarana yang mendukung.

3. Bagi Perguruan Tinggi

Berdasarkan hasil penelitian bahwa keterlaksanaan permainan tradisional sudah banyak dilaksanakan namun dalam prakteknya kurang maksimal, sehingga bagi perguruan tinggi yang mencetak generasi baru haruslah diingat bahwa pada hakikatnya generasi yang mampu melakukan perubahan ialah generasi yang memiliki kepribadian baik, juga memiliki pengetahuan yang luas dan rasa akan melestarikan kebudayaan daerah tinggi dengan lebih sering mengimplementasikan permainan tradisional dalam praktek di lapangan agar generasi baru menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam perannya melestarikan budaya bangsa

4. Bagi Pemerintah

Pemerintah harus berperan dalam memberikan wadah untuk keterlaksanaan permainan tradisioanl dalam lingkup penjasorkes dengan mengadakan suatu perlombaan atau pertandingan dengan menggunakan permainan tradisional seperti lomba dalam tingkat

kecamatan, kota atau bahkan ditingkat nasional sehingga guru penjasorkes akan berusaha menjadikan permainan tradisional sebagai olahraga yang wajib sehingga akan selalu melaksanakan permainan tradisional setelah diketahuinya keterlaksanaan dalam pembelajaran penjasorkes Sekolah Dasar di Kecamatan Andong.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus S Suryobroto. 2004. *Peningkatan Kemampuan Manajemen Guru Pendidikan Jasmani*. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia* Hlm. 63-67.
- Ai Melis Kusmiati dan Gano Sumarn. 2018. *Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Kemampuan Perseptual Motorik Anak di SDN Margawatu II Garut Kota*. *Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*. Vol 1. No 2.
- Anin Rukmana. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar*. No 9
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: RinekaCipta.
- BSPN. 2006. *Standar kompetensi dan kompetensi dasar sekolah dasar dan madrasah ibtidaiyah*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan. Hlm: 1-2
- Chanil Wahyu Oktaviadi. 2012. *Pembelajaran Bolabasket Dengan Modifikasi Permainan Dua Ring Bergerak*. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations*. Vol 1. No 2
- Cholik dan Lutan. 1996. *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Depdikbud. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. Hlm 16
- Dedek Yunita. 2018. *Pengaruh Permainan Tradisional Engkleng terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas III Mata Pelajaran Matematika di SDN Bangsa Negara Kabupaten OKU Timur*. *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial, dan Sains*. Vol 7. No 2
- Dehkordi Mitra Rouhi. 2017. *The Educational Impact of Traditional Games: the Role of Zurkhaneh Sport in Educating Children*. *International Journal of Science Culture and Sport*. Iran. Vol 5. No 3
- Dendy Sugono, dkk. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Pusat Bahasa. Hlm. 798.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2005. *Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005*. Tentang Guru dan Dosen. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. 2010. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan/ KTSP*. Jakarta: Direktur Olahraga Masyarakat
- Depdiknas. 2013. *Kurikulum 2013*. Jakarta: Direktur Olahraga Masyarakat.
- Dewi Rosianah. 2013. *Model Pengembangan Permainan Gobak Sodor Bola Pada Pembelajaran Bola Tangan Dalam Penjasorkes Siswa Kelas V Pada Sekolah Dasar*. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations*. Vol 2. No 3.
- Dwi Listyaningrum. 2018. *Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor Terhadap Sikap Sosial Siswa Kelas III SDN 01 Manguharjo Kota Madiun*. *Jurnal Studi Sosial*. Vol 3. No 2. Hlm: 108-112

- Dwi Qomara. 2016. *Pengembangan Permainan Tiboy Untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan*. Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi. Vol 3. No 2
- Dyan Febri Ardhika. 2015. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Lompat Melalui Modifikasi Permainan Tradisional Engklek Pada Siswa Kelas Ii Sd Negeri 2 Jeruk Kabupaten Blora Tahun 2013/2014*. Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation. Vol 4. No 1.
- Efi Tri Astuti. 2018. *Pengembangan Permainan Tradisional Boi-Boian Dalam Menanamkan Pola Pikir Sains Anak Sekolah Dasar*. Jurnal Madrasah Ibtidaiyah. Vol 4. No 1. Hlm: 24-34
- Ernita Lusiana. 2012. *Membangun Pemahaman Karakter Kejujuran Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Usia Dini Di Kota Pati*. Journal of Early Childhood Education Papers. Vol 1. No 1
- Fika Devinta Ariani. 2012. *Model Pengembangan Lari Cepat Melalui Permainan Largap Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations. Vol 1. No 3
- Fitri Aprilyani Husain. 2013. *Survei Pembelajaran Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes pada Siswa di Sekolah Dasar se-Kecamatan Brangsong Kabupaten Kendal*. Laporan Penelitian. FIK UNES: Semarang.
- GPS Wisata Indonesia. 2014. *Sejarah Permainan Tradisional Jamuran*. Diakses dari <https://gpswisataindonesia.wordpress.com/2014/02/17/sejarahpermainan-tradisional-jamuran/>. Pada tanggal 17 Februari 2017, jam 08.32 WIB.
- Hari Amirullah Rachman. 2011. *Keterlaksanaan Pendidikan Jasmani Dan Olahraga Di Daerah Istimewa Yogyakarta*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia. Vol 8. No.1
- Heri Triyanto, dkk. 2012. *Model Pengembangan Permainan Gobak Sodor Bola Dalam Pembelajaran Penjas*. Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations. Vol 1. No 2.
- Harsuki. 2003. *Perkembangan Olahraga Terkini : Kajian Para Pakar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. Hlm: 97
- Ibrohim Kholil Rabbani. 2015. *Peningkatan Pembelajaran Permainan Bola Kecil Melalui Permainan Tradisional Gaprek Kempung Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Purwoyoso 03 Kota Semarang*. Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations. Vol 4. No 12.
- Irvan Haris. 2015. *Kearifan Lokal Permainan Tradisional CublakCublak Suweng Sebagai Media Untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial Dan Moral Anak Usia Dini (Nomor 1 Tahun 2015)*. Hlm. 17-1
- Itsna Rusmawati dan Sasminta Christina Yuli Hartati. 2016. *Penerapan Permainan Tradisional Terhadap Gerak Dasar Motorik Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Pada Siswa Kelas V Sdn Margomulyo 1 Bojonegoro*. Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan. Vol 4. No 4. PP: 435-440

- Jaka Sutrisna. 2017. *Permainan Tradisional Anak-Anak Meningkatkan Hasil Belajar Kompetensi Gerak Dasar Lari Siswa Kelas I SD Negeri Bonangrejo Semester I Tahun Pelajaran 2015/2016*. Jurnal Edukasi. Vol 4. No 1. PP:1-3
- Jaydari Mohammadreza, dkk. 2016. *The effect of traditional games the development of transfer and manipulation motor skills in boys with mental retardation*. *International Journal of Physical Education, Sports and Health*. Iran. Vol 3. No 6. Hal: 134-136
- Juwanto. 2013. *Pembelajaran Bola Voli Dengan Pendekatan Permainan Bola Udara Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Pakintelan 03 Kecamatan Gunungpati Kota Semarang Tahun Ajaran 2012*. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*. Vol 2. No 1.
- Kartika Dewi Adyarta. 2012. *Penerapan Permainan Bola Voli Mini Terhadap Pembentukan Aspek Kerjasama Siswa Kelas IV SD*. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations*. Vol 1. No 2
- Kawuryan, dkk. 2017. *Pembelajaran Tematik Berbasis Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Cantrik Pustaka. Hlm: 47.
- Kemendikbud. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2014 Pedoman Pelestarian Tradisi*. Jakarta: Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 187.
- Laili Sukma Khairun Ni'am dan Bambang Ferianto T.K. 2017. *Pengaruh Pemberian Permainan Tradisional Terhadap Kerjasama Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan*. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*. Vol 5. No 2. Hlm: 321-328
- Muhamad Nurohman, Fajar Ari Widiyatmoko. 2019. *Implementasi Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Keaktifan Gerak Siswa*. *Jendela Olahraga*. Vol 4. No 1. Hlm: 61-65
- Ni Kadek Aris Rahmadani. 2014. *Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Jawa*. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. Vol 8. No 2.
- Nofrans Eka Saputra dan Yun Nina Ekawa. 2017. *Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak*. *Jurnal Psikologi Jambi*. Vol 2. No 2
- Nora Lita Deritani, dkk. 2014. *Pengembangan Permainan Tradisional Ekar Mix Dalam Pembelajaran Penjasorkes*. *Journal Of Physical Education And Sports*. Vol 3. No 1
- Novi Mulyani. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press.
- Nur Isnaini Utami, dkk. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran-Engklek Geometri untuk Melestarikan Permainan Tradisional*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*. Vol 8. No 3. PP: 211-224
- Nurdiana Siregar dan Wiwik Lestari. 2018. *Peranan Permainan Tradisional Dalam Mengembangkan Kemampuan Matematika Anak Usia Sekolah Dasar*. *Jurnal Mercumatika : Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*. Vol 2. No 2. PP: 1-7

- Oemar Hamalik. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Sinar Grafika Hlm: 57-76.
- Oktaria Kusumawati. 2017. *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar. Vol 4. No 2
- Okny Rendra Satria, dan Sasminta Christina Yuli Hartati. 2016. *Penerapan Permainan Tradisional Terhadap Partisipasi Aktif Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Pada Siswa Kelas V Dan VI SDN 1 Kendalrejo Kabupaten Banyuwangi*. Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan. Vol 4. No 2. Hlm: 295-300
- Poerwadarminta. 2005. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka. Hlm 650
- Puput Widodo dan Ria Lumintuarso. 2017. *Pengembangan Model Permainan Tradisional untuk Membangun Karakter pada Siswa SD Kelas Atas*. Jurnal Keolahragaan. Vol 5. No 2. PP:183-193
- Ratna Nila Puspitasari. 2016. *Pengaruh Permainan Tradisional Karetan Terhadap Pembelajaran Motorik Kasar Atletik Lompat Jauh*. Jurnal PG- - PAUD Trunojoyo. Vol 3. No 1. Hlm: 1-75
- Reza Edwin Sulistyanyngtyas. 2018. *The Implementation of Traditional Games for Early Childhood Education*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. Vol 326
- Rullik Desvarintyadi, dkk. 2012. *Model Pembelajaran Permainan Sudamanda Dengan Pemanfaatan Lingkungan Persawahan*. Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations. Vol 1. No 4.
- Rusman. 2010. *Model-model pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. Hlm: 134.
- Rusli Ibrahim, dkk. 2008. *Psikologi olahraga*. Bandung : FPOK UPL. Hlm: 87
- Soemitro. 1992. *Permainan kecil*. Jakarta: Depdikbud. Hlm: 171
- Soetoto Pontjopoetro. 2002. *Permainan Anak*. Pusat Penerbit Universitas Terbuka
- Sudijono, Anas. 2012. *Pengantar statistik pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Pustaka.
- Suherman, dkk. 2015. *Model Aktivitas Jasmani yang Edukatif dan Atraktif Berbasis Dolanan Anak*. Yogyakarta: Uny Press. Hlm: 65
- Sukintaka. 1992. *Teori Bermain*. Jakarta: Depdikbud Hlm: 192
- Sukintaka. 2004. *Teori Pendidikan Jasmani (Filosofi Pembelajaran dan Masa Depan)*. Bandung: Nuansa.
- Sutrisno Hadi. 1991. *Analisis Data Untuk Instrumen Angket, Tes dan Skala*. Yogyakarta: Andi Offset.

- Teguh Waluyo. 2012. *Meningkatkan Hasil Belajar Tolak Peluru Melalui Permainan Bola Tolak Berekor*. Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation. Vol 1. No 5
- Trajkovik Vladimir, dkk. 2018. *Traditional games in elementary school: Relationships of student's personality traits, motivation and experience with learning outcomes*. Journal pone. Republic of Macedonia
- Wahyu Hidayat, dkk. 2013. *Model Permainan Tradisional Gobak Sodor Bola Pembelajaran Penjasorkes Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations. Vol 2. No 3.
- Wiwik Lestari dan Nurdiana Siregar. 2017. *Peranan Permainan Tradisional Engklek Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Hamparan Perak*. Vol 7. No 3
- Yoga Awalludin Nugraha, dkk. 2018. *Traditional Game on The Social Skill of Students in The Social Science Learning of Elementary School*. Journal of Primary Education. SEJ. Vol 7. No 2. Hlm: 220-227
- Yudanto. 2008. Implementasi Pendidikan Taktik dalam Pembelajaran Invasion Games Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia* Nomor 1 Tahun 2008. Hlm. 17

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Penetapan Fakultas Untuk Dosen Pembimbing Skripsi



**KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor: . /UN37.1.6/EP/2019
Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER
GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2018/2019**

- Menimbang** : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR Fakultas Ilmu Keolahragaan membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR Fakultas Ilmu Keolahragaan UNNES untuk menjadi pembimbing.
- Mengingat** : 1. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)
2. Peraturan Rektor No. 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES
3. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
4. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;
- Menimbang** : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR Tanggal 25 Juni 2019
- Menetapkan** :
PERTAMA : **MEMUTUSKAN**
Menunjuk dan menugaskan kepada:
Nama : Agus Widodo Suripto, S.Pd., M.Pd
NIP : 198009072008121002
Pangkat/Golongan : III/c
Jabatan Akademik : Lektor
Sebagai Pembimbing
Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :
Nama : MUHAMMAD IRWAN
NIM : 6102415040
Jurusan/Prodi : Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR
Topik : KETERLAKSANAAN PERMAINAN SEDERHANA DAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES SEKOLAH DASAR DI KECAMATAN ANDONG
- KEDUA** : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

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

6102415040
...: FM-03-AKD-24/Rev. 00 :...

UNNES
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
DITETAPKAN DI SEMARANG
PALANG TANDA 25 Juni 2019
DEKAN

Prof. Dr. Tandiyu Bahayu, M.Pd
NIP 196163201984032001

Lampiran 2 Pengesahan Proposal Skripsi

PENGESAHAN

Proposal skripsi yang berjudul :

Keterlaksanaan Permainan Sederhana Dan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Sekolah Dasar Di Kecamatan Andong

Disusun oleh :

Nama : Muhammad Irwan

Nim : 6102415040

Jurusan/prodi : PJKR/PGPJSD

Telah disahkan dan disetujui tanggal 16 Januari 2020 oleh :

Ketua Jurusan PJKR



Dr. Rumini, S.Pd., M.Pd.

NIP. 1970 0223 1995 12 2001

Pembimbing



Agus Widodo Suropto, S.Pd., M.Pd

NIP. 1980 0907 2008 12 1002

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian ke Kesatuan Bangsa dan Politik



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Gedung Dekanat FIK Kampus UNNES Sekaran Gunungpati Semarang 50229
Telepon +6224-8508007, Faksimile +6224-8508007
Laman: <http://fik.unnes.ac.id>, surel: fik@mail.unnes.ac.id

Nomor : B/202/UN37.1.6/LT/2020 07 Januari 2020
Hal : Izin Penelitian

Yth. Kepala Dinas Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten
Boyolali
Jalan Wonosari Kemiri Kecamatan Mojosongo Kabupaten Boyolali Jawa Tengah 57482

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Muhammad Irvan
NIM : 6102415040
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (Pendidikan Guru
Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar), S1
Semester : Gasal
Tahun akademik : 2019/2020
Judul : KETERLAKSANAAN PERMAINAN SEDERHANA DAN
TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES
SEKOLAH DASAR DI KECAMATAN ANDONG

Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan penelitian skripsi di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu 13 Januari - 12 Februari 2020.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.



Tembusan:
Dekan FIK;
Universitas Negeri Semarang



Nomor Agenda Surat 849 889 663 1

Sistem Informasi Surat Dinas - UNNES (2020-01-07 10.20.22)

Lampiran 2 Surat Izin Penelitian ke BP3D Kabupaten Boyolali



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
 Gedung Dekanat FIK Kampus UNNES Sekaran Gunungpati Semarang 50229
 Telepon +6224-8508007, Faksimile +6224-8508007
 Laman: <http://fik.unnes.ac.id>, surel: fik@mail.unnes.ac.id

Nomor : B 203 UN37.1.6 LT 2020 07 Januari 2020
 Hal : Izin Penelitian

Yth. Kepala Badan Perencanaan Penelitian dan Pengembangan
 Daerah
 Jl. Dr. Soepomo Kemiri Boyolali 57311 Provinsi Jawa Tengah

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Muhammad Irwan
 NIM : 6102415040
 Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (Pendidikan Guru
 Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar), S1
 Semester : Gasal
 Tahun akademik : 2019 2020
 Judul : KETERLAKSANAAN PERMAINAN SEDERHANA DAN
 TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES
 SEKOLAH DASAR DI KECAMATAN ANDONG

Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan penelitian skripsi di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu 13 Januari - 12 Februari 2020.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.



Tembusan:
 Dekan FIK;
 Universitas Negeri Semarang



Nomor Agenda Surat - 212 139 185 9

Sistem Informasi Surat Dinas - UNNES (2020-01-07 10.20.34)

Lampiran 3 Surat Keterangan Penelitian Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Boyolali



PEMERINTAH KABUPATEN BOYOLALI
KANTOR KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
 Kompleks Perkantoran Terpadu Kabupaten Boyolali
 Jl. Merdeka Timur Kemiri, Boyolali 57321, Provinsi Jawa Tengah
 Telp. (0276) 321087 Fax. (0276) 321087, e-mail kankesbangpol@boyolali.go.id
 Website: www.boyolali.go.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
 NOMOR : 070/017/1/39/2020

I. **DASAR** : Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2018 Tanggal 11 Januari 2018 Tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;

II. **MEMBACA** : 1. Surat dari BP3D Kab. Boyolali, Nomor : 070/19/35/2020, tanggal 9 Januari 2020 Perihal : **Rekomendasi Teknis Penelitian.**
 2. Surat dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang, Nomor : B/202/UN37.1.6/LT/2020, tanggal 7 Januari 2020, Perihal : **Izin Penelitian.**

III. Prinsipnya **TIDAK** **KEBERATAN** / Dapat Menerima atas pelaksanaan Penelitian/Magang/KKN/Pengabdian Masyarakat di Kabupaten Boyolali.

1. Nama / NIM : **MUHAMMAD IRWAN / 6102415040**
2. Alamat : Duwet RT 18 RW 08, Andong, Andong, Boyolali
3. No. HP : 085647337730
4. Pekerjaan : Mahasiswa
5. Penanggung Jawab : Dr. dr. Mahalul Azam, M.Kes.
6. Judul Kegiatan : **"KETERLAKSANAAN PERMAINAN SEDERHANA DAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES SEKOLAH DASAR DI KECAMATAN ANDONG"**
7. Lokasi : 35 Sekolah Dasar di Kecamatan Andong, Kab. Boyolali (terlampir)
8. Peserta : 1 orang.

IV. Ketentuan-ketentuan sebagai berikut :

1. Sebelum melakukan kegiatan terlebih dahulu melaporkan kepada Pejabat Setempat/Lembaga Swasta yang akan dijadikan objek lokasi untuk mendapatkan petunjuk seperlunya dengan menunjukkan Surat Keterangan ini.
2. Pelaksanaan Penelitian/Magang/KKN/Pengabdian Masyarakat tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan pemerintahan. Untuk Penelitian/Magang/KKN/Pengabdian Masyarakat yang mendapat dukungan dana dari sponsor baik dari dalam negeri maupun luar negeri, agar dijelaskan pada saat mengajukan perijinan. Tidak membahas masalah politik dan/atau agama yang dapat menimbulkan terganggunya stabilitas keamanan dan ketertiban.
3. Surat Keterangan dapat dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila pemegang Surat Keterangan ini tidak mentaati/mengindahkan peraturan yang berlaku atau objek Penelitian/Magang/KKN/Pengabdian Masyarakat menolak untuk menerima Peserta Penelitian/Magang/KKN/Pengabdian Masyarakat.
4. Setelah Penelitian/Magang/KKN/Pengabdian Masyarakat selesai, supaya menyerahkan hasilnya kepada Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Boyolali.

V. Surat Keterangan Penelitian/Magang/KKN/Pengabdian Masyarakat berlaku :

Berlaku : Dari tanggal : **13 Januari 2020** s/d tanggal : **12 Februari 2020**
 Perpanjangan : Dari tanggal : s/d tanggal :

Dikeluarkan di : **BOYOLALI**
 Pada tanggal : 10 Januari 2020
 An **KEPALA KANTOR KESBANGPOL**
KABUPATEN BOYOLALI
 Kasi Ketahanan Seni, Budaya, Agama,
 Kemasyarakatan, dan Ekonomi



SRINUSUMARDIYANTI, SE
 Penata
 NIP. 19710509 199303 2 003

TEMBUSAN Kepada Yth. :

1. Bupati Boyolali (sebagai laporan);
2. Kapolres Boyolali;
3. Kepala BP3D Kab. Boyolali;
4. Kepala Disdikbud Kab. Boyolali;
5. Camat Andong Kab. Boyolali;
6. Kepala Sekolah Dasar di 35 SD di Kec. Andong;
7. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan UNNES;
8. Yang Bersangkutan;
9. Peringgal.

Lampiran 6 silabus kelas 1

SILABUS PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN

Satuan Pendidikan : SD Negeri

Kelas : I (Satu)

Kompetensi Inti :

KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas 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 | Materi Pokok | Kegiatan Pembelajaran | Penilaian | Alokasi Waktu | Sumber Belajar |
|--|---------------------|------------------------------|--|--------------------------------------|-----------------------|
| 1.1 Menghargai tubuh dengan seluruh perangkat gerak dan kemampuan-nya sebagai anugerah Tuhan | | Mengamati | Unjuk kerja • Melompat sambil mengenal bilangan | 4 minggu (M) x 26 jam pelajaran (JP) | |
| 2.1 Berprilaku sportif dalam bermain | | | Tes Lisan | | |

| Kompetensi Dasar | Materi Pokok | Kegiatan Pembelajaran | Penilaian | Alokasi Waktu | Sumber Belajar |
|--|---|--|---|---------------|---|
| 2.2 Bertanggung jawab terhadap keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar, serta dalam penggunaan sarana dan prasarana pembelajaran | | <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati gambar tentang kegiatan perawatan tubuh, kesehatan diri, dan perlengkapan mandi • Mengamati gambar kegiatan melompat sesuai urutan bilangan | <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan kegiatan berdasarkan perintah • Menjawab berbagai pertanyaan sesuai tema | | <ul style="list-style-type: none"> • Buku Teks pelajaran Tematik Kelas I • Media Olahraga |
| 3.1 Mengetahui konsep gerak dasar lokomotor sesuai dengan dimensi anggota tubuh yang digunakan arah, ruang, gerak, hubungan dan usaha dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional. | <ul style="list-style-type: none"> • Konsep dasar gerak lokomotor | <ul style="list-style-type: none"> • Membaca teks tentang kesehatan tubuh, perbedaan dan persamaan kemampuan anak dalam berolahraga • Mengamati gambar dan teks tentang kesehatan tubuh | | | |
| 3.3 Mengetahui konsep gerak dasar manipulatif sesuai dengan dimensi anggota tubuh yang digunakan arah, ruang, gerak, hubungan, dan usaha dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau permainan tradisional. | <ul style="list-style-type: none"> • Konsep dasar manipulatif • Konsep bergerak secara seimbang | Menanyakan | | | |

| Kompetensi Dasar | Materi Pokok | Kegiatan Pembelajaran | Penilaian | Alokasi Waktu | Sumber Belajar |
|---|--|--|-----------|---------------|----------------|
| 3.4 Mengetahui konsep bergerak secara seimbang dan cepat dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana dan atau tradisional. | | <ul style="list-style-type: none"> • Menanyakan tentang nama panggilan, nama lengkap teman • Saling bertanya tentang identitas diri, ciri-ciri tubuh, kesukaan, guna panca indra dan anggota tubuh dll. | | | |
| <p>4.1 Mempraktikkan pola gerak dasar lokomotor sesuai dengan (seperti konsekuiwensi anggota tubuh yang digunakan: arah, ruang gerak, hubungan, dan usaha) dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional</p> <p>4.2 Mempraktikkan pola dasar gerak non-lokomotor sesuai dengan dimensi anggota tubuh yang digunakan arah, ruang, gerak, hubungan, dan usaha dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau permainan tradisional</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Pola gerak dasar lokomotor melalui praktek • Pola gerak dasar non lokomotor melalui praktek <p>Pola gerak manipu-latif</p> | <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan gerak lokomotor melalui berbagai kegiatan secara individual, berpasangan maupun berkelompok. • Melakukan gerak dasar manipulatif melalui gerak melempar dan menangkap benda • Melakukan gerak lokomotor dan gerak manipulatif melalui | | | |

| Kompetensi Dasar | Materi Pokok | Kegiatan Pembelajaran | Penilaian | Alokasi Waktu | Sumber Belajar |
|---|---------------------|--|------------------|----------------------|-----------------------|
| 4.3 Mempraktikkan pola dasar gerak manipulatif sesuai dengan dimensi anggota tubuh yang digunakan arah, ruang gerak, hubungan , dan usaha dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau permainan tradi-sional | | <p>permainan sederhana dan atau tradisonal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi bentuk misal setengah lingkaran, zig-zag melalui berbagai ragam kegiatan gerak lokomotor dengan bentuk pola lantai • Melakukan berbagai gerak untuk kelenturan tubuh misal berlari, melompat <p>Mengkomunikasikan</p> | | | |

| Kompetensi Dasar | Materi Pokok | Kegiatan Pembelajaran | Penilaian | Alokasi Waktu | Sumber Belajar |
|-------------------------|---------------------|--|------------------|----------------------|-----------------------|
| | | <ul style="list-style-type: none">• Menyampaikan hasil dari kegiatan• mendemonstrasikan sikap dan perilaku patuh pada peraturan melalui berbagai tentang kegiatan di rumah dan di sekolah.• menyampaikan secara lisan tentang tata cara menjaga kebersihan gigi | | | |

Lampiran 7 silabus kelas II

SILABUS
PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN

Nama Sekolah : SD Negeri

Kelas : II (Dua)

Kompetensi Inti :

KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

| MATA PELAJARAN & KOMPETENSI DASAR | INDIKATOR | KEGIATAN PEMBELAJARAN & PENILAIAN | PENLAIAN | ALOKASI WAKTU | SUMBER BELAJAR |
|---|---|---|-------------|---------------|---------------------------|
| MINGGU KE-1 | | | | | |
| - Mempraktikkan variasi pola gerak dasar lokomotor yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional | - Mempraktikkan variasi gerak berjalan - Mempraktikkan variasi gerak berlari - Mempraktikkan variasi gerak melompat | - Menyebutkan arti penting aktivitas pemanasan sebelum mempraktekkan aktivitas fisik secara sederhana - Mempraktekakan gerak lompat ke kiri/kanan dengan dua kaki - Mempraktekkan gerak melompat dari atas peti dan membentangkan | Unjuk kerja | 4 JP | Buku Pegangan siswa |

| MATA PELAJARAN & KOMPETENSI DASAR | INDIKATOR | KEGIATAN PEMBELAJARAN & PENILAIAN | PENLAIAN | ALOKASI WAKTU | SUMBER BELAJAR |
|--|--|--|-------------|---------------|---------------------|
| MINGGU KE-2 | | | | | |
| - Mempraktikkan aktivitas jasmani untuk pengembangan kecepatan, kelenturan melalui permainan sederhana | <ul style="list-style-type: none"> - Mempraktikkan lari/aktivitas fisik dengan cepat - Mempraktikkan gerak untuk melenturkan otot pinggang - Mempraktikkan gerak untuk melenturkan otot leher | <ul style="list-style-type: none"> - Guru menjelaskan akibat yang dapat ditimbulkan terhadap fisik apabila berdiri tidak benar - Mempraktikkan gerakan menarik tangan secara berpasangan - Menyebutkan apa yang dirasakan pada tubuh setelah mempraktekkan gerakan kelenturan - Mempraktekkan gerak berjalan, bergoyang dan mengayunkan lengan ke berbagai arah mengikuti ir | Unjuk kerja | 4 JP | Buku Pegangan siswa |
| MINGGU KE-3 | | | | | |
| - Mempraktikkan variasi pola gerak dasar manipulatif yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana | <ul style="list-style-type: none"> - Mempraktikkan variasi gerak melempar - Mempraktikkan variasi gerak menangkap - Mempraktikkan variasi gerak menendang | <ul style="list-style-type: none"> ☞ Mempraktekkan gerak menangkap bola dari arah kanan badan menggunakan tangan kiri ☞ Mempraktekkan gerak melompat dari ketinggian dan | Unjuk kerja | 4 JP | Buku Penjas |

| MATA PELAJARAN & KOMPETENSI DASAR | INDIKATOR | KEGIATAN PEMBELAJARAN & PENILAIAN | PENLAIAN | ALOKASI WAKTU | SUMBER BELAJAR |
|---|---|---|-------------|---------------|----------------|
| dan atau permainan tradisional. | | mendarat dengan kedua kaki mengeper | | | |
| MINGGU KE-4 | | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> ○ Mempraktikkan aktivitas jasmani untuk pengembangan kecepatan, kelenturan dan kekuatan melalui permainan | <ul style="list-style-type: none"> ○ Mempraktikkan gerak sirkuit training ○ Mempraktikkan gerak penguatan otot tungkai ○ Mempraktikkan gerak penguatan otot lengan | <ul style="list-style-type: none"> ☞ Memperagakan gerak berlari ke depan dengan langkah kecil dan besar ☞ Mempraktekkan gerak berjalan ke depan dengan tumpuan kedua tangan kedua tungkai diluruskan ke depan ☞ Mempraktekkan gerak melempar sasaran bergerak dengan tangan kanan/kiri | Unjuk kerja | 4 JP | Buku Penjas |

Lampiran 8 Silabus kelas III

SILABUS PEMBELAJARAN

Sekolah : SD Negeri
Kelas : 3 (tiga)

| Kompetensi Dasar | Materi Pokok / Pembelajaran | Kegiatan pembelajaran | Indikator Pencapaian Kompetensi | Penilaian | | | Alokasi Waktu | Sumber Belajar |
|---|-----------------------------|---|---|--------------------------------|------------------|--|-----------------------|---|
| | | | | Teknik | Bentuk Instrumen | Contoh Instrumen | | |
| 1.1 Mempraktikkan kombinasi berbagai pola gerak jalan dan lari dalam permainan sederhana, serta aturan dan kerja sama | A. Latihan Jalan | 1.1.1 Melakukan gerakan jalan di tempat 1.1.2 Melakukan jalan dengan permainan mengajak teman 1.1.3. Melakuakan jalan dengan berteman 1.1.4. Melakukan jalan di atas balok datar | jalan ditempat permainan mengajak teman berjalan bergandengan tangan berjalan di atas balok | Tes pemberian tugas (kelompok) | Tes praktik | Lakukan jalan ditempat dengan benar Lakukan jalan sambil berteman dengan benar Lakukanlah berjalan di atas balok | 9x35 menit 3 pertm | Buku Penjasorkes Kls. 3 Halaman: 2 dan 5 |

| Kompetensi Dasar | Materi Pokok / Pembelajaran | Kegiatan pembelajaran | Indikator Pencapaian Kompetensi | Penilaian | | | Alokasi Waktu | Sumber Belajar |
|---|-----------------------------|--|---|----------------------------------|------------------|---|-----------------------|---|
| | | | | Teknik | Bentuk Instrumen | Contoh Instrumen | | |
| | B. Latihan Lari | 1.1.5Melakukan lari estafet 1.1.6Melakukan lari sambil mendorong balon dengan koran | berlari melingkar berlari dengan balon | Tes pemberian tugas (perorangan) | Tes praktik | Lakukan lari estafet dengan regumu Lakukan lari dengan mendorong balon menempuh jarak 10 meter | | Buku Penjasorkes kls 3 Halaman : 6 dan 7 |
| <p>❖ Karakter siswa yang diharapkan : Disiplin (<i>Discipline</i>), Tekun (<i>diligence</i>), Tanggung jawab (<i>responsibility</i>), Ketelitian (<i>carefulness</i>), Kerja sama (<i>Cooperation</i>), Toleransi (<i>Tolerance</i>), Percaya diri (<i>Confidence</i>) Keberanian (<i>Bravery</i>)</p> | | | | | | | | |
| 1.2 Mempraktikkan kombinasi berbagai gerak mengayun, | C. Mengayun lengan | 1.2.1Melakukan gerakan mengayun ke dua lengan | Permainan bandul jam | Tes pemberian tugas (perorangan) | Tes praktik | Lakukanlah mengayun kedua tangan dari depan melingkar ke belakang | 6x35 menit 2 pertm | Buku Penjasorkes kls. 3 Halaman: 8 |

| Kompetensi Dasar | Materi Pokok / Pembelajaran | Kegiatan pembelajaran | Indikator Pencapaian Kompetensi | Penilaian | | | Alokasi Waktu | Sumber Belajar |
|---|-----------------------------|--|---|-------------------------------|------------------|---|---------------|--|
| | | | | Teknik | Bentuk Instrumen | Contoh Instrumen | | |
| membungkuk dan menekuk dalam permainan sederhana serta aturan, dan kerja sama | | | | | | Lakukanlah mengayun kedua tangan ke samping kanan dan kiri | | |
| | D. Membungkuk | 1.2.2 Melakukan gerakan membungkuk permainan bola beranting 1.2.3 Melakukan membungkuk sambil bernyanyi | Bola beranting / terowongan Bernyanyi Kepala, pundak, lutut, kaki | Tes pemberian tugas (beregus) | Tes praktik | Lakukanlah membungkukkan badan lalu gelindingkan bola ke teman yang berdiri dibelakangmu secara beregunyanya “ kepala, pundak, lutut kaki | | Buku Penjasorkes kls.3 Halaman: 9 Buku Penjasorkes kls. 3. Erlanga Halaman: 10 |

| Kompetensi Dasar | Materi Pokok / Pembelajaran | Kegiatan pembelajaran | Indikator Pencapaian Kompetensi | Penilaian | | | Alokasi Waktu | Sumber Belajar |
|---|-----------------------------|--|--|---------------------|------------------|---|-------------------------|---|
| | | | | Teknik | Bentuk Instrumen | Contoh Instrumen | | |
| 1.3.Mempraktikkan kombinasi gerak dasar melempar, menangkap dan menendang dg koordinasi yang baik dalam permainan sederhana, serta aturan dan kerjasama | E. Permainan bola | 1.2.7Melakukan gerakan lempar tangkap bola | - melempar dan menangkap dari arah samping | Tes pemberian tugas | Tes praktik | Lakukanlah lempar tangkap bola dari arah samping dengan jarak 3mt | 6 x 35 menit 2 pertm | Buku Penjasorkes kls.3 Halaman: 11 |
| | | 1.2.8Melakukan menendang bola dan menahan bola | menendang bola plastik dengan kaki kanan / kiri menahan bola plastik dengan kaki kanan / kiri | Tes pemberian tugas | Tes praktik | Lakukanlah gerakan menendang dan benahan bola dengan benar. | | Buku Penjasorkes kls.3 Halaman: 12 |
| Karakter siswa yang diharapkan : Disiplin (<i>Discipline</i>), Tekun (<i>diligence</i>), Tanggung jawab (<i>responsibility</i>), Ketelitian (<i>carefulness</i>), Kerja sama (<i>Cooperation</i>), Toleransi (<i>Tolerance</i>), Percaya diri (<i>Confidence</i>), Keberanian (<i>Bravery</i>) | | | | | | | | |
| Uji Kompetensi / evaluasi SK.1 | | | | | | | | Buku Penjasorkes kelas 3 Hal. : 13 14 |

Lampiran 9 Silabus kelas IV

SILABUS PEMBELAJARAN PENJAS ORKES**Nama Sekolah** : SD Negeri**Kelas** : IV**Kompetensi Inti** :

KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.

KI 4 :Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

| Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar | Indikator | Kegiatan Pembelajaran dan Penilaian | Alokasi Waktu | Sumber Belajar |
|---|--|---|----------------------|----------------------------------|
| | | MINGGU KE-1 | | |
| PENJASORKES Menghargai tubuh sebagai anugrah Tuhan yang tidak ternilai Memiliki perilaku hidup sehat | Melakukan aktivitas fisik secara teratur | Melakukan aktivitas fisik setiap hari Mencuci tangan sebelum dan setelah belajar | 4 JP | Pluit Buku Pegangan siswa |

| Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar | Indikator | Kegiatan Pembelajaran dan Penilaian | Alokasi Waktu | Sumber Belajar |
|---|--|---|---------------|----------------|
| <p>Mempraktikkan variasi dan kombinasi gerak dasar untuk membentuk gerakan dasar atletik jalan dan lari yang dilandasi konsep gerak melalui permainan dan atau tradisional</p> <p>Mempraktikkan variasi dan kombinasi gerak dasar untuk membentuk gerakan dasar atletik jalan dan lari yang dilandasi konsep gerak melalui permainan dan atau tradisional</p> | <p>Menerapkan perilaku hidup sehat di sekolah</p> <p>Memperagakan kombinasi gerak dasar jalan</p> <p>Memperagakan kombinasi gerak dasar lari</p> | <p>Berjalan jinjit ke berbagai arah mengikuti aba-aba menunjukkan disiplin</p> <p>Berlari membawa benda yang diletakkan di kepala</p> <p>Berlari langkah kuda/hop bergandengan tangan secara berpasangan dengan menunjukkan nilai kerjasama, toleransi</p> <p>Penilaian:</p> <p>Unjuk kerja: berjalan jinjit ke berbagai arah mengikuti aba-aba dan berlari membawa benda yang diletakkan di kepala</p> <p>Pengamatan perilaku</p> | | |

| Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar | Indikator | Kegiatan Pembelajaran dan Penilaian | Alokasi Waktu | Sumber Belajar |
|---|---|--|---------------|---|
| MINGGU KE-2 | | | | |
| <p>PENJASORKES</p> <p>Memahami jenis cedera selama melakukan aktivitas fisik dan mampu melakukan pertolongan pertama</p> <p>Memahami cara pengukuran tinggi dan berat badan ideal</p> <p>Mempraktikkan variasi dan kombinasi pola gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif dalam permainan bola kecil yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola kecil</p> | <p>Menyebutkan penyebab cedera</p> <p>Mengukur berat badan menggunakan ukuran kg</p> <p>Menerapkan variasi dan kombinasi pola gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif dalam permainan kasti</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Mendiskusikan cara menghindari cedera pada aktivitas fisik yang akan dilakukan - Mengukur berat badan menggunakan “neraca kamar mandi” dan mencatat hasilnya dilakukan secara berpasangan dengan menunjukkan perilaku kejujuran - Menangkap bola melambung dengan satu /dua tangan secara berpasangan atau berkelompok dengan menunjukkan perilaku kerjasama, percaya diri, disiplin, toleransi, menjaga keselamatan diri dan orang lain, dan menghargai perbedaan <p>Penilaian:</p> <p>Unjuk kerja : mengukur berat badan, dan menangkap bola</p> <p>Tertulis: cara menghindari cedera selama aktivitas fisik</p> <p>Pengamatan perilaku</p> | 4 JP | <p>Timbangan</p> <p>Bola</p> <p>Buku Pegangan siswa</p> |

| Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar | Indikator | Kegiatan Pembelajaran dan Penilaian | Alokasi Waktu | Sumber Belajar |
|--|--|---|---------------|---|
| MINGGU KE-3 | | | | |
| <p>PENJASORKES</p> <p>Mempraktikkan kombinasi pola gerak dominan untuk membentuk keterampilan/ teknik dasar senam (seperti: hand stand, kayang, dsb) dan kombinasi pola gerak dominan posisi statis dan dinamis, tumpuan dan gantungan (misalnya: gerak hand stand berpasangan) secara berpasangan</p> <p>Mempraktikkan pola gerak dasar berirama bertema budaya daerah yang sudah dikenal yang dilandasi konsep gerak mengikuti irama (ketukan) tanpa/dengan musik</p> | <p>Memperagakan teknik dasar senam</p> <p>Menyebutkan komponen yang di kembangkan dalam gerak berirama</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Memperagakan sikap kayang berpasangan/bertiga - Mendiskusikan komponen gerak yang dikembangkan dalam gerak berirama <p>Penilaian:</p> <p>Unjuk kerja : posisi kayang</p> <p>Tertulis: menyebutkan komponen gerak yang dikembangkan dalam gerak berirama</p> | 4 JP | <p>Matras</p> <p>Buku Penjas</p> <p>Pluit</p> |

Lampiran 10 Silabus kelas V

SILABUS PEMBELAJARAN PENJAS ORKES

Nama Sekolah : SD Negeri

Kelas : V

Kompetensi Inti :

KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

| MATA PELAJARAN & KOMPETENSI DASAR | INDIKATOR | KEGIATAN PEMBELAJARAN & PENILAIAN | ALOKASI WAKTU | SUMBER BELAJAR |
|---|--|---|----------------------|--|
| Pertemuan Ke-1 | | | | |
| 5. Penjasorkes - Mempraktikkan variasi dan kombinasi pola gerak dasar yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai permainan bola besar dan atau olahraga tradisional | 5.1 Mempraktikkan peristiwa-peristiwa positif yang terjadi dalam pertandingan Sepakbola/Bolavoli/Bolabasket melalui pengamatan dari TV/CD. | - Mempraktikkan menendang bola dalam permainan sepakbola Penilaian : Praktik menendang, | 4 JP | Pluit, bola Buku Pegangan siswa |
| Pertemuan Ke-2 | | | | |

| MATA PELAJARAN & KOMPETENSI DASAR | INDIKATOR | KEGIATAN PEMBELAJARAN & PENILAIAN | ALOKASI WAKTU | SUMBER BELAJAR |
|---|--|---|---------------|---------------------------------|
| 5. Penjasorkes - Mempraktikkan variasi dan kombinasi pola gerak dasar yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai permainan bola besar dan atau olahraga tradisional | 5.2 Mempraktikkan peristiwa-peristiwa positif yang terjadi dalam pertandingan Sepakbola/Bolavoli/Bolabasket melalui pengamatan dari TV/CD. | - Mempraktikkan teknik menggiring bola dalam permainan sepakbola Penilaian : - Praktik menggiring bola dalam permainan sepak bola | 4 JP | Bola Buku Pegangan siswa |
| Pertemuan Ke-3 | | | | |
| 5. Penjasorkes - Mempraktikkan variasi dan kombinasi pola gerak dasar yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai permainan bola besar dan atau olahraga tradisional | 5.3 Mempraktikkan peristiwa-peristiwa positif yang terjadi dalam pertandingan Sepakbola/Bolavoli/Bolabasket melalui pengamatan dari TV/CD. | - Mempraktekkan teknik mengoper bola dalam permainan sepak bola Penilaian : Praktik mengoper bola dalam permainan sepak bola | 4 JP | Bola Buku Pegangan siswa |
| Pertemuan Ke-4 | | | | |
| 5. Penjasorkes - Mempraktikkan variasi dan | | | 4 JP | Bola |

| MATA PELAJARAN & KOMPETENSI DASAR | INDIKATOR | KEGIATAN PEMBELAJARAN & PENILAIAN | ALOKASI WAKTU | SUMBER BELAJAR |
|---|--|---|---------------|--|
| kombinasi pola gerak dasar yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai permainan bola besar dan atau olahraga tradisional | 5.4 Mempraktikkan peristiwa-peristiwa positif yang terjadi dalam pertandingan Sepakbola/Bolavoli/Bolabasket melalui pengamatan dari TV/CD. | <ul style="list-style-type: none"> - Menyaksikan pertandingan sepak bola secara langsung/tv/cd - Mempraktikkan permainan bola sepak perilaku yang baik saat bermain Penilaian : praktik menendang, mengoper, menggiring bola | | Buku Pegangan siswa |
| Pertemuan Ke-5 | | | | |
| 5. Penjasorkes <ul style="list-style-type: none"> - Mempraktikkan variasi dan kombinasi pola gerak dasar yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai permainan bola besar dan atau olahraga tradisional | 5.5 Mempraktikkan peristiwa-peristiwa positif yang terjadi dalam pertandingan Sepakbola/Bolavoli/Bolabasket melalui pengamatan dari TV/CD. | <ul style="list-style-type: none"> - Menyaksikan pertandingan voli secara langsung atau TV/CD - Mempraktikkan peristiwa-peristiwa positif yang terjadi dalam pertandingan bolavoli Penilaian : praktik penerapan peristiwa positif bermain bola voli | 4 JP | Bola, TV,CD Buku Pegangan siswa |
| Pertemuan Ke-6 | | | | |
| 5. Penjasorkes <ul style="list-style-type: none"> - Mempraktikkan variasi dan kombinasi pola gerak dasar yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai permainan bola besar | 5.6 Mempraktikkan peristiwa-peristiwa positif yang terjadi | <ul style="list-style-type: none"> - Mempraktikkan peristiwa-peristiwa positif yang terjadi dalam pertandingan bola basket | 4 JP | Bola |

| MATA PELAJARAN & KOMPETENSI DASAR | INDIKATOR | KEGIATAN PEMBELAJARAN & PENILAIAN | ALOKASI WAKTU | SUMBER BELAJAR |
|---|--|--|---------------|-----------------------------|
| dan atau olahraga tradisional | dalam pertandingan Sepakbola/Bolavoli/Bolabasket melalui pengamatan dari TV/CD. | Penilaian : praktik penerapan peristiwa positif bermain bola basket | | Buku Pegangan siswa |
| Pertemuan Ke-7 | | | | |
| 5. Penjasorkes - Mempraktikkan variasi dan kombinasi pola gerak dasar yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai permainan bola besar dan atau olahraga tradisional | 5.7 Mempraktikkan peristiwa-peristiwa positif yang terjadi dalam pertandingan Sepakbola/Bolavoli/Bolabasket melalui pengamatan dari TV/CD. | - Mempraktikkan pertandingan bola basket dengan teknik yang benar Penilaian : praktik mengoper dan menggiring bola | 4 JP | Bola Buku Pegangan siswa |

Lampiran 11 Silabus kelas VI

SILABUS PEMBELAJARAN**SEKOLAH : SD Negeri****KELAS : VI****SEMESTER :**

| Kompetensi Dasar | Materi Pokok/ Pembelajaran | Kegiatan Pembelajaran | Indikator Pencapaian Kompetensi | Penilaian | | | Alokasi Waktu | Sumber Belajar |
|--|-------------------------------|---|--|--------------------------|------------------|--|------------------------------|--|
| | | | | Tehnik | Bentuk Instrumen | Contoh Insrumen | | |
| 1.1 Mempraktikkan gerak dasar salah satu permainan bola kecil dengan koordinasi dan kontrol yang baik dengan peraturan yang dimodifikasi serta nilai kerja sama, | Tenis Meja | 1.1.1 Pengenalan tenis meja 1.1.2 Lapangan dan Lapangan Tenis Meja 1.1.3 Latihan dasar Tenis Meja | <ul style="list-style-type: none"> • Pembagian pemain berdasarkan kelompok • Sejarah tennis meja • Melakukan gerakan: cara memegang bad • Memantulmantulkan bola dengan control dan koordinasi yang baik. • Bermain tennis meja dengan peraturan yang sederhana atau modifikasi | test (perorangan) | Test Ketrampilan | Lakukan/peragakan gerakan : 1. Memantulmantulkan bola 2. Memegang bad 3. Posisi badan/siap sedia 4. Memukul bola 5. Menyemash/sماش 6. Service bola (Dengan kontrol dan koodinasi yang baik) | 8 x 35 menit (4 x pertemuan) | <ul style="list-style-type: none"> • Buku Penjasor kes kls VI, hal 23 • Buku referensi tennis meja |

| Kompetensi Dasar | Materi Pokok/ Pembelajaran | Kegiatan Pembelajaran | Indikator Pencapaian Kompetensi | Penilaian | | | Alokasi Waktu | Sumber Belajar |
|---|-------------------------------|--|--|-------------------|------------------|--|-------------------------------|--|
| | | | | Tehnik | Bentuk Instrumen | Contoh Instrumen | | |
| sportivitas dan kejujuran. | | | | | | | | |
| 1.2 Mempraktikkan gerak dasar salah satu permainan bola besar dengan koordinasi yang baik dengan peraturan yang dimodifikasi serta nilai kerja sama, sportivitas dan kejujuran. | Basket | 1.2.1 Pengenalan bola basket 1.2.2 Latihan dasar bola basket 1.2.3 Peraturan permainan | <ul style="list-style-type: none"> • Memahami sejarah, alat dan ukuran lapangan bola basket. • Mendribble • Melempar bola • Memasukkan bola ke ring • Pivot/bertumpu satu kaki • Bermain basket dengan peraturan sederhana | test (perorangan) | Test Ketrampilan | Demonstrasikan gerakan : 1. Melempar bola dari atas 2. Mendribble bola 3. | 16 x 35 menit (4 x pertemuan) | <ul style="list-style-type: none"> • Buku Penjasor kes kls VI, hal 23 • Buku referensi tennis meja |

| Kompetensi Dasar | Materi Pokok/ Pembelajaran | Kegiatan Pembelajaran | Indikator Pencapaian Kompetensi | Penilaian | | | Alokasi Waktu | Sumber Belajar |
|--|----------------------------|--|---|-------------------|------------------|--|-------------------------------|---|
| | | | | Tehnik | Bentuk Instrumen | Contoh Instrumen | | |
| 1.3 Mempraktikkan koordinasi gerak dasar dalam tehnik lari, lempar dan lompat dengan peraturan yang dimodifikasi serta nilai semangat, sportivitas, percaya diri dan kejujuran. | Atletik (Tolak peluru) | 1.3.1 Pengenalan tolak peluru 1.3.2 Cara memegang tolak peluru 1.3.3 Cara meletakkan peluru pada bahu 1.3.4 Tolakan tanpa awalan 1.3.5 Sikap awal menolak peluru 1.3.6 Sikap akhir menolak peluru | <ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan tentang tolak peluru • Melakukan latihan dasar tolak peluru • Melakukan gerakan awalan, tolakan, sikap akhir | Test (perorangan) | Test Ketrampilan | <ul style="list-style-type: none"> - Lakukan macammacam lari - Lakukan posisi start - Lakukan lari bom - Lakukan cara mask garis finish Peragakan : <ul style="list-style-type: none"> - Cara memegang peluru - Cara meletakkan peluru di bahu - Cara menolak peluru tanpa awalan maupun dengan awalan - Sikap akhir setelah menolak | 16 x 35 menit (4 x pertemuan) | <ul style="list-style-type: none"> • Buku Penjasor kes kls VI, hal 1215 • Buku referensi tolak peluru |
| ❖ Karakter siswa yang diharapkan : Disiplin (<i>Discipline</i>) Tekun (<i>diligence</i>) Tanggung jawab (<i>responsibility</i>) Ketelitian (<i>carefulness</i>) Kerja sama (<i>Cooperation</i>) Toleransi (<i>Tolerance</i>) Percaya diri (<i>Confidence</i>) Keberanian (<i>Bravery</i>) | | | | | | | | |

Lampiran 12 RPP Kelas I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

| | |
|-------------------|--------------------------------|
| Satuan Pendidikan | : SD Negeri |
| Kelas/ Semester | : 1 / 1 (Satu) |
| Tema/ Subtema | : Diriku / Aku dan Teman Baru |
| Pembelajaran | : 4 |
| Alokasi Waktu | : 1 x Pertemuan (4 x 35 Menit) |
| Tanggal Pelaksana | : |

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan fak tual 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.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

PJOK

Kompetensi Dasar:

- 3.1 Mengetahui konsep gerak dasar lokomotor sesuai dengan dimensi anggota tubuh yang digunakan, arah, ruang gerak, hubungan, dan usaha, dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.

- 4.1 Mempraktikkan pola gerak dasar lokomotor sesuai dengan dimensi anggota tubuh yang digunakan, arah, ruang gerak, hubungan, dan usaha, dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.

Indikator:

- Mengidentifikasi gerak lokomotor pada aktifitas berjalan
- Melakukan gerak lokomotor menggunakan kaki dalam berjalan lurus
- Melakukan gerak lokomotor menggunakan kaki dalam berjalan zigzag
- Melakukan gerak lokomotor menggunakan kaki dalam berjalan lengkung

C. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah melakukan gerakan pada permainan sederhana, siswa dapat berjalan membentuk garis lurus dengan benar.
2. Setelah melakukan gerakan pada permainan sederhana, siswa dapat berjalan membentuk garis zigzag dengan benar.
3. Setelah melakukan gerakan pada permainan sederhana, siswa dapat berjalan membentuk garis lengkung dengan benar.

D. Materi Pembelajaran

1. Gerakan pada permainan sederhana, lurus, zigzag, membentuk garis lengkung

E. Metode dan Pendekatan Pembelajaran

Metode : Demonstrasi, tanya jawab

Pendekatan : Saintifik (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, eksperimen, mengasosiasi/mengolah informasi, dan mengkomunikasikan).

Model : Problem Based Learning (PBL)

F. Media, Alat, dan Sumber Belajar

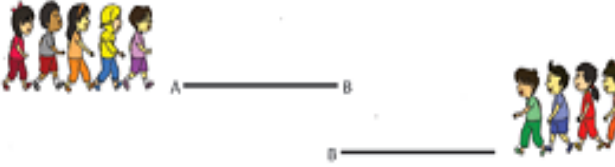

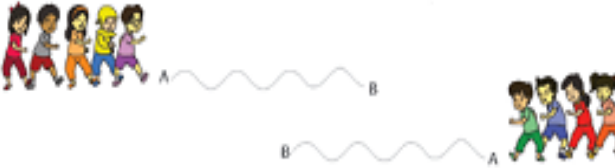
Media dan Alat : Beberapa set kartu huruf (a-z) berbentuk lingkaran

Sumber : Afriki dkk. 2013. *Buku Siswa Tema 1 “Diriku”. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

G. Langkah-langkah Pembelajaran

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|---------------|---|---------------|
| Pendahuluan | <ul style="list-style-type: none"> - Guru membuka menyapa siswa dan menanyakan keadaan mereka. - Guru meminta salah seorang siswa untuk memimpin doa - Guru memberi motivasi kepada siswa agar semangat dalam mengikuti pembelajaran yang akan dilaksanakan. - Siswa mendengarkan penjelasan dari guru kegiatan yang akan dilakukan hari ini dan apa tujuan yang akan dicapai dari kegiatan tersebut dengan bahasa yang sederhana dan dapat dipahami. | 10 Menit |
| Kegiatan Inti | <ul style="list-style-type: none"> - Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. - Masing-masing kelompok dibagi dua, lalu berdiri berpisah berhadap-hadapan dengan jumlah yang seimbang. | 190 Menit |

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|-----------------|--|----------------------|
| | <ul style="list-style-type: none"> - Siswa no. 1 di sisi A diminta untuk berjalan lurus atau berlari menuju titik. Masing-masing kelompok beradu cepat.. - Kegiatan kedua, guru meminta siswa berdiri di titik A yang telah dibuat guru sebelumnya membentuk garis zigzag menuju titik B. - Siswa nomor 1 diminta untuk berjalan menyusuri garis zigzag sampai ke siswa no. 5. Lalu siswa-siswa lain melangkah mundur satu garis. Selanjutnya siswa no. 2 yang berada di posisi 1 berjalan membuat garis zigzag sampai ke posisi no. 5. Demikian seterusnya sampai kesebelas siswa melakukannya. - Kegiatan ketiga guru menggambar garis lengkung jika memungkinkan, dan siswa berada di titik puncak garis. Jika tidak memungkinkan guru memberi tanda di tengah-tengah masing-masing siswa. Minta siswa no. 1 berjalan menyusuri garis lengkung sampai ke siswa no. 5 dan seterusnya (dilakukan, seperti tahapan berjalan zigzag). | |

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|----------|---|---------------|
| | <p style="text-align: center;">Bergerak Mengikuti Bentuk Garis</p> <p>Lakukan gerakan mengikuti bentuk garis. Bergerak mengikuti garis lurus.</p>  <p>Bergerak mengikuti garis zig-zag.</p>  <p>Bergerak mengikuti garis lengkung.</p>  | |
| Penutup | <p>Siswa bersama-sama guru membuat rangkuman/ simpulan dari kegiatan hari itu.</p> <p>Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi)</p> <p>Guru meminta salah seorang siswa untuk memimpin doa.</p> | 10 Menit |

H. Penilaian

1. Teknik Penilaian

Penilaian Sikap: kerjasama, tanggungjawab, dan teliti

Penilaian Pengetahuan : tertulis

Penilaian Keterampilan: diskusi ulasan bacaan, laporan percobaan,
menyanyi

2. Bentuk Instrumen Penilaian

Penilaian

1. Pengamatan Sikap

| NO | Nama | Percaya Diri | | | | Disiplin | | | | Bekerja Sama | | | |
|----|------|--------------|----|----|----|----------|----|----|----|--------------|----|----|----|
| | | BT | MT | MB | SM | BT | MT | MB | SM | BT | MT | MB | SM |
| 1 | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | | | | | | | |

2. Penilaian Pengetahuan

Instrument penilaian : tes tulis (isian)

3. penilaian keterampilan

Penilaian : unjuk kerja

| NO | Kriteria | Baik Sekali | Baik | Cukup | Perlu Bimbingan |
|----|----------|-------------|------|-------|-----------------|
| 1 | | | | | |
| 2 | | | | | |
| 3 | | | | | |
| 4 | | | | | |
| 5 | | | | | |

Lampiran 13 RPP kelas II

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SD Negeri
 Kelas/ Semester : 2 / 1 (Satu)
 Tema/ Subtema : Hidup Rukun / Hidup Ruku Dengan Teman Bermain
 Pembelajaran : 2
 Alokasi Waktu : 1 x Pertemuan (6 x 35 Menit)
 Tanggal Pelaksanaan :

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan fak tual 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.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

PJOK

Kompetensi Dasar:

- 3.1 Mengetahui konsep gerak variasi pola gerak dasar lokomotor dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.
- 4.1 Mempraktikkan variasi pola gerak dasar lokomotor yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.

3.3 Mengetahui konsep gerak variasi pola gerak dasar manipulatif dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau permainan tradisional.

4.3 Mempraktikkan variasi pola gerak dasar manipulatif yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau permainan tradisional.

Indikator

3.3.1 Mengidentifikasi pola gerakan dasar manipulatif dalam berbagai bentuk permainan .

4.3.1 Melakukan pola gerakan dasar manipulatif dalam berbagai bentuk permainan.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mengamati gambar berbagai gerakan, siswa dapat mengidentifikasi pola gerakan dasar manipulatif dalam berbagai bentuk permainan dengan teliti.
2. Dengan permainan “Meniru Hewan Berjalan”, siswa dapat melakukan pola gerakan dasar manipulatif dalam berbagai bentuk permainan dengan percaya diri.

D. Materi Pembelajaran

1. Pola gerak dasar manipulatif

E. Metode dan Pendekatan Pembelajaran

Metode : Demontrasi, tanya jawab dan diskusi

Pendekatan : Sainifik (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, eksperimen,

mengasosiasi/mengolah informasi, dan mengkomunikasikan).

Model : Problem Based Learning (PBL)


F. Media, Alat, dan Sumber Belajar

Media dan Alat : Gambar

Sumber : Afriki dkk. 2013. *Buku Siswa Tema 1 “Hidup Rukun”*. *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

G. Langkah-langkah Pembelajaran

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|-----------------|---|----------------------|
| Pendahuluan | <ul style="list-style-type: none"> - Guru membuka menyapa siswa dan menanyakan keadaan mereka. - Guru meminta salah seorang siswa untuk memimpin doa - Guru memberi motivasi kepada siswa agar semangat dalam mengikuti pembelajaran yang akan dilaksanakan. - Siswa mendengarkan penjelasan dari guru kegiatan yang akan dilakukan hari ini dan apa tujuan yang akan dicapai dari kegiatan tersebut dengan bahasa yang sederhana dan dapat dipahami. | 10 Menit |
| Kegiatan Inti | <ul style="list-style-type: none"> - Siswa mengamati gambar tentang gerakan manipulatif (mengamati). | 120 Menit |

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|----------|--|---------------|
| |  <p>Setelah melakukan gerakan-gerakan di atas, mari melakukan permainan berikut.</p> <p>Meniru Hewan Berjalan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa mengidentifikasi pola gerakan manipulatif yang ada pada gambar (menalar). - Siswa menyimak penjelasan guru melakukan sebuah permainan untuk melakukan pola gerakan dasar manipulative dalam berbagai bentuk permainan (mengomunikasikan). - Guru menentukan batas lokasi permainan, misalnya membuat batas persegi panjang yang disesuaikan dengan lapangan bermain. - Siswa melakukan gerakan menirukan kucing berjalan sambil mendengarkan aba-aba guru menyebutkan angka. - Misalnya, guru menyebutkan angka 2, maka siswa harus | |

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|----------|---|---------------|
| | berjalan menirukan kucing sambil mencari dua teman. Jika ada yang tidak berhasil mencari teman sejumlah bilangan yang disebut guru, maka siswa tersebut diminta untuk menyanyi. - Siswa melakukan permainan menirukan kucing berjalan dari petunjuk guru (mencoba). | |
| Penutup | - Siswa bersama-sama guru membuat rangkuman/ simpulan dari kegiatan hari itu. - Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) - Guru meminta salah seorang siswa untuk memimpin doa. | 10 Menit |

H. Penilaian

1. Teknik Penilaian

Penilaian Sikap: kerjasama, tanggungjawab, dan teliti

Penilaian Pengetahuan : tertulis

Penilaian Keterampilan: diskusi ulasan bacaan, laporan percobaan, menyanyi

2. Bentuk Instrumen Penilaian

Hasil penilaian

| No | Kriteria | Terlihat | Belum terlihat |
|----|--|----------|----------------|
| 1 | Siswa mampu mengikuti instruksi | | |
| 2 | Siswa terlihat aktif di permainan | | |
| 3 | Siswa mampu menirukan gerakan di permainan | | |

Lampiran 14 RPP kelas III

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

| | |
|-------------------|---|
| Satuan Pendidikan | : SD Negeri |
| Kelas / Semester | : 3 / 1 |
| Tema / Topik | : Sayangi Hewan dan Tumbuhan di Sekitar |
| Petemuan ke | : 1 |
| Semester | : 1 (satu) |
| Alokasi Waktu | : |

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, tetangga, dan guru
3. 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
4. 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

B. KOMPETENSI DASAR

- 3.1 Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar lokomotor yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional
- 3.2 Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar non-lokomotor yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau permainan tradisional

3.3 Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar lokomotor dan manipulatif yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau permainan tradisional

C. Indikator

1. Mendiskusikan bentuk permainan kombinasi gerak dasar lokomotor, kombinasi gerak dasar non lokomotor, kombinasi pola gerak dasar lokomotor dan manipulatif
2. Melakukan berjalan, berlari dengan berbagai variasi.
3. Mengkombinasikan gerak mengayun, membungkuk dan menekuk dengan berbagai variasi.
4. Mengkombinasikan gerak dasar melempar, menangkap, dan memukul bola dalam bentuk permainan

D. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : Scientific

Strategi : Cooperative Learning

Teknik : Example Non Example

Metode : Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi Dan Ceramah

E. Kegiatan Pembelajaran

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|-------------|---|---------------|
| Pendahuluan | <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengajak semua siswa berdo'a menurut Agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengawali kegiatan pembelajaran) 2. Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa 3. Mengajak berdinamika dengan tepuk kompak 4. Dilanjutkan dengan bertanya jawab tentang syair lagu, mengapa saling mengucapkan salam. Dan apa bedanya di kalau pagi 5. Meminta informasi dari siswa mengenai kegiatan piket yang telah dilaksanakan pada pagi hari dan | 10 Menit |

| | | |
|---------|--|-----------|
| | <p>bertanya tentang hubungan antara kebersihan kelas dengan kenyamanan kegiatan pembelajaran.</p> <p>6. Menginformasikan Tema yang akan dibelajarkan</p> | |
| Inti | <ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan bentuk permainan kombinasi gerak dasar lokomotor, non lokomotor, kombinasi pola gerak dasar lokomotor dan manipulatif. 2. Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar jalan, lari dan lompat dalam permainan sederhana, (misal: berjalan zigzag, berlari melewati lintasan, kemudian melompati rintangan). 3. Bermain secara berpasangan dan beregu, mengkombinasikan gerak mengayun, membungkuk dan menekuk dengan berbagai variasi (misal: saling menggendong berpasangan, meliukkan badan berpasangan menggunakan alat simpai, tali, ban bekas, kain, dll) 4. Mempraktikkan permainan yang dimodifikasi dengan gerak dasar melempar, menangkap, memukul bola (Bermain kasti, slag ball, boy/melempar tumpukan lempengan dengan bola yang dilakukan secara beregu, masingmasing regu terdiri atas 5 orang peserta didik) | 150 Menit |
| Penutup | <ol style="list-style-type: none"> 1. Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari 2. Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) 3. Melakukan penilaian hasil belajar 4. Mengajak semua siswa berdo'a menurut Agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengawali kegiatan pembelajaran) 5. Mengamati sikap siswa dalam berdo'a (sikap duduknya, cara membacanya, cara melafalkannya dsb) | 15 menit |

| | | |
|--|--|--|
| | 6. Apabila ada siswa yang kurang benar dan kurang sempurna dalam berdo'a, maka setelah selesai kegiatan berdo'a, langsung diberi nasehat agar besok kalau berdoa lebih disempurnakan | |
|--|--|--|

F. Bahan dan Media

Diri anak

Lingkungan keluarga

Lingkungan sekolah

Buku Tematik Kelas 3

Buku Pengembangan Diri Anak

Video/slide/gambar tentang teknik cetak sederhana dan bentuk pola dan alur sederhana gunting, lipat dan temple

Gambar/ccontoh langsung karya cetak dengan berbagai bahan alam dan bentuk

Gambar/ccontoh langsung hasil karya gunting, lipat dan tempel dengan berbagai bentuk pola dan alur sederhana

Buku kirigami (seni mengunting)

Buku Pengembangan Diri Anak

G. PENILAIAN

1. Prosedur Penilaian

a. Penilaian Proses Menggunakan format pengamatan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran sejak dari kegiatan awal sampai dengan kegiatan akhir

b. Penilaian Hasil Belajar Menggunakan instrumen penilaian hasil belajar dengan tes tulis dan lisan (terlampir)

2. Instrumen Penilaian

a. Penilaian Proses

- Penilaian Kinerja
- Penilaian Produk

b. Penilaian Hasil Belajar

- Pilihan ganda
- Isian singkat
- Esai atau uraian

Lampiran 15 RPP Kelas IV

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SD Negeri
 Kelas/ Semester : 4 / 1 (Satu)
 Tema/ Subtema : Indahnya Kebersamaan/Kebersamaan dalam Keberagaman
 Pembelajaran : 1
 Alokasi Waktu : 1 x Pertemuan (4 x 35 Menit)
 Tgl Pelaksanaan :

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan fak tual 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.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

PJOK

Kompetensi Dasar:

- 3.9 Memahami pengaruh aktivitas fisik dan istirahat yang cukup terhadap pertumbuhan dan perkembangan tubuh
- 4.3 Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar lokomotor untuk membentuk gerakan dasar atletik jalan cepat dan lari yang dilandasi konsep gerak melalui permainan dan atau olahraga tradisional.

Indikator

4.3.1 Mempraktikkan permainan tradisional engklek

C. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah membaca teks, diskusi, dan simulasi, siswa mampu mempraktikkan permainan tradisional engklek dengan kombinasi gerak dasar atletik jalan, lari, dan lompat dengan teknik dan aturan yang benar.

D. Materi Pembelajaran

1. Permainan engklek

E. Metode dan Pendekatan Pembelajaran

Metode : Demonstrasi, tanya jawab dan diskusi

Pendekatan : Saintifik (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, eksperimen,

mengasosiasi/mengolah informasi, dan mengkomunikasikan).

Model : Problem Based Learning (PBL)


F. Media, Alat, dan Sumber Belajar

Media dan Alat : Buku

Sumber : Afriki dkk. 2013. *Buku Siswa Tema 1 “Indahnya Kebersamaan”*. *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

G. Langkah-langkah Pembelajaran

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|-----------------|---|----------------------|
| Pendahuluan | <ul style="list-style-type: none"> - Guru membuka menyapa siswa dan menanyakan keadaan mereka. - Guru meminta salah seorang siswa untuk memimpin doa - Guru memberi motivasi kepada siswa agar semangat dalam mengikuti pembelajaran yang akan dilaksanakan. - Siswa mendengarkan penjelasan dari guru kegiatan yang akan dilakukan hari ini dan apa tujuan yang akan dicapai dari kegiatan tersebut dengan bahasa yang sederhana dan dapat dipahami. | 10 Menit |
| Kegiatan Inti | <ul style="list-style-type: none"> - Siswa mengamati gambar yang terdapat pada buku siswa dan melaksanakan tugas sesuai instruksi. - Sebelum kegiatan dimulai, guru menyiapkan 4 bentuk geometri (pengubinan dan bukan pengubinan) untuk permainan engklek di halaman sekolah | 120 Menit |

| | | |
|----------------|---|---------------------|
| | <p style="text-align: center;">.....</p>  <p style="text-align: center;">.....</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa diberi kesempatan untuk saling mencoba model permainan engklek kreasi mereka saat istirahat. | |
| <p>Penutup</p> | <p>Siswa bersama-sama guru membuat rangkuman/ simpulan dari kegiatan hari itu.</p> <p>Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi)</p> <p>Guru meminta salah seorang siswa untuk memimpin doa.</p> | <p>10 Menit</p> |

H. Penilaian

1. Teknik Penilaian

Penilaian Sikap: kerjasama, tanggungjawab, dan teliti

Penilaian Pengetahuan : tertulis

Penilaian Keterampilan: diskusi ulasan bacaan, laporan percobaan,
menyanyi

2. Bentuk Instrumen Penilaian

Rubrik Penilaian Diri

Nama Siswa:

Kelas:

| | Ya | Tidak |
|---|----|-------|
| Mampu mempraktikkan gerak dasar jalan dengan teknik yang benar. | | |
| Mampu mempraktikkan gerak dasar lari dengan teknik yang benar | | |
| Mampu melompat tanpa melewati garis batas yang telah ditentukan | | |

Lampiran 16 RPP kelas V

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SD Negeri
 Kelas/ Semester : 5 / 1 (Satu)
 Tema/ Subtema : Benda-benda di lingkungan Sekitar/Wujud Benda dan Cirinya
 Pembelajaran : 5
 Alokasi Waktu : 1 x Pertemuan (4 x 35 Menit)
 Tgl Pelaksanaan :

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan fak tual 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.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

PJOK

Kompetensi Dasar

- 3.2 Memahami konsep variasi dan kombinasi pola gerak dasar dalam berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola kecil.

Indikator

- 1.2.1 Mengenal berbagai aktivitas gerak dalam permainan bola kecil ke teman

3.2.2 Mempraktikkan variasi dan kombinasi pola gerak dasar yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola kecil.

4.2.1 Melakukan berbagai keterampilan dasar (melambungkan, melempar, menangkap, lari dan memukul) permainan kasti dengan kontrol yang baik

4.2.2 Memukul bola yang dilambungkan/ dilemparkan dengan tepat

4.2.3 Memperkirakan kemampuan berlari untuk mencetak angka

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan memperhatikan teks siswa memahami pentingnya pemanasan sebelum

mulai permainan atau olahraga inti dengan penuh sikap disiplin.

2. Dengan mempelajari teknik dasar bermain bola kasti siswa terampil dalam

mempraktekan teknik dasar bermain bola kasti dengan benar dan sportif.

D. Materi Pembelajaran

1. Gerakan pada pemanasan

2. Teknik dasar bermain kasti

E. Metode dan Pendekatan Pembelajaran

Metode : Demonstrasi, tanya jawab

Pendekatan : Saintifik (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, eksperimen,

mengasosiasi/mengolah informasi, dan mengkomunikasikan).

Model : Problem Based Learning (PBL)





F. Media, Alat, dan Sumber Belajar

Media dan Alat : Buku, materi: manfaat gerak pemanasan sebelum berolahraga, teknik dasar bermain bola kasti

Sumber : Afriki dkk. 2013. *Buku Siswa Tema 1 "Diriku". Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

G. Langkah-langkah Pembelajaran

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|---------------|---|---------------|
| Pendahuluan | <ul style="list-style-type: none"> - Guru membuka menyapa siswa dan menanyakan keadaan mereka. - Guru meminta salah seorang siswa untuk memimpin doa - Guru memberi motivasi kepada siswa agar semangat dalam mengikuti pembelajaran yang akan dilaksanakan. - Siswa mendengarkan penjelasan dari guru kegiatan yang akan dilakukan hari ini dan apa tujuan yang akan dicapai dari kegiatan tersebut dengan bahasa yang sederhana dan dapat dipahami. | 10 Menit |
| Kegiatan Inti | <ul style="list-style-type: none"> - Siswa diminta membaca ilustrasi bacaan yang | 120 Menit |

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|----------|---|---------------|
| | <p>Telah disediakan.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Melempar Bola Kecil</p> <p>Melempar bola dilakukan dengan menggunakan tangan yang terkuat. Genggam bola dengan kuat, pandangan fokus ke arah yang dituju. Ambil ancang-ancang dengan menarik tangan yang membawa bola ke belakang lalu ayunkan ke depan. Gerakan ini disertai dengan tarikan dan ayunan kaki.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Menangkap Bola Kecil</p> <p>Dalam menangkap bola bisa dilakukan dengan menggunakan satu tangan atau dua tangan. Harus diperhatikan agar bola berada dalam penguasaan. Bola dijemput telapak tangan dengan jari-jari tangan terentang dan pergelangan tangan rileks. Saat bola masuk di antara kedua telapak tangan, jari tangan segera melekat ke bola dan ditarik ke belakang atau mengikuti arah datangnya bola.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa diminta memperhatikan gambar dan membaca seksama teori melakukan keterampilan-keterampilan dalam menggunakan bola kecil dalam permainan (Kegiatan Mengamati). - Siswa diminta berdiskusi dan menyampaikan pendapat tentang pemahaman mereka. - Setelah memahami teori, siswa diminta mempraktikan melakukan keterampilan-keterampilan dalam | |

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|----------|--|---------------|
| | <p>menggunakan bola kecil dalam permainan .</p> <p>- Siswa diminta mencatat hasil latihan mereka dalam lembar catatan yang telah disediakan.</p> | |
| Penutup | <p>Siswa bersama-sama guru membuat rangkuman/ simpulan dari kegiatan hari itu.</p> <p>Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi)</p> <p>Guru meminta salah seorang siswa untuk memimpin doa.</p> | 10 Menit |

H. Penilaian

1. Teknik Penilaian

Penilaian Sikap: kerjasama, tanggungjawab, dan teliti

Penilaian Pengetahuan : tertulis

Penilaian Keterampilan: diskusi ulasan bacaan, laporan percobaan, menyanyi

2. Bentuk Instrumen Penilaian

| Kriteria Penilaian | | Penilaian 1 | | Penilaian 2 | | Penilaian 3 | |
|--------------------|--|-------------|-------|-------------|-------|-------------|-------|
| | | Ya | Tidak | Ya | Tidak | Ya | Tidak |
| 1 | Apakah siswa memahami konsep melempar bola dengan benar | | | | | | |
| 2 | Siswa dapat melakukan melempar bola dengan benar | | | | | | |
| 3 | Apakah siswa memahami konsep menangkap bola dengan benar | | | | | | |
| 4 | Siswa dapat melakukan menangkap bola dengan benar | | | | | | |

| | | | | | | | |
|---|---|--|--|--|--|--|--|
| 5 | Apakah siswa memahami memukul bola dengan benar | | | | | | |
| 6 | Siswa dapat melakukan memukul dengan benar | | | | | | |
| 7 | Apakah siswa dapat melakukan mencetak angka dengan benar? | | | | | | |
| 8 | Apakah siswa menunjukkan motivasi yang baik dalam bermain kasti | | | | | | |
| 9 | Apakah siswa bersikap aktif dalam permainan | | | | | | |
| | Catatan komentar terhadap siswa | | | | | | |
| | <p>Total Penilaian 9 Kriteria X 3 Penilaian = 27x100 27</p> <p>Catatan Mampu Melkukan (Ya)=1 Belum Mampu Melakukan (Tidak)=0</p> | | | | | | |

Lampiran 17 RPP Kelas VI

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

| | |
|--------------------------|--------------------------------------|
| Satuan pendidikan | : SDN |
| Kelas / semester | : VI / 1 |
| Tema / topic | : 1 / Selamatkan mahluk hidup |
| Sub Tema 1 | : Tumbuhan sumber kehidupan |
| Pertemuan ke | : 2 / Pb 6 |
| Alokasi waktu | : 1 Hari |

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya mahluk ciptaan tuhan dan kegiatannya dan benda-benda yang dijumpainya dirumah, disekolah dan tempat bermain
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. KOMPETENSI DASAR

- 1.1 Menghargai tubuh dengan seluruh perangkat gerak dan kemampuannya sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.
- 1.2 Tumbuhnya kesadaran bahwa tubuh harus dipelihara dan dibina, sebagai wujud syukur kepada sang Pencipta.
- 2.3 Menghargai perbedaan karakteristik individual dalam melakukan berbagai aktivitas fisik.
- 2.4 Menunjukkan kemauan bekerja sama dalam melakukan berbagai aktivitas fisik dalam bentuk permainan.
- 2.5 Toleransi dan mau berbagi dengan teman lain dalam penggunaan peralatan dan kesempatan.
- 2.6 Disiplin selama melakukan berbagai aktivitas fisik.
- 2.7 Menerima kekalahan dan kemenangan dalam permainan.
- 3.2 Memahami konsep variasi dan kombinasi pola gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif dengan control yang baik dalam berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola kecil.

4.2 Mempraktikkan variasi dan kombinasi pola gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif dengan control yang baik dalam berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola kecil.

INDIKATOR :

- Menjelaskan teknik memukul, melempar, dan menangkap bola dengan teknik yang benar melalui permainan *Rounders*.
- Memukul, melempar, dan menangkap bola dengan teknik yang benar melalui permainan *Rounders*.
- Mengembangkan sikap jujur dan sportif melalui permainan Lempar Bola ke dalam keranjang.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan tanya jawab, siswa mampu menjelaskan teknik memukul, melempar, dan menangkap bola dengan teknik yang benar melalui permainan *Rounders* dengan percaya diri.
2. Dengan bermain melempar bola ke dalam keranjang dan bermain *rounders*, siswa mampu mengembangkan sikap disiplin, bertanggung jawab, menghargai perbedaan, jujur, dan sportif.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Permainan *rounders* II dalam praktek memukul.

E. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : *Scientific*
 Metode : Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi Dan Ceramah
 Strategi : *Cooperative Learning*
 Teknik : *Example Non Example*

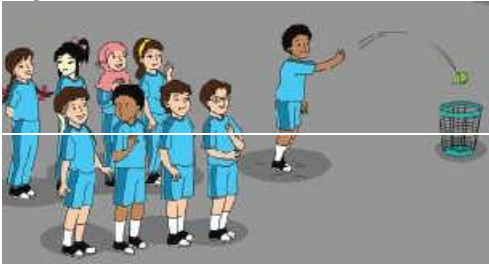
F. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran :

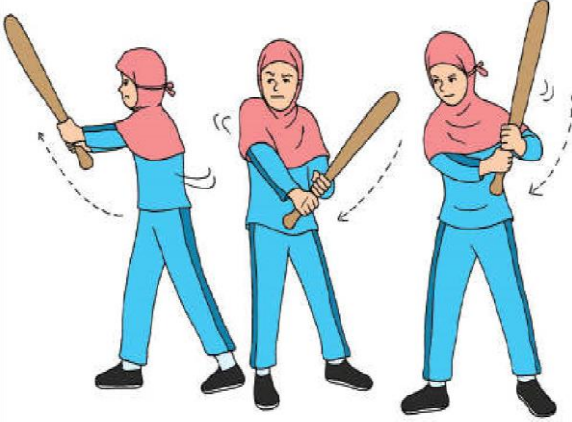
1. Bola kasti
2. Pemukul kasti
3. Diri siswa
4. Buku Guru Kls 6
5. Buku Siswa Kls 6

G. LANGKAH – LANGKAH PEMBELAJARAN

• Pertemuan II

| No. | Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|-----|----------|--------------------|---------------|
| | | | |

| | | | |
|----|-------------|---|--------------|
| 1. | Pendahuluan | <ol style="list-style-type: none"> 1. Kegiatan diawali meminta seorang siswa untuk memimpin do'a sesuai keyakinan masing-masing. 2. Guru mengecek kehadiran siswa 3. Guru bersama siswa melakukan appersepsi dengan menanyakan materi pembelajaran sebelumnya. 4. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari. | 10 menit |
| 2. | Inti | <ol style="list-style-type: none"> 5. Sebagai kegiatan pemanasan, siswa melakukan permainan tradisional "Lempar Bola ke dalam Keranjang/Kardus".  <ol style="list-style-type: none"> 6. Siswa berlatih memukul dan menangkap bola dengan teknik yang benar kemudian bermain <i>rounders</i>. | 105 menit |
| | | <ol style="list-style-type: none"> 7. Usai pemanasan, lakukan diskusi dan tanya jawab bersama siswa untuk mengingat kembali teknik memukul bola pada permainan kasti sebagai persiapan <i>Rounders</i>. <ul style="list-style-type: none"> • Cara melakukan pukulan adalah sebagai berikut. <ol style="list-style-type: none"> 1) Badan sedikit membungkuk, kedua kaki sejajar sedikit ditekuk dan Terbuka 2) Pandangan ke arah datangnya bola. 3) Kedua tangan memegang kayu dengan tangan kanan di atas atau tangan kiri di atas apabila kidal. 4) Kayu pemukul di atas bahu tetapi tidak dipikul, bahu kiri sedikit lebih rendah daripada bahu kanan. • Ingatkan siswa untuk selalu bermain dengan sportif dan jujur. | |

| | | | |
|----|---------|---|-------------|
| | |  | |
| 3. | Penutup | <p>8. Siswa menyimak penjelasan guru.</p> <p>9. Siswa menyampaikan permasalahan yang di hadapi {kesulitan yang di temui}</p> <p>10.Siswa menyimak kesimpulan proses pembelajaran</p> <p>11.Mengucapkan salam.</p> | 15 menit |

H. Penilaian

| Sikap | Baik sekali | Baik | Cukup | Kurang |
|----------------------|---|---|--|---|
| Kejujuran | Jujur sejak awal hingga akhir permainan | Cukup jujur sejak awal hingga akhir permainan | Jujur hanya di setengah permainan | Tidak jujur dari awal hingga akhir permainan |
| Bertanggung jawab | Bermain dengan hati-hati dan menjaga keselamatan diri dan teman | Bermain cukup hati-hati dan menjaga keselamatan diri dan teman | Bermain kurang hati-hati | Bermain dengan ceroboh sehingga membahayakan keselamatan diri dan teman |
| Menghargai perbedaan | Menghargai teman yang kurang terampil bermain, dan memuji teman yang terampil | Menghargai teman yang kurang terampil bermain, tetapi enggan memuji teman yang terampil | Kurang menghargai teman yang kurang terampil bermain | Tidak menghargai teman yang kurang terampil bermain |

| | | | | |
|------------------------------------|--|--|---|---|
| Kerja sama dalam kelompok | Mampu bekerja sama dalam permainan dan konsisten | Kurang bekerja sama dalam permainan | Sulit bekerja sama dalam permainan | Sulit dan perlu motivasi untuk dapat bekerja sama dalam permainan |
| Berbagi dalam penggunaan peralatan | Mampu berbagi peralatan dengan semua teman secara konsisten | Terkadang mau berbagi peralatan hanya dengan beberapa teman | Sering tidak mau berbagi peralatan dengan teman | Tidak mau berbagi peralatan dengan teman |
| Disiplin | Disiplin selama melakukan berbagai aktivitas fisik secara konsisten | Cukup disiplin selama melakukan berbagai aktivitas fisik | Kurang disiplin selama melakukan berbagai aktivitas fisik | Tidak disiplin selama melakukan berbagai aktivitas fisik |
| Menerima kekalahan dan kemenangan | Tetap tenang saat kalah dan memberi selamat kepada teman yang menang | Tetap tenang saat kalah meski tidak memberi selamat kepada teman yang menang | Kecewa dan sedih saat kalah | Marah saat kalah dan menyalahkan teman lain |

Lampiran 184 Daftar sekolah di Kecamatan Andong

| NO | Kode Fasdik | Nama Fasdik | Alamat Fasdik | Kecamatan Asal |
|----|-----------------|----------------------|-----------------------------|----------------|
| 1 | X33091600071002 | SD N 1 ANDONG | DK RANDUSARI | ANDONG |
| 2 | X33091600051001 | SD N 1 MOJO | MAGERSARI | ANDONG |
| 3 | X33091600031001 | SD N 1 PAKEL ANDONG | JLN RAYA PAKEL | ANDONG |
| 4 | X33091600041001 | SD N 1 SENGGRONG | SENGGRONG | ANDONG |
| 5 | X33091600131001 | SD N 2 KADIPATEN | JETIS | ANDONG |
| 6 | X33091600051002 | SD N 2 MOJO | SUMURTUMPANG | ANDONG |
| 7 | X33091600061001 | SD N 2 NGOYOG | NGOYOG | ANDONG |
| 8 | X33091600041002 | SD N 2 SENGGRONG | SENGGRONG | ANDONG |
| 9 | X33091600051003 | SD N 3 MOJO | KLIWONAN | ANDONG |
| 10 | X33091600011001 | SD N BANARAN 1 | BANARAN | ANDONG |
| 11 | X33091600061002 | SD N BEJI | BEJI, ANDONG, BOYOLALI | ANDONG |
| 12 | X33091600161001 | SD N GEJUGAN | GEJUGAN | ANDONG |
| 13 | X33091600081002 | SD N KACANGAN 1 | KACANGAN | ANDONG |
| 14 | X33091600011002 | SD N KARANGASEM | KARANGASEM | ANDONG |
| 15 | X33091600151001 | SD N KUNTI 1 | MALANGAN | ANDONG |
| 16 | X33091600121001 | SD N MUNGUR | MUNGUR | ANDONG |
| 17 | X33091600061003 | SD N NGOYOG 1 | NGOYOG | ANDONG |
| 18 | X33091600111001 | SD N PAKANG | PAKANG | ANDONG |
| 19 | X33091600151002 | SD N SAWIT | DUSUN DUKUH RT. 13 RW. 04 | ANDONG |
| 20 | X33091600141002 | SD N TURUNAN | TURUNAN | ANDONG |
| 21 | X33091600081003 | SD NEGERI 3 KACANGAN | PAKIS | ANDONG |
| 22 | X33091600161002 | SD NEGERI PELEMREJO | PELEMREJO | ANDONG |
| 23 | X33091600101001 | SD NEGERI PRANGGONG | PRANGGONG | ANDONG |
| 24 | X33091600141003 | SD NEGERI SEMAWUNG 1 | SEMAWUNG | ANDONG |
| 25 | X33091600011003 | SD NEGERI SEMPU | DESA SEMPU | ANDONG |
| 26 | X33091600011004 | SDN 2 BANARAN | NGEMBAT | ANDONG |
| 27 | X33091600091005 | SDN BANYUURIP ANDONG | KEDUNGOWO, ANDONG | ANDONG |
| 28 | X33091600021001 | SDN GONDANGRAWE 2 | GONDANGRAWE, ANDONG | ANDONG |
| 29 | X33091600081004 | SDN KACANGAN 2 | KACANGAN, ANDONG | ANDONG |
| 30 | X33091600101002 | SDN TEMPURAN | TEMPURAN, PRANGGONG, ANDONG | ANDONG |

Lampiran 19 Identitas Responden

ANGKET PENELITIAN
KETERLAKSANAAN PERMAINAN SEDERHANA DAN TRADISIONAL
DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES SEKOLAH DASAR DI
KECAMATAN ANDONG

Dengan hormat,

Saya mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang :

Nama : Muhammad Irwan

NIM : 6102415040

Jurusan/Prodi : PJKR/PGPJSD

Dengan ini mengajukan permohonan penelitian TAS yang berjudul :
 "KETERLAKSANAAN PERMAINAN SEDERHANA DAN TRADISIONAL
 DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES SEKOLAH DASAR DI
 KECAMATAN ANDONG"

Demikian permohonan ini saya sampaikan, besar harapan saya agar Bapak/Ibu berkenan dengan permohonan ini. Atas perhatian Bapak/Ibu saya ucapkan terimakasih.

A. Identitas Responden

Nama : *Sarmini, S.Pd.*
 NIP : *196301041986082005*
 Sekolah : *SDM 2 Mojo*
 Tanggal pengisian : *28-januari-2020*

B. Petunjuk Pengisian

Pilihlah salah satu jawaban yang menurut Bapak/Ibu guru tepat sesuai dengan situasi dan kondisi yang sebenarnya dengan cara memberi tanda (√) pada kolom jawaban untuk setiap nomor pernyataan. Alternative jawaban yang dapat dipilih yaitu : YA atau TIDAK

Lampiran 20 Kisi-kisi instrumen

| Faktor | Variabel | Indikator | No Butir Soal | Jumlah |
|---|-----------------------|-------------------------------------|---------------|--------|
| Keterlaksanaan Permainan Sederhana Dan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Sekolah Dasar Di Kecamatan Andong | Permainan Sederhana | Permainan Ganjil Genap | 1 | 1 |
| | | Permainan Estafet Bola | 2 | 1 |
| | | Permainan Pass And Run | 3 | 1 |
| | | Permainan Ular Makan Ekornya | 4 | 1 |
| | | Permainan Kasti | 5 | 1 |
| | | Permainan Kucing Dan Tikus | 6 | 1 |
| | Permainan Tradisional | Permainan Ta' Patung | 7 | 1 |
| | | Permainan Terompah | 8 | 1 |
| | | Permainan Lari Balok | 9 | 1 |
| | | Permainan Gobak Sodor | 10 | 1 |
| | | Permainan Congklak/Dakon | 11 | 1 |
| | | Permainan Boy-Boyan | 12 | 1 |
| | | Permainan Engklek | 13 | 1 |
| | | Permainan Lompat Tali | 14 | 1 |
| | | Permainan Egrang Batok | 15 | 1 |
| | | Permainan Sepur-Sepuran | 16 | 1 |
| | | Permainan Dingklik Oglak-Aglik | 17 | 1 |
| | | Permainan Gowokan | 18 | 1 |
| | | Permainan Jamuran | 19 | 1 |
| | | Permainan Memasukan Bolpen Ke Botol | 20 | 1 |
| | | Permainan Sepak Sawut | 21 | 1 |
| Jumlah | | | | 21 |

Lampiran 21 Angket instrumen Penelitian

Butir-Butir Pernyataan Yang Digunakan Sebagai instrument Penelitian Keterlaksanaan Permainan Sederhana Dan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Sekolah Dasar Di Kecamatan Andong

| No | Pernyataan | Ya | Tidak |
|----|--|----|-------|
| 1 | Permainan Ganjil Genap | ✓ | |
| 2 | Permainan Estafet Bola | ✓ | |
| 3 | Permainan Pass Dan Run | ✓ | |
| 4 | Permainan Ular Makan Ekornya | ✓ | |
| 5 | Permainan Kasti | ✓ | |
| 6 | Permainan Kucing Dan Tikus | ✓ | |
| 7 | Permainan Ta' Patung | ✓ | |
| 8 | Permainan Terompah | ✓ | |
| 9 | Permainan Lari Balok | ✓ | |
| 10 | Permainan Gobag Sodor | ✓ | |
| 11 | Permainan Congklak/Dakon | ✓ | |
| 12 | Permainan Boy-Boyan | ✓ | |
| 13 | Permainan Engklek | ✓ | |
| 14 | Permainan Lompat Tali | ✓ | |
| 15 | Permainan Egrang Batok | ✓ | |
| 16 | Permainan Sepur-Sepuran | ✓ | |
| 17 | Permainan Dingklik Oglak-Aglik | ✓ | |
| 18 | Permainan Gowokan | ✓ | |
| 19 | Permainan Jamuran | ✓ | |
| 20 | Permainan Memasukkan Polpen Ke Dalam Botol | ✓ | |
| 21 | Permainan Sepak Sawut | ✓ | |

Lampiran 22 Wawancara

| No | Pertanyaan | Jawaban |
|----|---|--|
| 1 | Apakah di SD sudah menggunakan kurikulum 2013 atau masih KTSP? a. Apa alasan sudah menggunakan kurikulum 2013? b. Apa alasan masih menggunakan KTSP? | kurikulum 2013 sesuai dengan program Pemerintah. |
| 2 | Apakah dalam pengajaran penjasorkes Bapak/Ibu sering mengajarkan olahraga kecabangan dalam bentuk permainan? | Sering, karena permainan masuk dalam KBK. |
| 3 | Apakah permainan sederhana dan tradisional juga diajarkan dalam pembelajaran penjasorkes di SD ini? | Iya, karena permainan yg timbul dari masyarakat dan di kembalikan ke masyarakat. |
| 4 | Apakah sajakah permainan sederhana dan tradisional yang dilakukan dalam pembelajaran penjasorkes di SD? a. Kenapa dari permainan tersebut ada yang tidak dilaksanakan? | Semua dilaksanakan dari instrumen. Meskipun Ada di inti dan di pemanasan. |
| 5 | Apakah ada peralatan yang menunjang untuk melakukan permainan sederhana dan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes? a. Apa saja alatnya? | Ada. • Bola • Bakiak • Perakut |
| 6 | Apakah materi permainan sederhana dan tradisional ada dalam silabus? a. Kenapa masuk dalam silabus? b. Kenapa tidak masuk dalam silabus? | Iya, karena di silabus sudah ditetapkan permainan tradisional dan sederhana. |
| 7 | Apakah materi permainan sederhana dan tradisional dilaksanakan di materi inti atau Cuma buat pemanasan saja dalam pembelajaran penjasorkes? a. Permainan sederhana apa saja yang diajarkan pada materi inti? b. Permainan sederhana apa saja yang diajarkan untuk pemanasan? c. Permainan tradisional apa saja yang diajarkan pada materi inti? d. Permainan tradisional apa saja yang diajarkan untuk pemanasan? | Ada di inti : • Gobay Sodor • bakiak • Esling balok • lompat tali • cangkak • esklek Di pemanasan. • Jemputan • Sepur-Sepuran • lari bolak-balik • kuis dan liris |

| | | |
|----|--|--|
| | | |
| 8 | Apakah setiap pemanasan dalam pembelajaran penjasorkes menggunakan permainan sederhana atau tradisional? | Tidak Pasti, kadang menggunakan game Statis. |
| 9 | Bagaimana antusias Siswa mengikuti materi permainan sederhana dan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes? | Selalu antusias. Semangat Gembira. |
| 10 | Apa saja kendala untuk mengajarkan permainan sederhana pada siswa dalam pembelajaran penjasorkes? | Bila ada Permainan yg baru. membuat alat. |
| 11 | Apa saja kendala untuk mengajarkan permainan tradisional pada siswa dalam pembelajaran penjasorkes? | Cerita lupa Aturan mainnya. harus lihat buku dulu. |
| 12 | Bagaimana cara Bapak/Ibu untuk mengatasi kendala dalam penyampaian materi permainan sederhana dan tradisional agar materi tersebut tetap bisa diajarkan? | di paktehkan. gambaran terkait Permainan. di ulang - ulang. dan modifikasi |

Guru penjasorkes

(S. Armini, S.Pd.)
NIP. 196301041986082005

Boyolali, 28 012020

Peneliti

Muhammad Irwan
Nim. 6102415040

Lampiran 23 Validitas Instrumen Penelitian

| No | Butir Instrumen | r tabel | r hitung | Keterangan |
|----|-----------------|---------|----------|------------|
| 1 | BUTIR 1 | 0,361 | 0,572 | VALID |
| 2 | BUTIR 2 | 0,361 | 0,679 | VALID |
| 3 | BUTIR 3 | 0,361 | 0,669 | VALID |
| 4 | BUTIR 4 | 0,361 | 0,529 | VALID |
| 5 | BUTIR 5 | 0,361 | 0,679 | VALID |
| 6 | BUTIR 6 | 0,361 | 0,509 | VALID |
| 7 | BUTIR 7 | 0,361 | 0,545 | VALID |
| 8 | BUTIR 8 | 0,361 | 0,609 | VALID |
| 9 | BUTIR 9 | 0,361 | 0,376 | VALID |
| 10 | BUTIR 10 | 0,361 | 0,679 | VALID |
| 11 | BUTIR 11 | 0,361 | 0,711 | VALID |
| 12 | BUTIR 12 | 0,361 | 0,370 | VALID |
| 13 | BUTIR 13 | 0,361 | 0,733 | VALID |
| 14 | BUTIR 14 | 0,361 | 0,509 | VALID |
| 15 | BUTIR 15 | 0,361 | 0,505 | VALID |
| 16 | BUTIR 16 | 0,361 | 0,700 | VALID |
| 17 | BUTIR 17 | 0,361 | 0,696 | VALID |
| 18 | BUTIR 18 | 0,361 | 0,547 | VALID |
| 19 | BUTIR 19 | 0,361 | 0,576 | VALID |
| 20 | BUTIR 20 | 0,361 | 0,626 | VALID |
| 21 | BUTIR 21 | 0,361 | 0,645 | VALID |