



**PELAKSANAAN PEMBELAJARAN PERMAINAN  
TRADISIONAL DI SEKOLAH DASAR SE KECAMATAN  
KETANGGUNGAN KABUPATEN BREBES TAHUN 2019**

**SKRIPSI**

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

**Oleh**

**Mesy Velawati  
6101416017**

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

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “PELAKSANAAN PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PENDIDIKAN JASMANI DI SEKOLAH DASAR SE KECAMATAN KETANGGUNGAN KABUPATEN BREBES TAHUN 2019” telah disetujui dan disahkan untuk diajukan kepada Panitia Penguji Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada :

Hari : Senin

Tanggal : 08 Juni 2020

Menyetujui,  
Ketua Jurusan PJKR



Dr. Rumini, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 197002231995122001

Pembimbing, 8/6 2020



Drs. H. Tri Nurharsono, M.Pd.  
NIP. 1960 0429 1986 01 1001

## PENGESAHAN

Skripsi atas nama Mesy Velawati NIM 6101416017 Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi. Judul “Pelaksanaan Pembelajaran Permainan Tradisional di Sekolah Dasar Se Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes Tahun 2019” telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang Pada hari Rabu, tanggal 22 Juli.....2020

### Panitia Ujian

Ketua



Prof. Dr. Tandiyo Rahayu, M.Pd.  
NIP. 1961032019844032001

Sekretaris

Dr. Rumini, S.Pd., M.Pd  
NIP. 197002231995122001

### Dewan Penguji

1. Drs. Hermawan Pamot R, M.Pd  
NIP .196510201991031002

(Penguji I)

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

(Penguji II)

3. Drs. Tri Nurharsono, M.Pd  
NIP. 195004291986011001

(Penguji III)

## PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini, saya:

Nama : Mesy Velawati  
NIM : 6101416017  
Jurusan/Prodi : PJKR (Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi)  
Fakultas : Ilmu Keolahragaan  
Judul Skripsi : Pelaksanaan Pembelajaran Permainan Tradisional  
Dalam Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar Se  
Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes Tahun  
2019

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

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

Semarang,

...16 Juli.....2020

Yang menyatakan,



Mesy Velawati

NIM. 6101416017



## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **Motto:**

Jika kamu ingin hidup bahagia, terikatlah pada tujuan, bukan orang atau benda (**Albert Einstein**)

### **Persembahan:**

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tersayang Ibu Kurwianti dan Bapak Kosim.
2. Saudara tersayang Ria Purwati dan Alek Wibowo.
3. Keluarga besar PJKR, S1 UNNES.
4. Keluarga besar Rombel PJKR A angkatan 2016.
5. Keluarga Besar KOS CANTIK
6. Almamater tercinta Universitas Negeri Semarang.

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pelaksanaan Pembelajaran Permainan Tradisional Di Sekolah Dasar Se Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes Tahun 2019”. Dengan demikian juga penulis dapat menyelesaikan studi program sarjana, di Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang.

Dengan selesainya penulisan skripsi ini, maka penulis mengucapkan terima kasih yang tiada hentinya kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti menjadi mahasiswa UNNES;
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini.
4. Drs. H. Tri Nurharsono, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan petunjuk, bimbingan dan dorongan motivasi dalam penulisan skripsi ini.

5. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan PJKR FIK UNNES, yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuan kepada penulis hingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Teman – teman PJKR angkatan 2016 yang telah memberikan arahan serta pengalaman untuk menyelesaikan skripsi.
7. Bapak dan ibu yang selalu memberikan doa serta memotivasi penulis untuk menyelesaikan skripsi.
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu atas bantuan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Semoga segala bantuan yang Bapak, Ibu serta Saudara berikan mendapat pahala yang berlimpah dari Allah SWT.

Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi semua pihak.

Semarang, 16 Juli 2020



Penulis

## ABSTRAK

**Mesy Velawati 2020.** Pelaksanaan Pembelajaran Permainan Tradisional di Sekolah Dasar se Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes Tahun 2019. Skripsi. Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi. Fakultas Ilmu Keolahragaan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Drs.H.Tri Nurharsono,M.Pd.

### **Kata Kunci: Pembelajaran, Permainan Tradisional, Pendidikan Jasmani**

Pembelajaran permainan tradisional di Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes pada sekolah dasar masih kurang populer. Fokus masalah dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional dalam pendidikan jasmani di sekolah dasar se Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes Tahun 2019. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional di sekolah dasar se Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes.

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Data yang diperoleh akan di deskripsikan secara lengkap. Pengumpulan data dengan menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek dalam penelitian ini adalah kepala sekolah dan guru pendidikan jasmani.. Pemeriksaan keabsahan data menggunakan teknik triangulasi data. Analisis data dilakukan secara terus menerus sampai tuntas. Aktivitas analisis data meliputi pengambilan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional dalam pendidikan jasmani di sekolah dasar se-Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes sudah berjalan baik meskipun masih perlu banyak perbaikan. Kurikulum yang digunakan sudah sesuai dengan ketentuan pemerintah. Sarana dan prasarana yang cukup baik meskipun butuh penambahan jumlah alat-alat permainan tradisional. Proses kegiatan belajar mengajar di Sekolah Dasar Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes dikatakan baik dilihat dari tujuan pembelajaran dengan keterlibatan komponen-komponen pembelajaran yang ada.

Dari hasil penelitian yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional di sekolah dasar se-Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes sudah baik hal ini dapat dilihat dari aspek kurikulum, sarana dan prasarana, serta proses kegiatan belajar. Adapun saran yang dapat diberikan untuk sekolah yaitu pengoptimalan sarana dan prasarana, guru pendidikan jasmani yang harus lebih kreatif dalam memberikan materi bisa dengan cara memodifikasi permainan, dan peserta didik lebih semangat dan fokus dalam menerima materi.

## ABSTRAK

**Mesy Velawati.** The Implementation of Traditional Game Learning in Physical Education in Elementary Schools in the District of Ketanggungan, Brebes Regency in 2019. Final Project. Health and Physical Education Department. Faculty of Sport Science. State University of Semarang. Advisor: Drs.H.Tri Nurharsono,M.Pd.

**Keywords: Learning, Games Traditional, Physical Education**

Traditional games learning in Ketanggungan District of Brebes Regency in Elementary Schools was less popular. The focus of the problem in this research was to find out how the implementation of learning using traditional games in Physical Education in elementary schools in the District of Ketanggungan, Brebes Regency in 2019. The objective of this research was to find out the implementation of learning using traditional games in Physical Education in elementary schools in the District of Ketanggungan, Brebes Regency.

This research used qualitative descriptive research approach. The data collected would be described completely. The data collection was done using observation, interview, and documentation method. The subjects of this study were the headmasters and Physical Education teachers. The data validity was examined using data triangulation technique. The data analysis was done continuously until it was completed. Data analysis activities included data collection, data reduction, data presentation, and conclusion drawing.

The result of the study showed that the implementation of learning using traditional games in Physical Education in elementary schools in the District of Ketanggungan, Brebes regency had been going well. The curriculum used was accordance with the government regulations. The learning facilities were good enough even though the number of traditional games equipments needed to be increased. The teaching and learning process in elementary schools in the District of Ketanggungan, Brebes Regency was said to be good in terms of learning objectives with the involvement of the learning components.

From the result of the study, it can be concluded that the learning using traditional games in Physical Education in elementary schools in the district of Ketanggungan, Brebes regency had been going well. It can be seen from the aspects of curriculum, facilities, and learning process. The advice that can be given is the optimization of learning facilities, Physical Education teacher are expected to be more creative in providing traditional games materials by modifying the games, and the tudents are expected to be even more enthusiastic in accepting learning materials.

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN .....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK .....	viii
<i>ABSTRAC</i> .....	ix
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvii
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Fokus Masalah .....	6
1.3 Pertanyaan Penelitian.....	6
1.4 Tujuan Penelitian .....	6
1.5 Manfaat Penelitian .....	6
1.5.1 Manfaat Teoritis .....	7
1.5.2 Manfaat Praktis .....	7
 <b>BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA KONSEPTUAL</b>	
2.1 Kajian Pustaka .....	8
2.1.1 Pengertian Pembelajaran .....	8
2.2 Pengertian Pendidikan Jasmani.....	9
2.2.1 Hakikat Pendidikan Jasmani .....	12
2.2.2 Tujuan Pendidikan Jasmani .....	13
2.2.3 Tujuan Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar .....	14
2.2.4 Pelaksanaan Pendidikan Jasmani .....	15



2.2.4.1 Kurikulum .....	15
2.2.4.2 Tujuan Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani .....	18
2.2.4.3 Metode Pembelajaran .....	18
2.2.4.4 Materi Pembelajaran .....	19
2.2.4.5 Bahan Ajar .....	19
2.2.4.6 Peserta Didik .....	20
2.2.4.7 Guru Pendidikan Jasmani .....	21
2.2.4.8 Sarana dan Prasarana.....	33
2.2.4.8.1 Standar Sarana dan Prasarana Sekolah Dasar .....	36
2.2.4.9 Proses Pembelajaran Pendidikan Jasmani.....	39
2.2.4.9.1 Pemanasan .....	39
2.2.4.9.2 Inti Pembelajaran .....	40
2.2.4.9.3 Pendinginan.....	41
2.2.4.9.4 Evaluasi .....	41
2.3 Teori Bermain .....	41
2.3.1 Pengertian Bermain .....	42
2.3.2 Fungsi Bermain Dalam Pendidikan Jasmani .....	42
2.3.2.1 Psikis .....	42
2.3.2.2 Fisik.....	43
2.3.2.3 Sosial.....	45
2.3.3 Hakikat Bermain. ....	45
2.4 Pengertian Permainan .....	46
2.4.1 Hakikat Permainan .....	47
2.4.2 Pengertian Tradisional. ....	48
2.4.3 Pengertian Permainan Tradisional .....	49
2.4.4 Macam-macam Permainan Tradisional .....	51
2.4.4.1 Bakiak. ....	52
2.4.4.2 Egrang. ....	53
2.4.4.3 Gobak Sodor. ....	54
2.4.4.4 Benteng. ....	56
2.4.4.5 Congklak. ....	57
2.4.4.6 Lompat Tali.....	59

2.4.4.7 Kucing dan Tikus.....	60
2.4.4.8 Engklek.....	61

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Pendekatan Penelitian .....	63
Lokasi dan Sasaran Penelitian.....	65
3.2.1 Lokasi Penelitian.....	65
3.2.2 Sasaran Penelitian .....	65
3.2.3 Subjek Penelitian.....	65
3.3 Instrumen dan Metode Pengumpulan Data .....	66
3.3.1 Instrumen Penelitian.....	66
3.3.2 Metode Pengumpulan data.....	68
3.3.2.1 Observasi.....	69
3.3.2.2 Wawancara.....	72
3.3.2.3 Dokumentasi .....	77
3.4 Sempel .....	78
3.5 Pemeriksaan Keabsahan Data .....	79
3.5.1 Kepercayaan (Credibility).....	79
3.5.2 Keteralihan (Transferability).....	79
3.5.3 Kebergantungan (Dependability) .....	80
3.5.4 Kepastian (Confirmability) .....	81
3.6 Analisis Data.....	81
3.6.1 Reduksi Data (Data Reduction).....	82
3.6.2 Penyajian Data (Data Display).....	82
3.6.3 Penarikan Kesimpulan.....	83

### **BAB IV HASIL PENELITIAN**

Hasil Penelitian .....	84
4.1.1 Pelaksanaan Pembelajaran Permainan Tradisional Dalam Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar.....	85
4.1.2 SD Negeri Baros 1 .....	85
4.1.2.1 Kurikulum .....	85

4.1.2.2 Sarana dan Prasarana.....	86
4.1.2.3 Proses Kegiatan Belajar Mengajar .....	88
4.1.3 SD Negeri Baros 2 .....	90
4.1.3.1 Kurikulum .....	90
4.1.3.2 Sarana dan Prasarana.....	91
4.1.3.3 Proses Kegiatan Belajar Mengajar .....	93
4.1.4 SD Negeri Baros 3 .....	96
4.1.4.1 Kurikulum .....	96
4.1.4.2 Sarana dan Prasarana.....	97
4.1.4.3 Proses Kegiatan Belajar Mengajar .....	98
4.1.5 SD Negeri Baros 4 .....	101
4.1.5.1 Kurikulum .....	101
4.1.5.2 Sarana dan Prasarana.....	102
4.1.5.3 Proses Kegiatan Belajar Mengajar .....	103
4.1.6 SD Negeri Buara 1 .....	106
4.1.6.1 Kurikulum .....	106
4.1.6.2 Sarana dan Prasarana.....	107
4.1.6.3 Proses Kegiatan Belajar Mengajar.....	108
4.1.7 SD Negeri Buara 2. ....	112
4.1.7.1 Kurikulum.....	112
4.1.7.2 Sarana dan Prasarana.....	112
4.1.7.3 Proses Kegiatan Belajar Mengajar.....	114
4.1.8 SD Negeri Kubangjati 2. ....	117
4.1.8.1 Kurikulum.....	117
4.1.8.2 Sarana dan Prasarana.....	118
4.1.8.3 Proses Kegiatan Belajar Mengajar.....	120
4.1.9 SD Negeri Dukuhbadag 1. ....	123
4.1.9.1 Kurikulum.....	123
4.1.9.2 Sarana dan Prasarana.....	124
4.1.9.3 Proses Kegiatan Belajar Mengajar.....	126
4.1.10 SD Negeri Ketanggungan 4. ....	128
4.1.10.1 Kurikulum.....	128

4.1.10.2 Sarana dan Prasarana.....	129
4.1.10.3 Proses Kegiatan Belajar Mengajar.....	130
4.1.11 SD Negeri Tanggungsari.....	134
4.1.11.1 Kurikulum.....	134
4.1.11.2 Sarana dan Prasarana.....	134
4.1.11.3 Proses Kegiatan Belajar Mengajar.....	136
4.2 Pembahasan.....	139
4.2.1 Kurikulum.....	139
4.2.2 Sarana dan Prasarana.....	140
4.2.3 Proses Kegiatan Belajar Mengajar.....	141

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Simpulan .....	143
Saran.....	144
DAFTAR PUSTAKA .....	145
LAMPIRAN.....	152

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Standar Kompetensi Guru Mata Pelajaran.....	22
2.2 Standar Sarana dan Prasarana Sekolah Dasar .....	38
3.1 Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	67
3.2 Pedoman Observasi.....	71
3.3 Pedoman Wawancara Kepala Sekolah.....	73
3.4 Pedoman Wawancara Guru Pendidikan Jasmani.....	75
3.5 Pedoman Dokumentasi .....	78
4.1 Daftar Nama Sekolah. ....	84

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Permainan Bakiak .....	52
2.2 Permainan Egrang .....	53
2.3 Permainan Gobak Sodor .....	54
2.4 Permainan Benteng .....	56
2.5 Permainan Congklak .....	57
2.6 Permainan Lompat Tali.....	59
2.7 Permainan Kucing dan Tikus .....	60
2.7 Permainan Engklek .....	61



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Pengesahan Judul. ....	153
Surat Keputusan Dosen Pembimbing.....	154
Pengesahan Proposal. ....	155
Surat Ijin Penelitian.....	156
Surat Pernyataan Telah Melakukan Penelitian. ....	166
Pedoman Wawancara Kepala Sekolah.....	176
Pedoman Wawancara Guru Pendidikan Jasmani.....	178
Pedoman Observasi.....	180
Pedoman Dokumentasi.....	181
Hasil Wawancara Kepala Sekolah. ....	182
Hasil Wawancara Guru Pendidikan Jasmani. ....	186
Hasil Observasi. ....	194
Hasil Dokumentasi.....	195
RPP.....	196
Dokumentasi	

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Bangsa Indonesia memiliki berbagai macam budaya, suku, ras, dan permainan, seperti halnya permainan tradisional yang merupakan salah satu budaya yang dimiliki Indonesia. Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan dibaliknya. 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, keterampilan, kesopanan serta ketangkasan (Tuti Andriani, 2012:122).

Permainan tradisional adalah aktivitas yang dilakukan tanpa paksaan, mendatangkan rasa kegembiraan, dalam suasana yang menyenangkan berdasarkan tradisi masing-masing daerah yang ada di lingkungan, dimainkan dengan menggunakan alat ataupun tidak menggunakan alat, dan dilakukan sesuai/dengan aturan yang sudah disepakati sebelum permainan dimulai, seperti peraturan, lapangan, jumlah pemain, dan lain sebagainya (Puput Widodo, Ria Lumintuarso, 2017:185).

Permainan tradisional memiliki banyak jenis yaitu gobak sodor, egrang, petak umpet, balap karung, bentengan, gasing, congklak, tarik tambang dan masih banyak lainnya. Kata permainan tidak lepas dari kegiatan bermain, sehingga istilah bermain dapat digunakan secara bebas disetiap

kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan. Bermain dilakukan secara suka rela oleh anak tanpa ada pemaksaan atau tekanan dari luar. Permainan tradisional ini bisa dikategorikan dalam tiga golongan, yaitu:

1. Permainan untuk bermain (rekreatif) permainan yang bersifat rekreatif pada umumnya dilakukan untuk mengisi waktu luang.
2. Permainan untuk bertanding (kompetitif) Permainan tradisional yang bersifat kompetitif, memiliki ciri-ciri : terorganisir, bersifat kompetitif, dimainkan oleh paling sedikit 2 orang, mempunyai kriteria yang menentukan siapa yang menang dan yang kalah, serta mempunyai peraturan yang diterima bersama oleh pesertanya.
3. Permainan yang bersifat edukatif permainan tradisional yang bersifat edukatif, terdapat unsur-unsur pendidikan di dalamnya (wayantarne.blogspot.om).

Dalam gobak sodor, engkle dan juga lompat tali kerjasama sangat dibutuhkan dalam permainan yang dilakukan secara berkelompok ini. dalam permainan ini kerjasama akan mampu membentuk anak-anak jauh lebih aktif dalam kehidupan sosialnya di waktu mendatang. Permainan yang berkelompok seperti permainan benteng-bentengan dan gobak sodor akan melatih sikap sportif karena permainan ini tidak akan bisa dilakukan dengan baik jika mereka bersifat curang karena adanya sanksi dari teman-teman sepermainannya. Permainan ini membentuk anak-anak mampu berfikir secara kritis untuk mengembangkan strategi yang dimiliki dalam permainan (Hikmah Prisia Yudiwinata dan Pambudi Handoyo 2014:4).

Menurut Cahyono (2011:2) yang dikutip Haerani Nur (2013:91-92) mengemukakan sejumlah karakter yang dimiliki oleh permainan tradisional yang dapat membentuk karakter positif pada anak sebagai berikut:

1. Permainan tradisional cenderung menggunakan atau memanfaatkan alat atau fasilitas di lingkungan kita tanpa harus membelinya sehingga perlu daya imajinasi dan kreativitas yang tinggi
2. Permainan anak tradisional melibatkan pemain yang relatif banyak.
3. Permainan tradisional memiliki nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu seperti nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada (kalau kalah), dorongan berprestasi, dan taat pada aturan.

Berkembangnya zaman yang semakin cepat dan semakin revolusioner banyak mengubah hal-hal yang sudah seharusnya dilestarikan menjadi diabaikan, seperti halnya permainan tradisional yang kaya akan budaya kini mulai terlupakan. Menurut Hikmah Prisia Yudiwinata dan Pambudi Handoyo (2014:1) permainan tradisional yang mungkin sudah jarang ditemui karena tidak adanya sosialisasi dari orang tua ke anak ataupun dari guru ke murid akan terus hilang ditambah dengan adanya permainan modern yang lebih dikenal dengan istilah game bagi anak-anak. Anak-anak yang sudah individualis akan lebih menjadi pribadi yang tertutup karena permainan ini tidak mengajarkan kerja sama dan hal-hal positif lainnya.

Kesan permainan modern tidak selamanya selalu berdampak positif contohnya permainan digital seperti video games dan game online. Akibatnya permainan tradisional mulai terlupakan dan menjadi asing di

kalangan anak-anak. Anak yang bermain games online tanpa adanya kontrol, khususnya dari orang tua, cenderung mengalami kecanduan. Akibatnya, sebagian besar waktu anak digunakan untuk bermain games online ( Haerani Nur,2013:88).

Asriansyah dan Muh Akmal Almy, (2018:84) melalui pendidikan jasmani permainan tradisional dijadikan sebagai olahraga pendidikan, karena permainan tradisional dapat mengembangkan aspek psikomotorik, aspek kognitif dan aspek afektif, sama halnya dengan pendidikan jasmani. Permainan merupakan salah satu bentuk kegiatan dalam pendidikan jasmani, oleh sebab itu, permainan atau bermain mempunyai tugas dan tujuan yang sama dengan tugas dan tujuan pendidikan jasmani (Ipang Setiawan dan Heri Triyanto 2014:40). Permainan tradisional memiliki potensi besar untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran di sekolah terutama pada sekolah dasar. Dimana kebanyakan siswa sekolah dasar masih sulit memahami materi yang diberikan guru pendidikan jasmani. Sehingga peran permainan tradisional sangat penting karena pada dasarnya usia anak sekolah dasar masih suka bermain.

Selain itu permainan tradisional bisa digunakan sebagai olahraga rekreasi, dengan bermain permainan tradisional dan akibat ditimbulkannya seperti rasa senang, maka dapat dijadikan sebagai penawar dari rutinitas aktivitas belajar siswa, dengan harapan dapat meminimalis rasa jenuh/bosan pada siswa (Asriansyah dan Muh Akmal Almy, 2018:84).

Berdasarkan observasi awal penelitian melalui wawancara dengan guru pendidikan jasmani sekolah dasar di Kecamatan Ketanggungan

diperoleh hasil bahwa pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah dasar tersebut masih menggunakan permainan tradisional sebagai pembelajaran terutama untuk kelas rendah. Namun masih perlu banyak perbaikan dalam pelaksanaannya. Pembelajaran permainan tradisional ini bisa digunakan untuk diajarkan di sekolah dasar yang apeserta didiknya masih menyukai aktivitas bermain, terutama bagi sekolah-sekolah yang tidak memiliki sarana prasarana yang kurang mendukung untuk pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

Sarana dan prasarana yang ada di sekolah dasar di Kecamatan Ketanggungan cukup mendukung hampir setiap sekolah dasar memiliki halaman dan dekat dengan lapangan untuk menunjang pembelajaran permainan tradisional. Tetapi masih perlu penambahan peralatan permainan tradisional karena masih banyak kekurangan. Guru dituntut untuk kreatif dalam mengembangkan pembelajaran sesuai dengan kurikulum. Permainan tradisional diharapkan mampu mengembangkan siswa untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

Kesimpulan yang dapat diambil bahwa anak-anak di sekolah dasar sebagian besar lebih suka dengan aktivitas bermain sebagai keterampilan olahraga. Permainan tradisional sangat sesuai untuk anak-anak di sekolah dasar. Permainan tradisional juga mengandung unsur-unsur seperti melempar, memukul, berlari, melompat dan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tersebut, sehingga dari unsur-unsur dan nilai-nilai yang



terkandung di dalam permainan tradisional ini sangat sesuai untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul **“Pelaksanaan Pembelajaran Permainan Tradisional di Sekolah Dasar se Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes Tahun 2019”**

### **1.2 Fokus Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, fokus masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah bagaimana pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional di sekolah dasar se Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes tahun 2019.

### **1.3 Pertanyaan Penelitian**

Bagaimana pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional di sekolah dasar se Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes tahun 2019.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional di sekolah dasar se Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes tahun 2019.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan fokus masalah dan pertanyaan penelitian yang telah dijabarkan maka diharapkan dalam penelitian ini dapat diambil manfaat baik berupa manfaat teoritis maupun praktis.

### **1.5.1 Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini dapat berguna sebagai ilmu pengetahuan dan bahan informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional di sekolah dasar se Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes, sehingga ini dapat dijadikan dokumentasi tertulis yang dapat digunakan oleh pihak-pihak yang membutuhkan.

### **1.5.2 Manfaat Praktis**

#### 1. Bagi peneliti

Meningkatkan pengetahuan dan pengalaman tentang pembelajaran pendidikan jasmani dengan modifikasi permainan tradisional pada sekolah dasar di Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes.

#### 2. Bagi guru pendidikan jasmani

Guru mendapatkan banyak sumber untuk memodifikasi permainan agar lebih menarik dan ikut serta berpartisipasi dalam menanamkan nilai-nilai kebudayaan serta memelihara permainan tradisional agar tetap eksis.

#### 3. Bagi siswa

Siswa dapat mengetahui macam-macam permainan tradisional dan menjadi siswa yang peduli terhadap budaya Indonesia.

#### 4. Bagi sekolah

Berpartisipasi dalam memelihara dan melestarikan budaya, karena kebudayaan merupakan asset bangsa dalam memilah kebudayaan asing yang masuk yang tidak sesuai dengan kepribadian bangsa kita.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Pustaka**

##### **2.1.1 Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Wikipedia, bahasa Indonesia). Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar (Ipang Setiawan dan Heri Triyanto, 214:40).

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar (Aprida Pane Muhammad Darwis Dasopang, 2017:337). Taksonomi Bloom memiliki tiga ranah diantaranya 1) ranah kognitif, yang mencakup ingatan atau pengenalan terhadap faktafakta tertentu, pola-pola prosedural, dan konsep-konsep yang memungkinkan berkembangnya kemampuan dan skill intelektual 2) ranah afektif, ranah yang berkaitan perkembangan perasaan, sikap, nilai dan emosi; 3) ranah psikomotor, ranah yang berkaitan dengan kegiatan-kegiatan manipulatif atau keterampilan motorik (I Putu Ayub Darmawan, Edy Sujoko, 2013: 31).

Pembelajaran dapat disimpulkan sebuah kegiatan belajar mengajar yang membutuhkan peran dari segala pihak yang terkait yaitu guru dan siswa yang dilengkapi oleh fasilitas yang ada untuk menunjang proses belajar mengajar tersebut (Bungah Justin Efrata dan Nanik Estidarsani, 2014:75). Pembelajaran merupakan tindakan atau kegiatan yang difokuskan pada hal-hal khusus yang dipelajari oleh peserta didik, pembelajaran mencakup semua kegiatan yang mungkin mempunyai pengaruh langsung pada proses belajar manusia (Entin Fuji Rahayu,2015:358).

Menurut pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah kegiatan belajar mengajar dalam upaya untuk memperoleh pengetahuan dan nilai-nilai positif yang didalamnya terdapat proses timbal balik antara pendidik dan peserta didik yang dilengkapi oleh fasilitas yang menunjang kegiatan belajar mengajar yang diatur oleh pendidik untuk mengondisikan kelas agar pembelajaran berjalan dengan baik.

## **2.2 Pengertian Pendidikan Jasmani**

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang di desain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif dan kecerdasan emosi. Lingkungan belajar diatur secara seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah jasmani, psikomotor, kognitif dan afektif siswa (Samsudin, 2008:2).

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

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

Pendidikan jasmani dan olahraga (penjasor) adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan (Achmad Paturusi, 2012:4).

Menurut Cholik Mutohir (1992) dalam buku Samsudin (2008:2) pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan seseorang perorangan atau anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan dan kesegaran jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan dan perkembangan watak, serta kepribadian yang harmonis dalam rangka pembentukan manusia Indonesia berkualitas berdasarkan Pancasila.

Menurut Bucher (1979) dalam buku Ega Trisna Rahayu (2013:3) mengemukakan pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari suatu proses pendidikan secara keseluruhan, adalah proses pendidikan melalui kegiatan fisik yang dipilih untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan organik, neuromuskuler, interperatif, sosial, dan emosional.

Pendidikan Jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap, mental, emosional, spiritual, sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang (H. Hamid Anwar, 2005:48).

Pendidikan jasmani merupakan salah satu usaha sadar untuk menciptakan lingkungan yang mampu mempengaruhi potensi peserta didik agar berkembang ke arah tingkah laku yang positif melalui aktivitas jasmani (A.M. Bandi Utama, 2011:2).

Menurut Sulaiman (2016:15) Pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan ketrampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang menggunakan otot kecil serta otot besar dan dilakakukan secara sadar dan sistematis yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan motorik, keterampilan gerak, kebugaran jasmani, menerapkan pola hidup sehat serta menerapkan nilai-nilai positif seperti, jujur, kerjasama, sportif, dan bertanggungjawab.

### **2.2.1 Hakikat Pendidikan Jasmani**

Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pendidikan pada umumnya yang mempengaruhi potensi peserta didik dalam hal kognitif, afektif, dan psikomotor melalui aktivitas jasmani (A.M. Bandi Utama, 2011:2). Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental serta emosional (Ahmad Paturusi, 2012:1).

Pendidikan jasmani memperlakukan siswa sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk sosial, dari pada hanya menganggapnya sebagai seorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya. Lingkungan belajar diatur secara seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah yaitu jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif. Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan jasmani harus diarahkan pada pencapaian tujuan pendidikan tersebut. Tujuan pendidikan jasmani bukan aktivitas jasmani itu sendiri, tapi untuk mengembangkan potensi siswa melalui aktivitas jasmani (Maulana Yusuf, 2017:9-10)

Memang, pada dasarnya program jasmani memiliki kepentingan yang relative sama dengan program pendidikan lainnya dalam hal ranah pembelajaran, yaitu sama-sama mengembangkan tiga ranah utama: psikomotor, afektif dan kognitif (Samsudin, 2008:21).

Menurut pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik sebagai cara untuk meningkatkan perkembangan tiga ranah pendidikan yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.

### **2.2.2 Tujuan Pendidikan Jasmani**

Tujuan pendidikan jasmani

1. Meletakkan landasan karakter yang kuat melalui internalisasi nilai dalam pendidikan jasmani
2. Membangun landasan kepribadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap sosial, dan toleransi dalam konteks kemanjemukan budaya, etnis dan agama.
3. Menumbuhkan kemampuan berfikir kritis melalui tugas-tugas pembelajaran pendidikan jasmani.
4. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, tanggung jawab, kerja sama, percaya diri, dan demokratis melalui pendidikan jasmani.
5. Mengembangkan keterampilan gerak dan keterampilan teknik serta strategi berbagai permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, senam, aktifitas ritmik, akuatik (aktivitas air) dan pendidikan luar kelas ( outdoor education).
6. Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani.



7. Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri dan orang lain.
8. Mengetahui dan memahami konsep aktivitas jasmani sebagai informasi untuk mencapai kesehatan, kebugaran, dan pola hidup sehat.
9. Mampu mengisi waktu luang dengan aktivitas jasmani yang bersifat rekreatif (Ega Trisna Rahayu, 2013:19).

### **2.2.3 Tujuan Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar**

Soetoto Poentjopoetro (2002:3) yang dikutip oleh Ardiansyah Nur Alvian (2016:14) tujuan pendidikan di sekolah dasar adalah rekreasi sehingga kegembiraan adalah yang utama, sehingga anak-anak selalu dalam keadaan sehat, lincah, terampil, dan semua ini akan menunjukkan kegiatan intelektualitas anak di kelas.

Bucher dalam buku Samsudin (2008:7), mengemukakan bahwa tujuan pendidikan SD yaitu :

1. Anak harus dipandang sebagai individu dengan kebutuhan fisik, mental, emosional, dan sosial yang berbeda.
2. Keterampilan gerak dan kognitif harus mendapat penekanan.
3. Anak harus meningkatkan kekuatan otot, daya tahan, kelenturan, kemampuan dan koordinasi serta harus belajar bagaimana faktor-faktor tersebut memainkan peran dalam meningkatkan kebugaran jasmani.

4. Pertumbuhan sosial dalam olahraga harus menjadi bagian penting dari semua program.

#### **2.2.4 Pelaksanaan Pendidikan Jasmani**

Pelaksanaan pendidikan jasmani tidak terlepas dari proses pembelajaran. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik menggunakan sumber pembelajaran pada suatu lingkungan yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berfikir yang mampu meningkatkan kemampuan berfikir anak.

##### **2.2.4.1 Kurikulum**

Dwi Jatmoko (2013:4) kurikulum merupakan sebuah dokumen yang dikembangkan dalam bentuk tertulis dan digunakan untuk merencanakan dan mengatur pengalaman yang terorganisasi bagi siswa dan untuk pembelajaran siswa. Proses pembelajaran harus menyentuh tiga ranah yaitu, sikap (*attitude*), keterampilan (*skill*), dan pengetahuan (*knowledge*) (Eka Aprilia Permatasari, 2014:12).

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Depdiknas, 2003) disebutkan bahwa kurikulum ialah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar.

Kurikulum merupakan sebuah wadah yang akan menentukan arah pendidikan. Berhasil dan tidaknya sebuah pendidikan sangat bergantung pada kurikulum yang digunakan. Kurikulum adalah ujung tombak bagi

terlaksananya kegiatan pendidikan. Tanpa adanya kurikulum mustahil pendidikan dapat berjalan dengan baik, efektif dan efisien sesuai yang diharapkan (M. Fadlillah, 2017:44).

Menurut Hamalik (2007) dalam M. Fadlillah (2017:43) kurikulum memiliki beberapa peranan utama, yaitu: (1) peranan konservatif, yakni untuk mewariskan, mentransmisikan, dan menafsirkan nilai-nilai sosial dan budaya masa lampau yang tetap eksis dalam masyarakat; (2) peranan kritis dan evaluatif, yakni untuk menilai dan memilih nilai-nilai sosial budaya yang akan diwariskan kepada peserta didik berdasarkan kriteria tertentu; dan (3) peranan kreatif, yakni untuk menciptakan dan menyusun kegiatan-kegiatan yang kreatif dan konstruktif sesuai dengan perkembangan peserta didik dan kebutuhan masyarakat.

Sehubungan dengan pengertian dasar kurikulum tersebut, maka fungsi kurikulum difokuskan pada tiga aspek menurut Samsudin (2008:2) sebagai berikut:

1. Fungsi kurikulum bagi sekolah yang bersangkutan, yaitu sebagai alat untuk mencapai sperangkat tujuan pendidikan yang diinginkan dan sebagai pedoman dalm mengatur kegiatan sehari-hari.
2. Fungsi kurikulum bagi tatanan tingkat sekolah, yaitu sebagai pemelihara proses pendidikan dan penyiapan tenaga kerja.

3. Fungsi bagi konsumen, yaitu sebagai keikutsertaan dalam memperlancar pelaksanaan program pendidikan dan kritik yang membangun dalam penyempurnaan program yang serasi.

Menurut Samsudin (2008:3-4) ada empat landasan kurikulum yaitu:

- 1) Landasan filosofis/ Yuridis

Sistem nilai/ pandangan hidup yang dianut oleh suatu masyarakat. Pancasila adalah pandangan dan falsafah hidup bangsa Indonesia. nilai-nilai yang tercantum dalam sila-sila pancasila harus dapat menjiwai setiap arah pengembangan kurikulum.

- 2) Psikologis

Landasan psikologis ini dimaksudkan bahwa dalam penyusunan kurikulum patut diperhatikan hal-hal yang berkenaan dengan karakteristik peserta didik. Bahwa karakteristik peserta didik dalam realitasnya sangatlah beragam dan memiliki tingkat perkembangan karakteristik yang berbeda disetiap jenjang pendidikannya. Karena itu kurikulum dituntut mampu dirumuskan sesuai kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

- 3) Sosiologis

Secara sosiologis. Lembaga pendidikan sebenarnya dibentuk oleh masyarakat, dihidupi oleh masyarakat, dan oleh karena itu harus memberi kemanfaatan kepada masyarakat. Kurikulum yang dikembangkan tidak boleh tidak harus sesuai dengan kebutuhan masyarakat.

#### 4) Organisatoris

Dalam perumusan kurikulum perlu disusun suatu disain yang tepat dan fungsional. Disain yang tepat akan mampu membawa perubahan yang positif terhadap peserta didik.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kurikulum adalah dokumen tertulis yang digunakan untuk merencanakan dan mengatur kegiatan belajar mengajar dan sebagai ujung tombak berhasil atau tidaknya kegiatan pendidikan.

#### **2.2.4.2 Tujuan Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani**

Setiap pendidikan tentunya mempunyai tujuan. Tujuan berfungsi sebagai pedoman untuk mengarahkan, dan memusatkan pelaksanaan proses pembelajaran. Semua pihak yang berada di sekolah ikut berpartisipasi dalam pencapaian tujuan pendidikan. Menurut para ahli dalam buku Rusli Lutan (2000:1) sepakat bahwa pendidikan jasmani merupakan “alat” untuk membina anak muda agar kelak mereka mampu membuat keputusan terbaik tentang aktivitas jasmani yang dilakukan dan menjalani pola hidup sehat sepanjang hayatnya.

#### **2.2.4.3 Metode Pembelajaran**

Metode pembelajaran didefinisikan sebagai cara yang digunakan guru dalam menjalankan fungsinya dan merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi akan memberikan suasana belajar yang menarik, dan tidak membosankan

bagi peserta didik. Akan tetapi, bisa saja penggunaan metode yang bervariasi menjadikan kegiatan belajar tidak menguntungkan jika penggunaan metode variasinya tidak tepat (Aprida Pane Muhammad Darwis Dasopang 2017:345).

#### **2.2.4.4 Materi Pembelajaran**

Materi pembelajaran adalah substansi yang akan disampaikan dalam proses belajar mengajar. Materi pembelajaran juga perlu dipilih dengan tepat agar dapat membantu siswa untuk mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar (Aprida Pane Muhammad Darwis Dasopang, 2017:343).

#### **2.2.4.5 Bahan Ajar**

Bahan ajar merupakan seperangkat sarana atau alat yang berisikan materi pembelajaran, metode, dan cara mengevaluasi yang dirancang sedemikian rupa untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Bahan ajar dibedakan menjadi dua yaitu bahan ajar cetak dan noncetak. Bahan ajar cetak meliputi buku, modul, brosur, dan lembar kerja siswa. Sedangkan bahan ajar noncetak meliputi kaset, radio, foto atau gambar, video atau film, dan internet.

Disini seorang guru dituntut untuk kreatif dalam mengajar agar proses pembelajaran berlangsung efektif, efisien, dan tidak membosankan. Guru bisa mengenalkan permainan-permainan karena pada dasarnya anak masih suka bermain. Disamping itu guru pendidikan jasmani harus mengetahui kemampuan gerak dan karakteristik siswa.

#### **2.2.4.6 Peserta Didik**

Peserta didik merupakan komponen pendidikan paling penting yang tidak bisa ditinggalkan, karena tanpa adanya peserta didik tidak mungkin proses pembelajaran dapat berjalan. Peserta didik diajarkan berbagai macam bentuk permainan agar menumbuhkan rasa keingin tahuan yang lebih dan menciptakan rasa senang, tubuh yang sehat dan tentunya sikap sportiv.

Samsudin (2008:126) mata pelajaran jasmani, olahraga, dan kesehatan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

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 dasar.
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, tanggung jawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis.

6. Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan.
7. Memahami konsep aktivitas jasmani olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil, serta memiliki sikap yang positif.

#### **2.2.4.7 Guru Pendidikan Jasmani**

Aprida Pane Muhammad Darwis Dasopang (2017:341) Guru adalah pelaku utama yang merencanakan, mengarahkan, dan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam upaya memberikan sejumlah ilmu pengetahuan kepada peserta didik di sekolah. Seorang guru haruslah memiliki kemampuan dalam mengajar, membimbing dan membina peserta didiknya dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam pasal 1 ayat 2 Permenpan No. 16 tahun 2009 menyebutkan bahwa guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. di dalam semua jalur pendidikan, terdapat mata pelajaran yang berhubungan dengan pendidikan jasmani yaitu mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK).



Menurut Muliadi (2018:21) guru penjasorkes adalah seseorang yang memiliki pengetahuan, keterampilan dan kompetensi (kewenangan) untuk mengajarkan penjasorkes. Adapun tugas dan peran guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK) menurut Subroto dalam jurnal (Fachrudin M., Budi J, 2016:202) antara lain sebagai Informator, organisator, motivator, perancang dan pengatur irama proses belajar mengajar, initiator, pemberi arah, fasilitator, katalisator, dan evaluator.

Achmad paturusi (2012:108) guru pendidikan jasmani harus mampu dan dapat mengimplementasikan kompetensi bagi seorang guru pendidikan jasmani dan olahraga, kompetensi yang dimaksud adalah:

1. Kompetensi pedagogi.
2. Kompetensi professional.
3. Kompetensi kepribadian.
4. Kompetensi sosial.

**Tabel 2.1 Standar Kompetensi Guru Mata Pelajaran**

NO	KOMPETENSI INTI GURU	KOMPETENSI GURU MATA PELAJARAN
Kompetensi Pedagogik		
1.	Menguasai karakteristik peserta didik dari aspek fisik, moral, spiritual, sosial, kultural, emosional,	1.1 Memahami karakteristik peserta didik yang berkaitan dengan aspek fisik, intelektual, sosial-emosional, moral, spiritual, dan

	dan intelektual.	<p>latar belakang sosial- budaya.</p> <p>1.2 Mengidentifikasi potensi peserta didik dalam mata pelajaran yang diampu.</p> <p>1.3 Mengidentifikasi bekal-ajar awal peserta didik dalam mata pelajaran yang diampu.</p> <p>1.4 Mengidentifikasi kesulitan belajar peserta didik dalam mata pelajaran yang diampu.</p>
2.	Menguasai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik.	<p>2.1 Memahami berbagai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik terkait dengan mata pelajaran yang diampu.</p> <p>2.2 Menerapkan berbagai pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran yang mendidik secara kreatif dalam mata pelajaran yang diampu.</p>
3.	Mengembangkan kurikulum yang terkait dengan mata pelajaran yang diampu.	<p>3.1 Memahami prinsip-prinsip pengembangan kurikulum.</p> <p>3.2 Menentukan tujuan pembelajaran yang diampu.</p> <p>3.3 Menentukan pengalaman belajar yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diampu.</p>

		<p>3.4 Memilih materi pembelajaran yang diampu yang terkait dengan pengalaman belajar dan tujuan pembelajaran.</p> <p>3.5 Menata materi pembelajaran secara benar sesuai dengan pendekatan yang dipilih dan karakteristik peserta didik.</p> <p>3.6 Mengembangkan indikator dan instrumen penilaian.</p>
4.	Menyelenggarakan pembelajaran yang mendidik.	<p>4.1 Memahami prinsip-prinsip perancangan pembelajaran yang mendidik.</p> <p>4.2 Mengembangkan komponen-komponen rancangan pembelajaran.</p> <p>4.3 Menyusun rancangan pembelajaran yang lengkap, baik untuk kegiatan di dalam kelas, laboratorium, maupun lapangan.</p> <p>4.4 Melaksanakan pembelajaran yang mendidik di kelas, di laboratorium, dan di lapangan dengan memperhatikan standar keamanan yang dipersyaratkan.</p> <p>4.5 Menggunakan media pembelajaran dan sumber belajar yang relevan dengan karakteristik</p>

		peserta didik dan mata pelajaran yang diampu untuk mencapai tujuan pembelajaran secara utuh.
		4.6 Mengambil keputusan transaksional dalam pembelajaran yang diampu sesuai dengan situasi yang berkembang.
5.	Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran	5.1 Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran yang diampu
6.	Memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki.	6.1 Menyediakan berbagai kegiatan pembelajaran untuk mendorong peserta didik mencapai prestasi secara optimal. 6.2 Menyediakan berbagai kegiatan pembelajaran untuk mengaktualisasikan potensi peserta didik, termasuk kreativitasnya.
7.	Berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan peserta didik.	7.1 Memahami berbagai strategi berkomunikasi yang efektif, empatik, dan santun, secara lisan, tulisan, dan/atau bentuk lain. 7.2 Berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan peserta didik dengan bahasa yang khas dalam interaksi

		kegiatan/permainan yang mendidik yang terbangun secara siklikal dari (a) penyiapan kondisi psikologis peserta didik untuk ambil bagian dalam permainan melalui bujukan dan contoh, (b) ajakan kepada peserta didik untuk ambil bagian,(c) respons peserta didik terhadap ajakan guru, dan (d) reaksi guru terhadap respons peserta didik, dan seterusnya.
8.	Menyelenggarakan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar.	<p>8.1 Memahami prinsip-prinsip penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar sesuai dengan karakteristik mata pelajaran yang diampu.</p> <p>8.2 Menentukan aspek-aspek proses dan hasil belajar yang penting untuk dinilai dan dievaluasi sesuai dengan karakteristik mata pelajaran yang diampu.</p> <p>8.3 Menentukan prosedur penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar.</p> <p>8.4 Mengembangkan instrumen penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar.</p> <p>8.5 Mengadministrasikan penilaian proses dan hasil belajar secara</p>

		<p>berkesinambungan dengan menggunakan berbagai instrumen.</p> <p>8.6 Menganalisis hasil penilaian proses dan hasil belajar untuk berbagai tujuan.</p> <p>8.7 Melakukan evaluasi proses dan hasil belajar.</p>
9.	Memanfaatkan hasil penilaian dan evaluasi untuk kepentingan pembelajaran.	<p>9.1 Menggunakan informasi hasil penilaian dan evaluasi untuk menentukan ketuntasan belajar</p> <p>9.2 Menggunakan informasi hasil penilaian dan evaluasi untuk merancang program remedial dan pengayaan.</p> <p>9.3 Mengkomunikasikan hasil penilaian dan evaluasi kepada pemangku kepentingan.</p> <p>9.4 Memanfaatkan informasi hasil penilaian dan evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.</p>
10.	Melakukan tindakan reflektif untuk peningkatan kualitas pembelajaran	<p>10.1 Melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan.</p> <p>10.2 Memanfaatkan hasil refleksi untuk perbaikan dan</p>

		<p>pengembangan pembelajaran dalam mata pelajaran yang diampu.</p> <p>10.3 Melakukan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mata pelajaran yang diampu.</p>
Kompetensi Kepribadian		
11.	Bertindak sesuai dengan norma agama, hukum, sosial, dan kebudayaan nasional Indonesia.	<p>11.1 Menghargai peserta didik tanpa membedakan keyakinan yang dianut, suku, adat-istiadat, daerah asal, dan gender.</p> <p>11.2 Bersikap sesuai dengan norma agama yang dianut, hukum dan norma sosial yang berlaku dalam masyarakat, serta kebudayaan nasional Indonesia yang beragam.</p>
12.	Menampilkan diri sebagai pribadi yang jujur, berakhlak mulia, dan teladan bagi peserta didik dan masyarakat.	<p>12.1 Menghargai peserta didik tanpa membedakan keyakinan yang dianut, suku, adat-istiadat, daerah asal, dan gender.</p> <p>12.2 Bersikap sesuai dengan norma agama yang dianut, hukum dan norma sosial yang berlaku dalam masyarakat, serta kebudayaan nasional Indonesia yang beragam.</p>
13.	Menampilkan diri sebagai pribadi yang mantap, stabil,	13.1 Menampilkan diri sebagai pribadi

	dewasa, arif, dan berwibawa.	yang mantap dan stabil. 13.2 Menampilkan diri sebagai pribadi yang dewasa, arif, dan berwibawa.
14.	Menunjukkan etos kerja, tanggungjawab yang tinggi, rasa bangga menjadi guru, dan rasa percaya diri.	14.1 Menunjukkan etos kerja dan tanggung jawab yang tinggi. 14.2 Bangga menjadi guru dan percaya pada diri sendiri. 14.3 Bekerja mandiri secara profesional.
15.	Menjunjung tinggi kode etik profesi guru.	15.1 Memahami kode etik profesi guru. 15.2 Menerapkan kode etik profesi guru. 15.3 Berperilaku sesuai dengan kode etik guru.
Kompetensi sosial		
16.	Bersikap inklusif, bertindak objektif, serta tidak diskriminatif karena pertimbangan jenis kelamin, agama, ras, kondisi fisik, latar belakang keluarga, dan status sosial ekonomi.	16.1 Bersikap inklusif dan objektif terhadap peserta didik, teman sejawat dan lingkungan sekitar dalam melaksanakan pembelajaran. 16.2 Tidak bersikap diskriminatif terhadap peserta didik, teman sejawat, orang tua peserta didik dan lingkungan sekolah karena



		perbedaan agama, suku, jenis kelamin, latar belakang keluarga, dan status sosial-ekonomi.
17.	Berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua, dan masyarakat.	<p>17.1 Berkomunikasi dengan teman sejawat dan komunitas ilmiah lainnya secara santun, empatik dan efektif.</p> <p>17.2 Berkomunikasi dengan orang tua peserta didik dan masyarakat secara santun, empatik, dan efektif tentang program pembelajaran dan kemajuan peserta didik.</p> <p>17.3 Mengikutsertakan orang tua peserta didik dan masyarakat dalam program pembelajaran dan dalam mengatasi kesulitan belajar peserta didik.</p>
18.	Beradaptasi di tempat bertugas di seluruh wilayah Republik Indonesia yang memiliki keragaman sosial budaya	<p>18.1 Beradaptasi dengan lingkungan tempat bekerja dalam rangka meningkatkan efektivitas sebagai pendidik, termasuk memahami bahasa daerah setempat.</p> <p>18.2 Melaksanakan berbagai program dalam lingkungan kerja untuk</p> <p>18.3 mengembangkan dan meningkatkan kualitas pendidikan di daerah yang bersangkutan.</p>

19.	Berkomunikasi dengan komunitas profesi sendiri dan profesi lain secara lisan dan tulisan atau bentuk lain.	<p>19.1 Berkomunikasi dengan teman sejawat, profesi ilmiah, dan komunitas ilmiah lainnya melalui berbagai media dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan.</p> <p>19.2 Mengkomunikasikan hasil-hasil inovasi pembelajaran kepada komunitas profesi sendiri secara lisan dan tulisan atau bentuk lain.</p>
<b>Kompetensi Profesional</b>		
20.	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran yang diampu.	20.1 Jabaran kompetensi Butir 20 untuk masing- masing guru mata pelajaran disajikan setelah tabel ini.
21.	Menguasai standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran/bidang pengembangan yang diampu.	<p>21.1 Memahami standar kompetensi mata pelajaran yang diampu.</p> <p>21.2 Memahami kompetensi dasar mata pelajaran yang diampu.</p> <p>21.3 Memahami tujuan pembelajaran yang diampu.</p>
22.	Mengembangkan materi pembelajaran yang diampu secara kreatif.	<p>22.1 Memilih materi pembelajaran yang diampu sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.</p> <p>22.2 Mengolah materi pelajaran yang</p>

		diampu secara kreatif sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.
23.	Mengembangkan keprofesionalan secara berkelanjutan dengan melakukan tindakan reflektif.	<p>23.1 Melakukan refleksi terhadap kinerja sendiri secara terus menerus.</p> <p>23.2 Memanfaatkan hasil refleksi dalam rangka peningkatan keprofesionalan.</p> <p>23.3 Melakukan penelitian tindakan kelas untuk peningkatan keprofesionalan.</p> <p>23.4 Mengikuti kemajuan zaman dengan belajar dari berbagai sumber.</p>
24.	Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk mengembangkan diri.	<p>24.1 Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam berkomunikasi.</p> <p>24.2 Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk pengembangan diri.</p>

Sumber : Permendiknas No. 16 Tahun. 2007

Selain kompetensi diatas sebagai guru harus kreatif dalam mengajar agar proses pembelajaran berjalan menyenangkan. Ciri-ciri atau karakteristik guru kreatif menurut Pardamean (2009: 21) yang dikutip oleh

Yanti Oktavia (2014:810) antara lain: fleksibel, optimistik, respek, cekatan, humoris, inspiratif, lembut, disiplin, responsive, empatik.

Pentingnya kreatifitas guru dalam pembelajaran menurut Guntur Talajan (201: 54) yang dikutip oleh Yanti Oktavia (2014:810) antara lain:

1. Kreatifitas guru berguna bagi peningkatan minat siswa terhadap mata pelajaran. Penerapan produk kreatifitas guru misalnya berupa instrumen yang mampu mengajak siswa belajar ke dunia nyata melalui visualisasi akan mampu menurunkan rasa bosan siswa dan meningkatkan minatnya pada pelajaran.
2. Kreatifitas guru berguna dalam transfer informasi lebih utuh. Hasil inovasi berupa instrumen bantu pendidikan akan memberikan data atau informasi yang utuh, hal ini terlihat pada aktifnya indera siswa, baik indera penglihatan, pendengaran dan penciuman, sehingga siswa seakan-akan menemui situasi yang seperti aslinya.
3. Kreatifitas guru berguna dalam merangsang siswa untuk lebih berpikir secara ilmiah dalam mengamati gejala masyarakat atau gejala alam yang menjadi objek kajian dalam belajar.
4. Kreativitas guru akan merangsang kreatifitas siswa.

#### **2.2.4.8 Sarana dan Prasarana**

Sarana dan prasarana merupakan salah satu sumber daya pendidikan yang perlu dan sangat penting dikelola dengan baik serta merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari manajemen pendidikan. Seperti gedung, tanah, perlengkapan administrasi sampai pada sarana yang digunakan langsung dalam proses belajar mengajar di kelas. Sarana dan

prasarana juga sangat penting untuk menunjang keberhasilan kegiatan belajar mengajar (Eka Aprilia Permatasari,2014:13).

Sarana dan prasarana pendidikan juga sebagai salah satu dari unsur manajemen pendidikan yang memiliki peranan penting dalam proses belajar mengajar, sarana pendidikan merupakan hal yang tidak boleh diabaikan. Sarana dan prasarana pendidikan juga digunakan untuk mempermudah pemahaman siswa tentang materi yang disampaikan dengan menggunakan sarana dan prasarana pendidikan yang tepat dalam program kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien (Rika Megasari, 2014:637).

Dalam mata pelajaran PJOK sarana prasarana merupakan salah satu faktor utama penunjang keterlaksanaan kegiatan belajar mengajar, Kelengkapan sarana PJOK seperti peralatan bola sepak, bola voli, bola basket dan di bidang atletik seperti cakram, lembing dan untuk tolak peluru harus sebanding dengan jumlah siswa yang ada, sehingga proses kegiatan belajar mengajar berjalan dengan lancar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai (Arga Cahya Pratama, Bambang Ferianto Tjahyo Kuntjoro, 2018:562).

Sarana dan prasarana pendidikan merupakan komponen penting dalam aktivitas pembelajaran. Adanya sarana dan prasarana yang memadai akan mencerminkan kualitas pembelajaran pendidikan, sehingga tujuan pendidikan khususnya dalam penelitian ini di bidang pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan akan tercapai dengan baik (Faris Wijaya, Abd. Rachman S. T., 2017:233).

## 1 Sarana

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mengemukakan bahwa, Sarana adalah segala sesuatu yang dapat dipakai sebagai alat dalam mencapai maksud atau tujuan. Sarana adalah peralatan yang digunakan pada saat pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan berlangsung (Faris Wijaya, Abd. Rachman S. T., 2017:234). Sarana olahraga dapat dibedakan menjadi dua kelompok yaitu:

1. Peralatan (apparatus), ialah sesuatu yang digunakan, contoh: peti loncat, palang tunggal, palang sejajar, gelang gelang, kuda-kuda dan lain-lain.
2. Perlengkapan (device), yaitu : a. Sesuatu yang melengkapi kebutuhan prasarana, misalnya: net, bendera untuk tanda, garis batas dan lain-lain. b. Sesuatu yang dapat dimainkan atau dimanipulasi dengan tangan atau kaki, misalnya; bola, raket, pemukul dan lain lain (Azwar, 2018:82).

Alat pembelajaran adalah media yang berfungsi sebagai alat bantu untuk memperlancar penyelenggaraan pembelajaran agar lebih efisien dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Alat atau media pembelajaran dapat berupa orang, makhluk hidup, benda-benda, dan segala sesuatu yang dapat digunakan guru sebagai perantara untuk menyajikan bahan pelajaran.

Oleh karena itu, dalam menggunakan alat pembelajaran, perlu mempertimbangkan beberapa hal berikut : a) Alat pendidikan harus cocok atau sesuai dalam mencapai tujuan pembelajaran tertentu, b) Pendidik memahami dengan baik peranan alat pembelajaran yang digunakan serta

dapat memanfaatkannya secara baik sesuai dengan bahan atau materi pelajaran serta tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, c) Peserta didik dapat menerima dengan baik penggunaan alat pembelajaran sesuai dengan kondisi dan latar belakang usianya, dan bakat-bakatnya, d) Alat pembelajaran haruslah memberikan dampak atau hasil yang baik serta tidak menimbulkan dampak negative terhadap perkembangan akhlak agamanya, maupun terhadap perkembangan fisik dan psikologisnya (Aprida Pane Muhammad Darwis Dasopang, 2017:349).

## 2 Prasarana

Prasaran adalah tempat yang dibutuhkan untuk menunjang berlangsungnya kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (Faris Wijaya, Abd. Rachman S. T., 2017:234).

Dari pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa sarana dan prasarana merupakan fasilitas yang sangat penting dalam pembelajaran pendidikan jasmani, sarana dan prasarana yang memadai dan baik mencerminkan kualitas pembelajaran dan akan sangat membantu guru pendidikan jasmani dalam proses pembelajaran dan siswa dalam memahami materi yang diberikan.

### **2.2.4.8.1 Standar Sarana dan Prasarana Sekolah Dasar**

Standar sarana dan prasarana adalah standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan kriteria minimal tentang ruang kelas, ruang perpustakaan, laboratorium IPA, ruang pimpinan, ruang guru, tempat

beribadah, ruang UKS, jamban, gudang, ruang sirkulasi, tempat bermain/berolahraga, serta sumber belajar lain, yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran, termasuk penggunaan teknologi informasi dan komunikasi.

Berikut ini standar sarana dan prasarana olahraga untuk sekolah dasar menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 24 tahun 2007 tentang standar sarana dan prasarana bermain/berolahraga, yaitu:

- a) Tempat bermain/berolahraga berfungsi sebagai area bermain, berolahraga, pendidikan jasmani, upacara, dan kegiatan ekstrakurikuler.
- b) Rasio minimum luas tempat bermain/berolahraga 3 m<sup>2</sup>/ peserta didik. Untuk luas satuan pendidikan dengan banyak peserta didik kurang dari 167, luas minimum tempat bermain/berolahraga 500 m<sup>2</sup>. Di dalam luas tersebut terdapat ruang bebas untuk tempat berolahraga ukuran 20 m x 15 m.
- c) Tempat bermain/berolahraga yang berupa ruang terbuka sebagian ditanami pohon penghijauan.
- d) Tempat bermain/berolahraga diletakkan di tempat yang tidak mengganggu proses pembelajaran di kelas.
- e) Tempat bermain/berolahraga tidak digunakan untuk tempat parkir.



f) Ruang bebas yang dimaksud di atas memiliki permukaan datar, drainase baik, dan tidak terdapat pohon, saluran air, serta benda-benda lain yang mengganggu kegiatan olahraga.

g) Tempat bermain/berolahraga dilengkapi sarana sebagaimana tercantum pada table.

**Tabel 2.2 Standar Sarana Dan Prasarana Sekolah Dasar**

No.	Jenis	Rasio	Deskripsi
<b>1</b>	<b>Peralatan Pendidikan</b>		
1.1	Tiang bendera	1 buah/sekolah	Tinggi sesuai ketentuan yang berlaku
1.2	Bendera	1 buah/sekolah	Ukuran sesuai ketentuan yang berlaku
1.3	Peralatan bola voli	1 set/sekolah	Minim 6 bola
1.4	Peralatan sepak bola	1 set/sekolah	Minim 6 bola
1.5	Peralatan senam	1 set/sekolah	Minimum matras, peti loncat, tali loncat, simpai, bola plastik, tongkat
1.6	Peralatan atletik	1 set/sekolah	Minimum lembing, cakram, peluru, tongkat

			estafet, dan bak locat
1.7	Peralatan seni budaya	1 set/sekolah	Disesuaikan dengan potensi masing-masing satuan pendidikan.
1.8	Peralatan keterampilan	1 set/sekolah	Disesuaikan dengan potensi masing-masing satuan pendidikan
<b>2</b>	<b>Perlengkapan Lain</b>		
2.1	Pengeras suara	1 set/sekolah	
2.2	Tape recorder	1 buah/sekolah	

#### **2.2.4.9 Proses Pembelajaran Pendidikan Jasmani**

Pendidikan jasmani tidak terlepas dari proses pembelajaran. Proses pembelajaran menentukan hasil yang akan didapat. Apabila Proses pembelajaran yang dilakukan sudah sesuai maka hasilnya seperti yang diharapkan tujuan pembelajaran begitupula sebaliknya.

##### **2.2.4.9.1 Pemanasan**

Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani sebaiknya melakukan pemanasan terlebih dahulu guna melemaskan otot-otot dan meningkatkan suhu tubuh, untuk menyiapkan tubuh menghadapi aktivitas yang lebih berat. Pemanasan cenderung perlahan, mudah, dan

konsisten. Pemanasan dimulai dengan pemanasan statis dilanjutkan dengan pemanasan dinamis. Pemanasan statis yaitu pemanasan dengan bentuk peregangan yang dilakukan mulai dari bagian tubuh atas sampai bagian tubuh bawah (dari kepala sampai kaki). Pemanasan statis harus dilakukan dengan benar agar terhindar dari cedera dan kram yang disebabkan karena penguluran otot yang tidak sesuai.

Pemanasan dinamis yaitu pemanasan yang dilakukan dengan gerakan yang berkesinambungan atau saling berkaitan. Contoh pemanasan dinamis yaitu menganggukan kepala keatas kebawah dan tengok kanan kiri. Latihan ini berguna untuk mempercepat peredaran darah agar cepat membawa oksigen yang seger keseluruhan tubuh ke jaringan otot agar siap melakukan pekerjaan yang lebih berat berikutnya (Harasuki, 2003:68).

#### **2.2.4.9.2 Inti Pembelajaran**

Proses pembelajaran dimulai dari guru memberikan materi atau teori kepada peserta didik dan peserta didik menyimak apa yang disampaikan oleh guru. Guru menjelaskan dan menanyakan pengetahuan peserta didik mengenai materi yang akan disampaikan. Setelah itu peserta didik mempraktekan apa yang sudah dijelaskan oleh guru. Guru dan peserta didik melakukan Tanya jawab mengenai gerakan yang dianggap sulit. Guru mengevaluasi mengenai materi yang sudah dilaksanakan dan menyampaikan materi selanjutnya yang akan dilakukan untuk pembelajaran berikutnya.

#### **2.2.4.9.3 Pendinginan**

Setelah peserta didik melakukan olahraga maka tubuh perlu pendinginan yang sama pentingnya dengan pemanasan. Hal ini dilakukan untuk mengembalikan otot-otot yang kencang agar kembali rileks, menormalkan kembali detak jantung, dan mengembalikan sedikit tenaga.

#### **2.2.4.9.4 Evaluasi**

Evaluasi adalah salah satu alat untuk mengetahui hasil kemajuan belajar peserta didik yang harus dilakukan dengan baik. Evaluasi pembelajaran adalah suatu proses mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasi informasi secara sistematis untuk menetapkan sejauh mana ketercapaian tujuan pembelajaran (Entin Fuji Rahayu,2015:359).

Evaluasi merupakan komponen terakhir dalam sistem pembelajaran. Evaluasi bukan saja berfungsi untuk melihat keberhasilan siswa dalam pembelajaran, akan tetapi juga berfungsi sebagai umpan balik guru atas kinerja yang telah dilakukannya dalam proses pembelajaran. Dja'far Siddik mengungkapkan bahwa fungsi evaluasi adalah: a) Intensif untuk meningkatkan peserta didik belajar b) Umpan balik bagi peserta didik c) Umpan balik bagi pendidik d) Informasi bagi orangtua/ wali e. Informasi untuk lembaga (Aprida Pane Muhammad Darwis Dasopang, 2017:350).

### **2.3 Teori Bermain**

#### **2.3.1 Pengertian Bermain**

Bermain adalah kegiatan utama yang dijalani anak-anak usia dini setiap hari. Segala bentuk aktivitas yang dikerjakannya sejak mereka bangun

hingga tidur kembali pada dasarnya adalah kegiatan bermain (Oman Farhurohman, 2017:30)..

Anak-anak tidak lepas dari keinginan untuk bermain. Keinginan ini adalah dorongan dari dalam atau naluri yang tidak dapat ditekan-tekan lagi. Beberapa pendidik mengatakan bahwa bermain adalah belajar menyesuaikan diri dengan keadaan. Nilai-nilai yang terkandung di dalam bermain dan rekreasi hampir sama. Kegiatan anak-anak biasanya dianggap bermain, sedangkan kegiatan orang dewasa dikategorikan sebagai rekreasi atau mengisi waktu luang (Ardiyansyah Nur Alvian, 2016:25).

Bermain merupakan kegiatan ataupun aktivitas wajib yang dilakukan anak-anak untuk mengenal lingkungan sekitar, bermain juga sering dilakukan orang dewasa untuk melepaskan kejenuhan dan menghilangkan stres. Bermain (play) adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir (Puput Widodo, Ria Lumintuarso, 2017:184).

### **2.3.2 Fungsi Bermain Dalam Pendidikan Jasmani**

Bermain mempunyai peranan penting dalam kehidupan manusia yang dapat dilihat dari aspek psikis, fisik, dan social (A.M. Bandi Utama, 2011:4).

#### **2.3.2.1 Psikis**

Beberapa komponen aspek psikis akan berkembang melalui bermain antara lain dalam hal kecerdasan, motivasi, emosi, mental, percaya diri,

minat, kemauan, kecemasan, agresivitas, perhatian, konsentrasi, dan sebagainya. Misalkan faktor kecerdasan berkembang melalui bermain disebabkan bahwa melalui bermain anak akan menghadapi berbagai masalah yang timbul dalam permainan tersebut dan harus diselesaikan/diputuskan pada saat itu juga dengan cepat dan tepat, atau faktor motivasi melalui bermain anak akan menampilkan apa saja yang mereka punyai dengan sungguh-sungguh dan penuh semangat karena dalam bermain itu suasananya menggembirakan dan menyenangkan sehingga bebas beraktivitas dengan penuh semangat sesuai dengan kemampuannya

Melalui bermain anak akan terbiasa dengan tekanan-tekanan baik dari dirinya sendiri maupun dari luar sehingga akan mampu mengelola emosi, kecemasan dan rasa percaya diri dengan baik. Melalui bermain anak akan mampu mengembangkan, mempertahankan, dan mengendalikan aspek-aspek psikis tersebut (A.M. Bandi Utama, 2011:4).

### **2.3.2.2 Fisik**

Aspek fisik juga akan berkembang dengan baik melalui aktivitas bermain ini meliputi pertumbuhan dan perkembangan jasmani, kebugaran jasmani, kesehatan jasmani, kemampuan gerak dasar, unsur-unsur fisik yang ada. Faktor pertumbuhan dan perkembangan fisik anak pun akan berkembang melalui aktivitas bermain. Pertumbuhan fisik berkenaan dengan bertambahnya ukuran tubuh secara nyata yang dapat diukur secara pasti, misalnya bertambahnya tinggi badan, berat badan, dan besar atau bertambah secara kuantitatif.

Melalui bermain juga memberi kesempatan pada anak untuk melatih kemampuan gerak dasar seperti gerak lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif. Kemampuan gerak dasar ini semakin baik dan berkualitas. Melalui aktivitas bermain maka kemampuan fisik anak akan berkembang secara optimal (A.M. Bandi Utama, 2011:4).

Uswatun Hasanah (2016:721-722) Sifat-sifat perkembangan fisik yang dapat diamati adalah sebagai berikut:

1. Terjadi perkembangan otot-otot besar cukup cepat pada usia 2 tahun terakhir masa anak kecil.
2. Dengan berkembangnya otot-otot besar, terjadi pulalah perkembangan kekuatan yang cukup cepat, baik pada anak laki-laki maupun perempuan.
3. Pertumbuhan kaki dan tangan secara proporsional lebih cepat dibanding pertumbuhan bagian tubuh yang lain, menghasilkan peningkatan daya ungkit yang lebih besar di dalam melakukan gerakan yang melibatkan tangan dan kaki.
4. Terjadi peningkatan koordinasi gerak dan keseimbangan tubuh yang cukup cepat.
5. Meningkatnya kemungkinan dan kesempatan melakukan berbagai macam aktivitas gerak fisik bisa merangsang perkembangan pengenalan konsep-konsep dasar objek, ruang, gaya, waktu dan sebab – akibat.

### **2.3.2.3 Sosial**

Aspek sosial pun juga akan berkembang dengan baik melalui aktivitas bermain ini antara dalam hal kerja sama, komunikasi, saling percaya, menghormati, bermasyarakat, tenggang rasa, kebersamaan dan sebagainya. Melalui bermain anak mampu menciptakan suatu bentuk kerjasama untuk mencapai tujuan bersama, dalam kerjasama dipastikan ada komunikasi antar anggota regu, dan dalam kerjasama juga ada rasa saling percaya dan saling menghormati antar anggota untuk meraih tujuan bersama yang diinginkan (A.M. Bandi Utama, 2011:4).

### **2.3.3 Hakikat Bermain**

Oman Farhurohman (2017:30) bermain sangat penting bagi anak usia dini karena melalui bermain mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Aspek tersebut yaitu aspek fisik, sosial emosional, dan kognitif. Bermain mengembangkan aspek fisik atau motorik yaitu melalui permainan motorik kasar dan halus, kemampuan mengontrol anggota tubuh, belajar keseimbangan, kelincahan, koordinasi mata dan tangan, dan lain sebagainya. Bermain mengembangkan aspek sosial emosional anak yaitu melalui bermain anak mempunyai rasa memiliki, merasa menjadi bagian/diterima dalam kelompok, belajar untuk hidup dan bekerja sama dalam kelompok dengan segala perbedaan yang ada. Aspek kognitif berkembang pada saat anak bermain yaitu anak mampu meningkatkan perhatian dan konsentrasinya, mampu memunculkan kreativitas, mampu



berfikir divergen, melatih ingatan, mengembangkan prespektif, dan mengembangkan kemampuan berbahasa (Oman Farhurohman, 2017:30).

Bermain merupakan jembatan bagi anak dari belajar informal menjadi formal. Dengan bermain, anak dapat melakukan kegiatan sehingga semua aspek perkembangan dapat berkembang secara maksimal. Bermain bukan hanya menjadi kesenangan saja, tetapi juga suatu kebutuhan yang mau tidak mau harus terpenuhi (Ismatul Khasanah, Agung Prasetyo, Ellya Rakhmawati, 2011:94).

#### **2.4 Pengertian Permainan**

Permainan adalah sarana bereksperimen dalam berbagai hal, terbuka tanpa batas. Permainan adalah sesuatu yang aktif dan dinamis, tidak statis sehingga tidak terbatas ruang dan waktu. Permainan juga berlaku bagi setiap anak di sepanjang zaman, memiliki konteks hubungan sosial dan spontan, bermain juga sebagai sarana komunikasi dengan teman sebaya dan lingkungan (Ismatul Khasanah, Agung Prasetyo, Ellya Rakhmawati, 2011:94).

Permainan merupakan salah satu bentuk kegiatan dalam pendidikan jasmani (Faisal Ardiansyah dan Sasminta Christina Yuli Hartati, 2014:672). Misbach (2006:5) yang dikutip Haerani Nur (2013:90) menyimpulkan bahwa permainan adalah situasi bermain yang terkait dengan beberapa aturan atau tujuan tertentu, yang menghasilkan kegiatan dalam bentuk tindakan bertujuan.

Menurut Andang Ismail (2009: 26) yang dikutip Ipang Setiawan dan Heri Triyanto (214:40) menuturkan bahwa permainan ada dua pengertian. Pertama, permainan adalah sebuah aktivitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Kedua, permainan diartikan sebagai aktivitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang-kalah.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa permainan merupakan aktivitas yang bertujuan untuk mencari kesenangan dan sebagai sarana komunikasi dengan lingkungan sekitar namun tetap memiliki aturan dalam bermain.

#### **2.4.1 Hakikat Permainan**

Permainan pada dasarnya memiliki umur yang sama dengan manusia karena dimana ada manusia disitu terdapat kegiatan bermain. Permainan merupakan bagian yang tidak dapat terpisahkan dari kehidupan dan cenderung merupakan kebutuhan dasar (Atik Fitriyatul Mas'udah, 2013:2).

Permainan ini jika dilakukan secara rutin dan benar akan memberikan kebaikan pada tubuh anak-anak yang sedang dalam proses pertumbuhan dan hubungan sosial dengan teman-teman akan menjadi lebih akrab karena tercipta kedekatan ketika bermain bersama (Ervin Dwi Rahayu, Guntur Firmansyah, 2019: 9).

Menurut pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa hakikat permainan adalah permainan yang bersifat sederhana dan merupakan

kebutuhan dasar manusia yang bermanfaat bagi pertumbuhan anak dan hubungan sosial anak dengan teman sebaya.

#### **2.4.2 Pengertian Tradisional**

Secara etimologi kata tradisional berasal dari kata latin traditum, yaitu sesuatu yang diteruskan dari masa lalu ke masa kini. Unsur yang paling menonjol dari tradisional ini adalah diciptakan melalui tindakan dan perilaku setiap orang yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Warisan ini berupa materi (kebendaan), tingkah laku, norma-norma, nilai-nilai, harapan serta cita-cita.

Kata tradisional erat kaitannya dengan tradisi yang mempunyai pengertian bahwa aktivitas ini dilakukan secara turun-temurun dan ada unsur adat istiadat suatu daerah tertentu. Tradisi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:826) adalah ada kebiasaan yang diturunkan dari nenek moyang yang dijalankan oleh semua masyarakat, sedangkan tradisional adalah sikap, cara berfikir dan bertindak selalu berpegang pada norma dan adat kebiasaan (Andika Tiyas Apriliawati, Setiyo Hartoto, 2016:524).

Dari pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa tradisional adalah suatu yang erat kaitannya dengan masa lalu yang diciptakan melalui tindakan dan perilaku yang berpegangan pada norma, nilai-nilai dan adat kebiasaan yang dilakukan secara turun temurun dan sudah menjadi bagian dalam kehidupan suatu kelompok masyarakat tertentu.

### **2.4.3 Pengertian Permainan Tradisional**

Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan dibaliknya Permainan tradisional merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam rangka berfantasi, berekreasi, berkreasi, berolah raga yang sekaligus sebagai sarana berlatih untuk hidup bermasyarakat, keterampilan, kesopanan serta ketangkasan (Tuti Andriani, 2012:122).

Permainan tradisional merupakan salah satu bentuk budaya yang patut dilestarikan (Aulia Rifki Nourovita Putri, 2013:9). 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 (Puput Widodo, Ria Lumintuarso, 2017:184).

Permainan tradisional adalah salah satu permainan yang turun temurun antar generasi yang disetiap alat, gerakan dan ucapan semuanya memiliki arti dan makna yang biasanya merupakan kebiasaan masyarakat itu sendiri. Okky Rachma Fajrin (2015:8) Permainan tradisional, yang didefinisikan sebagai kegiatan yang dilakukan dengan sukarela dan menimbulkan kesenangan bagi pelakunya, diatur oleh peraturan permainan yang dijalankan berdasarkan tradisi turun menurun.

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 (Fitri Aprilyani Husain, 2013:22). Permainan tradisional dikenal memiliki beberapa keunggulan dibanding permainan modern pada masa kini. Permainan tradisional dapat memperkenalkan, melestarikan, sekaligus meningkatkan kecintaan terhadap warisan budaya bangsa dan nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya (Yhana Pratiwi, M. Kristanto, 2013:20).

Menurut Soemitro (1992:171) yang dikutip oleh Maulana Yusuf (2017) permainan yang digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar harus mengandung ranah kognitif, ranah afektif, ranah psikomotor, dan ranah jasmani. Agar anak menampilkan dan memperbaiki keterampilan jasmani, sosial, mental, dan moral dan spiritual lewat “fairplay” dan “sport smanship” atau bermain dengan jujur, sopan dan berjiwa olahragawan sejati. Permainan tradisional memiliki karakteristik yang dapat menjawab karakter anak sekolah dasar (Yoga Awalludin Nugraha, Eko Handoyo & Sri Sulistyorini, 2018:221).

Menurut Soemitro (1992:171) yang dikutip oleh Maulana Yusuf (2017) melalui Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, permainan tradisional dapat disajikan sebagai bahan pelajaran pendidikan jasmani, karena setiap permainan tersebut harus terlebih dahulu dikaji nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tersebut seperti nilai pendidikan, dalam permainan tradisional juga memiliki unsur-unsur seperti sportivitas,

kejujuran, kecermatan, kelincahan, ketepatan menentukan langkah serta kemampuan bekerjasama dalam kelompok, mudah aturan permainannya, di samping jumlah pemain yang dapat melibatkan seluruh siswa di kelas yang bersangkutan dan dalam permainan guru dapat mengontrol siswanya karena adanya faktor bahaya sehingga harus ada yang dapat mempertanggung jawabkannya.

Menurut pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah permainan yang turun temurun yang dilakukan secara sukarela serta menimbulkan kesenangan bagi pelakunya, memiliki pesan disetiap gerakannya, dan tentunya dapat digunakan sebagai pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar.

#### **2.4.4 Macam-Macam Permainan Tradisional**

Indonesia merupakan Negara kepulauan dan memiliki ragam kebudayaan begitu juga permainan tradisional yang masing-masing daerah memiliki berbagai macam permainan tradisional. Ismatul Khasanah, Agung Prasetyo, Ellya Rakhmawati (2011:92) beragam permainan tradisional mengarahkan anak menjadi kuat secara fisik maupun mental, sosial dan emosi, tak mudah menyerah, bereksplorasi, bereksperimen, dan menumbuhkan jiwa kepemimpinan. Berikut merupakan contoh permainan tradisional, antara lain sebagai berikut:

#### 2.4.4.1 Bakiak



Gambar 2.1 Permainan Bakiak

Sumber: <https://segara.id/bakiak-keseruan-jatuh-dan-melangkah-bersama/>

Bakiak adalah sandal panjang yang terbuat dari kayu yang ringan dengan pengikat kaki terbuat dari ban yang digunakan lebih dari dua orang. Atik Fitriyatul Mas'udah (2013:2-3) Permainan tradisional ini sering kita jumpai ketika ulang tahun kemerdekaan Indonesia. Permainan tradisional ini sudah ada sejak lama, setiap tim minimal berjumlah 3 orang. Tidak ada perbedaan antara bakiak untuk kaki kiri dan kaki kanan bakiak merupakan permainan tradisional anak-anak di daerah Minang, Sumatera Barat. Permainan ini sudah ada sejak tahun 1970 an. Permainan “Bakiak Race” dimainkan oleh beberapa orang yang kemudian membentuk beberapa grup. Jumlah orang di setiap grup harus disesuaikan dengan jumlah tali pada bakiak. Setiap grup harus memakai sepasang Bakiak dan berjalan berbarengan/ beriringan dari garis start sampai garis finish.

Aturan bermain : setiap pemain dalam satu kelompok harus menaiki satu sandal bakiak. Kelompok yang berada digaris start akan berjalan sesuai lintasannya masing-masing. Setelah aba-aba dimulai, setiap kelompok saling berlomba menuju keujung lintasan dan berputar kembali ke garis start. Agar dapat berjalan dengan cepat dan tidak terjatuh, anggota kelompok harus bekerjasama. Salah satu pemain diperbolehkan memberi aba-aba ketika akan melangkah seperti kanan kiri kanan kiri. Apabila salah satu anggota kelompok terjatuh, kelompok yang bersangkutan harus mengulangi dari garis start. Setelah berhasil melakukan putaran, kelompok segera berjalan cepat menuju garis start kembali. Kelompok yang pertama tiba digaris start dinyatakan sebagai pemenang (Ajun Khamdani, 2010:9-10).

#### 2.4.4.2 Egrang



Gambar 2.2 Permainan Egrang

Sumber: <https://www.solopos.com/bermain-egrang-191381>

Egrang adalah permainan tradisional Indonesia yang belum diketahui secara pasti dari mana asalnya karena dapat dijumpai diberbagai daerah dengan nama berbeda-beda. Egrang merupakan sebuah permainan



yang memanfaatkan galah atau tongkat untuk berdiri dan berjalan diatas permukaan alas.

Tongkat egrang biasanya dilengkapi dengan tangga sebagai tempat berdiri atau tali pengikat. Egrang dapat berbentuk pendek, tetapi dapat pula tinggi. Untuk menggunakan egrang, seseorang harus berpijak pada bilah bambu atau kayu yang kecil. Kemudian, kedua tangan berpegangan pada tongkat yang panjang. Kaki mulai dilangkahkan secara perlahan seperti ketika seseorang berjalan. Permainan ini menuntut unsur ketangkasan, kreatifitas, dan keseimbangan (Ajun Khamdani, 2010:24-25).

Egrang dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kecerdasan kinestetik anak, karena mengandung nilai-nilai pendidikan, meliputi: kejujuran, sportif, tanggung jawab, keberanian, keseimbangan, kekuatan, konsentrasi, kepedulian, kepercayaan, kerja sama dan kerelaan. Egrang dapat dimainkan secara individu maupun berkelompok (Afakhrul Masub Bakhtiar, Arya Setya Nugroho, 2017:2).

#### **2.4.4.3 Gobak Sodor**



Gambar 2.3 Permainan Gobak Sodor

Sumber: <https://www.boombastis.com/asal-permainan-gobak-sodor/166958>

Galasin atau gobak sodor juga disebut dengan galah asin. Galasin merupakan salah satu jenis permainan daerah Indonesia. Permainan ini dilakukan oleh dua regu yang tiap-tiap regu terdiri atas enam orang atau lebih. Satu regu berperan sebagai penjaga, sementara regu lainnya berperan sebagai regu lawan. Sebenarnya, permainan galasin adalah menghadang atau melakukan penjagaan terhadap lawan. Hal ini dilakukan agar lawan tidak dapat melewati garis hingga baris terakhir secara bolak-balik.

Regu yang dinyatakan sebagai pemenang adalah regu yang anggotanya secara lengkap dapat melakukan proses bolak-balik dalam area lapangan yang telah ditentukan. Permainan ini bisa dimainkan di lapangan dengan garis batas menggunakan kapur. Lapangan berbentuk persegi empat dengan ukuran 9x4 m dan dibagi menjadi enam bagian. Anggota regu yang berperan sebagai penjaga melakukan penjagaan secara horizontal dan vertical. Selama berlangsungnya permainan, salah satu kaki penjaga harus menginjak garis batas jaga.

Dengan demikian, penjaga tidak bergerak bebas dalam menghalangi lawan. Anggota regu yang bertugas menjaga garis batas horizontal akan melakukan penghadangan terhadap lawan yang berusaha melewati garis batas tersebut. Sementara itu, anggota regu yang bertugas menjaga garis batas vertical (umumnya hanya satu orang) memiliki akses untuk menjaga keseluruhan garis batas vertical ditengah lapangan. Anggota regu yang menyerang tersentuh maka pemain tersebut dinyatakan gugur dan keluar dari arena permainan.

Kemenangan akan diperoleh regu yang dapat menangkap semua anggota regu yang menyebrang. Sementara itu, regu yang seluruh anggotanya mampu melewati garis batas penjagaan juga memperoleh nilai kemenangan (Ajun Khamdani, 2010:29-30).

#### 2.4.4.4 Benteng



Gambar 2.4 Permainan Benteng

Sumber: <http://www.majalahsuarapendidikan.com/2018/10/menumbuhkan-karakter-anak-didik-melalui.html>

Benteng merupakan salah satu jenis olahraga tradisional yang dilakukan oleh dua regu, satu regu terdiri dari 4-8 orang. Setiap regu akan memilih suatu tempat sebagai markas, biasanya berupa tiang, batu, maupun pilar rumah sebagai benteng.

Olahraga ini bertujuan untuk menyerang dan mengambil alih benteng lawan. Caranya dengan menyentuh benteng yang menjadi markas regu lawan sambil meneriakkan kata "benteng". Kemenangan juga dapat diraih sebuah regu jika berhasil menawan seluruh anggota regu lawan dengan

menyentuh tubuhnya. Untuk menentukan regu yang berhak menjadi penawan atau tertawan dapat ditentukan berdasarkan waktu terakhir ketika si penawan atau tertawan menyentuh benteng mereka masing-masing.

Regu yang berhak menjadi penawan adalah regu yang waktunya paling cepat ketika menyentuh benteng. Regu ini dapat mengejar dan menyentuh anggota regu lawan untuk menjadikannya tawanan. Tawanan akan ditempatkan disekitar benteng musuh dan dapat terbebaskan jika teman regu yang ditawan menyentuh dirinya. Permainan ini tiap-tiap anggota regu memiliki tugas antara lain sebagai penyerang, mata-mata, pengganggu, maupun penjaga benteng (Ajun Khamdani, 2010:15).

#### 2.4.4.5 Congklak



Gambar 2.5 Permainan Congklak

Sumber: <https://alif.id/read/muhammad-ishom/permainan-dakon-congklak-simbol-keikhlasan-b217740p/>

Congklak adalah suatu permainan tradisional yang sudah ada sejak zaman nenek moyang. Congklak dimainkan oleh dua orang. Para pemain

menggunakan papan congklak disertai biji congklak sejumlah 98 (14x7) buah. Papan congklak terbuat dari kayu atau plastik, sementara bijinya terbuat dari cangkang kerang, biji-bijian, batu-batuan, kelereng, atau plastik. Pada papan terdapat 16 lubang yang meliputi 14 lubang kecil yang berhadapan dan 2 lubang besar di kedua ujung papan.

Aturan permainan:

- 1) Permainan congklak diawali dengan mengisi setiap lubang kecil dengan tujuh buah biji.
- 2) kedua pemain saling berhadapan, salah seorang pemain memilih lubang yang diambil bijinya.
- 3) Kemudian, meletakkan satu biji congklak di lubang sebelahnya. Begitu seterusnya hingga biji congklak dalam genggamannya habis.
- 4) Apabila biji dalam genggamannya habis di lubang kecil yang berisi biji lainnya, pemain dapat mengambil biji-biji tersebut.
- 5) Apabila biji dalam genggamannya habis di lubang besar miliknya, pemain dapat melanjutkan dengan memilih lubang kecil disisinya.
- 6) Apabila biji dalam genggamannya habis di lubang kecil disisinya, pemain harus berhenti dan mengambil seluruh biji congklak di sisi yang berhadapan.
- 7) Akan tetapi, jika berhenti di lubang kosong di sisi lawan, pemain berhenti dan tidak memperoleh apa-apa.

- 8) Permainan congklak dianggap selesai jika sudah tidak ada lagi biji di lubang kecil yang diambil. Artinya seluruh biji berada pada lubang besar.
- 9) Penentu pemenang dilakukan dengan menghitung biji congklak.
- 10) Pemain yang memperoleh biji congklak terbanyak dinyatakan sebagai pemenang (Ajun Khamdani, 2010:17-18).

#### 2.4.4.6 Lompat Tali



Gambar 2.6 Permainan Lompat Tali

Sumber: <https://surabaya.bisnis.com/read/20170506/531/760686/komunitas-kampoeng-dolanan-lestarikan-permainan-tradisional>

Lompat tali merupakan permainan melompati tali yang diputar tanpa mengenai tubuh. Untuk melakukan permainan lompat tali, kita membutuhkan seutas tali atau karet. Permainan ini dapat dilakukan oleh banyak orang yang dibagi menjadi dua kelompok. Setiap kelompok terdiri atas 5-6 orang. Satu kelompok yang menjadi penggerak tali, kelompok satunya sebagai pelompat tali.

Permainan dimulai dengan meminta dua orang untuk memegang kedua ujung tali. Keduanya saling berhadapan dalam jarak tertentu. Tali digerakan memutar secara berasmaan. Setiap anak dalam kelompok melompat ke tali yang berputar. Ketika melompat harus diikuti dengan gerakan memegang pinggang. Kadang bertepuk tangan sambil bernyanyi. Gerakan tersebut dilakukan sesuai kesepakatan antar kelompok. Pergantian kelompok jika ada anak dalam satu kelompok melakukan kesalahan (Ajun Khamdani, 2010:51).

Alvian Febi Kurniawan, Bernard Djawa (2017) tali yang digunakan merupakan tali yang disusun dari jalinan karet gelang. Permainan dilakukan dengan cara melompat melewati tali yang dibentangkan dengan ketinggian yang bertahap, yaitu dari ketinggian sejajar mata kaki, lutut, paha, pinggang, dada, telinga, ubun-ubun, dan terakhir tangan lencang ke atas.

#### **2.4.4.7 Kucing Dan Tikus**



Gambar 2.8 Permainan Kucing dan Tikus

Sumber: <https://www.sirajulhuda29zr.sch.id/2016/10/bermain-kucing-tikus-tk-sirajul-huda.html>

Permainan kucing dan tikus membutuhkan kemahiran dalam berkomunikasi dan bekerja sama. Permainan ini dilakukan oleh enam orang atau lebih. Permainan diawali dengan membagi peserta menjadi dua kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 6-10 anak. Setiap kelompok membuat lingkaran besar dengan berpegangan tangan. Dua orang anak dalam kelompok berbeda menjadi kucing dan tikus. Setiap kelompok menjaga tikus agar tidak tertangkap oleh kucing. Apabila tikus tertangkap kucing, permainan dilanjutkan dengan anak yang berbeda (Ajun Khamdani, 2010:47).

#### 2.4.4.8 Engklek



Gambar 2.8 permainan engklek

Sumber : <http://www.great.sch.id/2018/03/liputan-jawa-pos-olahraga-lewat.html>

Permainan engklek (dalam bahasa Jawa) merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar diatas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat



dengan satu kaki dari kotak satu kekotak berikutnya. Permainan engklek biasa dimainkan oleh 2 sampai 5 anak perempuan dan dilakukan di halaman.

Cara bermainnya sederhana saja, cukup melompat menggunakan satu kaki disetiap petak - petak yang telah digambarkan sebelumnya di tanah. Untuk dapat bermain setiap anak harus mempunyai kereweng atau gacuk yang biasanya berupa pecahan genting, keramik lantai atau pun batu yang datar. Kreweng/gacuk dilempar kesalah satu petak yang tergambar di tanah, petak yang ada gacuknya tidak boleh diinjak/ditempati oleh setiap pemain, jadi para pemain harus melompat ke petak berikutnya dengan satu kaki mengelilingi petak – petak yang ada. Saat melemparkannya tidak boleh melebihi kotak yang telah disediakan jika melebihi maka dinyatakan gugur dan diganti dengan pemain selanjutnya.

Pemain yang menyelesaikan satu putaran terlebih dahulu melemparkan gacuk dengan cara membelakangi engkleknya, jika pas pada petak yang dikehendaki maka petak itu akan menjadi “sawah”nya, artinya dipetak tersebut pemain yang bersangkutan dapat menginjak petak tersebut dengan dua kaki, sementara pemain lain tidak boleh menginjak petak itu selama permainan. Peserta yang memiliki “sawah” paling banyak adalah pemenangnya (Dian Apriani, 2013:4).

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2010:3). Metode penelitian merupakan bagian sangat penting yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitian dan syarat mutlak dari suatu penelitian. Menurut Suharsimi Arikunto (2006:160) metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh penelitian dalam mengumpulkan data penelitian.

#### **3.1 Pendekatan Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif. Menurut Sugiyono (2010:15) metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara *purposive* dan *snowball*, teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan *makna* dari pada *generalisasi*.

Pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang di dalam usulan penelitian, proses, hipotesis, turun ke lapangan, analisis data dan kesimpulan data sampai dengan penulisannya mempergunakan aspek-aspek kecenderungan, non perhitungan numerik, situasional deskriptif, interview mendalam, analisis isi, bola salju dan story (Lukas S. Musianto, 2002:125).

Sedangkan menurut Lexy J Moleong (2017:6) mendefinisikan penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll., secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah.

Menurut teori penelitian kualitatif, agar penelitiannya dapat betul-betul berkualitas, data yang dikumpulkan harus lengkap, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah data dalam bentuk verbal atau kata-kata yang diucapkan secara lisan, gerak-gerik atau perilaku yang dilakukan oleh subjek yang dapat dipercaya, dalam hal ini adalah subjek penelitian (informan) yang berkenaan dengan variable yang diteliti. Data sekunder adalah data yang diperoleh dari dokumen-dokumen grafis (table, catatan, notulen rapat, SMS, dan lain-lain), foto-foto, film, rekaman video, benda-benda dan lain-lain yang dapat memperkaya data primer (Suharsimi Arikunto, 2013:21-22).

Dengan pendapat-pendapat tersebut diharapkan penelitian ini bertujuan mengetahui dan mendiskripsikan proses pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional dalam pendidikan jasmani di sekolah dasar se Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes tahun 2019. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif karena bermaksud untuk mendeskripsikan tentang keterangan-keterangan data yang

didapat dari lapangan berupa data tulisan ataupun lisan (wawancara) dari orang-orang yang bersangkutan saat pelaksanaan penelitian berlangsung. Penelitian ini mengamati bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional dalam pendidikan jasmani di sekolah dasar.

## **3.2 Lokasi dan Sasaran Penelitian**

### **3.2.1 Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian sekolah dasar di Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes. Latar penelitian yang akan diteliti adalah pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional dalam pendidikan jasmani di sekolah dasar se Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional dalam pendidikan jasmani di sekolah dasar se Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes.

### **3.2.2 Sasaran Penelitian**

Sasaran penelitian ini adalah segala sesuatu yang berkenaan dengan aspek-aspek pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional dalam pendidikan jasmani di sekolah dasar se Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes serta sumber data utama diperoleh melalui hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi.

### **3.2.3 Subjek Penelitian**

Subjek penelitian merupakan data yang akan digali oleh peneliti kepada pihak-pihak yang dijadikan sebagai sampel yang berupa

manusia/responden. Informasi yang dicari tidak hanya berupa verbal tetapi berupa tindakan dan aktivitas subyek penelitian juga. Teknik menentukan subjek pada penelitian ini menggunakan *sampling purposive*. Menurut sugiyono (2010:124) *sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Subjek dalam penelitian ini adalah kepala sekolah dan guru pendidikan jasmani sekolah dasar di Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes.

### **3.3 Instrumen dan Metode Pengumpulan Data**

#### **3.3.1 Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data, agar proses pengambilan data efektif. Dalam penelitian kualitatif yang menjadi instrumen atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri. Oleh karena itu, peneliti sebagai instrumen juga harus “divalidasi” seberapa jauh peneliti kualitatif siap melakukan penelitian yang selanjutnya terjun ke lapangan. Peneliti kualitatif sebagai human instrument, berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data, menafsirkan data dan membuat kesimpulan atas temuannya (Sugiyono, 2010:305-306).

Penelitian yang dilakukan mengenai adalah penelitian kualitatif. Data yang dibutuhkan dari penelitian ini adalah aktivitas dan pendapat dari subyek, maka instrument yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan

dokumentasi. Berikut ini adalah kisi-kisi instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti:

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Aspek	Indikator	Sub Indikator	Metode		
			O	W	D
Pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional dalam pendidikan jasmani di sekolah dasar	1. Kurikulum	a. Kesesuaian kurikulum	√	√	
		b. Perangkat pembelajaran			√
		c. Silabus	√		√
		d. Rpp	√		√
		e. Pembagian jam			√
	2. Sarana prasaran	a. Kelengkapan sarana dan prasarana	√		√
		b. Keadaan sarana dan prasarana	√		√
		c. Modifikasi sarana dan prasarana yang ada dilingkungan sekitar			√
	3. Proses kegiatan belajar mengajar	a. Metode	√	√	
		b. Penguasaan materi	√	√	
		c. Permainan tradisional sebagai media	√	√	√
		d. Aspek pendidikan	√	√	

		e. Modifikasi permainan			√
		f. Evaluasi	√	√	

### 3.3.2 Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Secara umum terdapat empat macam teknik pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan gabungan/triangulasi. Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dilakukan pada *natural setting* (kondisi yang alamiah), sumber data primer, dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi berpartisipatif (*participant observation*), wawancara mendalam (*in depth interview*), dan dokumentasi (Sugiyono, 2010:308-309)

Dalam metode pengumpulan data, langkah awal yang dilakukan adalah menyesuaikan terlebih dahulu dengan tujuan informasi yang diperlukan. Kemudian menentukan fokus masalah yang akan diulas dalam penelitian. Setelah itu menentukan dan melakukan penjadwalan dalam pengambilan dokumentasi, observasi obyek penelitian, dan wawancara untuk informasi yang dibutuhkan. Data yang disajikan dalam penelitian ini adalah berupa informasi yang diperoleh dari informan.

Teknik pengumpulan data pada penelitian yang dilakukan di klub bola voli pasir Ivojo Kudus yakni menggunakan teknik triangulasi data. Dalam teknik pengumpulan data, triangulasi diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Bila peneliti melakukan pengumpulan data dengan triangulasi, maka sebenarnya peneliti mengumpulkan data yang sekaligus menguji kredibilitas data, yaitu mengecek kredibilitas data dengan berbagai teknik pengumpulan data dari berbagai sumber data. Triangulasi teknik, berarti peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama. Peneliti menggunakan observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi untuk sumber data yang sama secara serempak (Sugiyono, 2010:330).

### **3.3.2.1 Observasi**

Observasi disebut pula dengan pengamatan. Kegiatan observasi meliputi kegiatan pengamatan terhadap suatu obyek dengan menggunakan seluruh alat indra. Observasi dapat dilakukan dengan dua cara yaitu observasi non sistematis dan observasi sistematis. Dalam menggunakan metode observasi cara yang paling efektif adalah melengkapinya dengan format dan blangko pengamatan sebagai instrumen (Suharsimi Arikunto, 2013:199-200).



Sutrisno Hadi dalam Sugiyono (2010:203) mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.

Observasi dapat dibedakan menjadi *participant observation* (observasi berperanserta) dan *non participant observation*, selanjutnya dari segi instrumentasi yang digunakan, maka observasi dapat dibedakan menjadi observasi terstruktur dan tidak terstruktur. Berikut penjelasannya: 1) observasi berperanserta yaitu peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. 2) observasi nonpartisipan yaitu peneliti terlibat langsung dengan aktivitas orang-orang yang sedang diamati, maka dalam observasi nonpartisipan peneliti tidak terlibat dan hanya sebagai pengamat independen. 3) observasi terstruktur yaitu observasi yang telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan dan di mana tempatnya. 4) observasi tidak terstruktur adalah observasi yang tidak dipersiapkan secara sistematis tentang apa yang akan diobservasi (Sugiyono, 2010:204).

Menurut Sugiyono (2010:203) teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu benar.

Observasi dalam penelitian dilakukan secara langsung dengan mengamati kondisi lingkungan lokasi penelitian. Proses pengamatan dimulai dengan melakukan pengamatan menyeluruh dan selanjutnya lebih terfokus. Pengamatan menyeluruh digunakan untuk mendapat catatan-catatan lapangan mengenai situasi umum di sekitar obyek penelitian, sedangkan pengamatan terfokus dilakukan untuk mengamati peristiwa yang lebih mendetail, rinci dan menggambarkan informasi yang lebih spesifik.

Dalam hal ini penulis menggunakan teknik observasi partisipatif aktif dengan tujuan untuk melihat dan mengamati serta melakukan apa yang dilakukan oleh narasumber secara langsung dengan mendatangi obyek yang akan diteliti dengan terlibat dalam kegiatan yang dilakukan oleh obyek penelitian.

Tabel 3.2 Pedoman Observasi

No	Indikator Pengamatan	Keterangan	
		Ya	Tidak
1.	Kepala Sekolah a. Kepala sekolah memantau kegiatan pembelajaran		
2.	Guru Pendidikan Jasmani a. Guru datang tepat waktu b. Penampilan guru rapih c. Guru menjelaskan materi kepada siswa d. Guru mencontohkan materi yang sedang dilaksanakan e. Guru mengevaluasi diakhir pembelajaran		
3.	Sarana Dan Prasarana		

	a. Sarana dan prasarana lengkap tersedia b. Keadaan sarana dan prasarana dalam kondisi baik		
--	--	--	--

### 3.3.2.2 Wawancara

Menurut Lexy J. Moleong (2016:186) wawancara adalah percakapan yang dilakukan oleh dua belah pihak, yaitu pewawancara (interviewer) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (interviewee) yang memberikan jawaban atas pertanyaan yang diajukan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengertian wawancara adalah upaya yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan informasi mengenai suatu hal dengan maksud tertentu, dari seseorang atau narasumber dengan cara tanya jawab.

Menurut Sugiyono (2010:194) 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. Entin Fuji Rahayu (2015:360) wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya-jawab dan bertatap muka antara penanya dan penjawab dengan atau tanpa panduan wawancara.

Wawancara merupakan bentuk pengumpulan data yang paling sering digunakan dalam penelitian kualitatif. Wawancara pada penelitian kualitatif

merupakan pembicaraan yang mempunyai tujuan dan didahului beberapa pertanyaan informal (Imami Nur Rachmawati, 2007:35).

Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur maupun tidak terstruktur, dan dapat dilakukan melalui tatap muka (*face to face*). Metode wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur. Wawancara terstruktur adalah wawancara yang pewawancaranya menentukan sendiri tentang masalah dan pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan (Lexy J. Moeleong, 2016:190).

Pelaksanaan wawancara dalam penelitian ini ditujukan kepada kepala sekolah dan guru pendidikan jasmani sekolah dasar Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes. Bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran permainan tradisonal di sekolah dasar Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes. Dalam melakukan wawancara, peneliti perlu mendengarkan secara teliti dan mencatat apa yang dikemukakan oleh informan.

Tabel 3.3 Pedoman Wawancara Kepala Sekolah

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah dalam pembelajaran olahraga sekolah ini sudah berpedoman pada kurikulum yang berlaku?	
2	Kurikulum apa yang digunakan sekolah ini?	
3	Menurut anda apakah guru penjas disekolah ini sudah perpedoman pada silabus dalam pembuatan RPP?	
4	Apakah permainan tradisional masuk kedalam	

	kurikulum? Jika iya, apakah guru olahraga yang ada di sekolah ini sudah menerapkan pada RPP maupun dalam praktek pembelajaran?	
5	Bagaimana pembagian jam disekolah ini pada materi permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani?	
6	Apakah sarana dan prasarana untuk proses pembelajaran permainan tradisional sudah sangat mendukung?	
7	Apasajakah sarana prasaran yang sudah ada di sekolah, guna mendukung aktifitas pembelajaran permainan tradisional?	
8	Apakah anda mengetahui beberapa modifikasi alat dan permainan tradisional yang telah diubah oleh guru penjas disekolah ini ?	
9	Bagaimana menurut anda modifikasi permainan tradisional yang telah diterapkan guru penjas disekolah ini? Apakah bermanfaat untuk peserta didik?	
10	Apakah permainan tradisional perlu dilestarikan?	
11	Bagaimana pandangan anda mengenai penguasaan materi yang dimiliki guru penjas yang ada disekolahan ini?	
12	Apakah anda mengetahui kesulitan tenaga pengajar dalam mengajarkan permainan tradisional kepada peserta didik? Jelaskan	
13	Bagaimana menurut pandangan anda mengenai antusiasme peserta didik dalam melakukan praktek permainan tradisional?	

14	Bagaimana pandangan anda adakah kesulitan peserta didik dalam memprakterkkan permainan tradisional?	
15	Bagaimana menurut pandangan anda mengenai tujuan pembelajaran, apakah tercapai dengan permainan tradisonal ?	

Tabel 3.4 Pedoman Wawancara Guru Pendidikan Jasamani

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah dalam pembelajaran anda sudah berpedoman pada kurikulum yang berlaku?	
2	Kurikulum apa yang digunakan pada sekolah ini?	
3	Apakah anda sudah perpedoman pada silabus dalam pembuatan RPP?	
4	Apakah permainan tradisional masuk kedalam kurikulum? Jika iya, apakah anda sudah menerapkan pada RPP maupun dalam praktek pembelajaran?	
5	Metode apa yang anda gunakan dalam proses pembelajaran?	
6	Bahan ajar yang seperti apa yang anda gunakan dalam pembelajaran?	
7	Apakah dalam pembelajaran anda sudah mengarahkan pada 3 aspek pendidikan (kognitif, afektif dan psikomotor)?	
8	Bagaimana anda mengatur pembagian jam disekolah ini pada materi permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani?	
9	Apakah sarana dan prasarana untuk proses	

	pembelajaran permainan tradisional sudah sangat mendukung di sekolah ini?	
10	Apasajakah sarana prasaran yang sudah ada di sekolah, guna mendukung aktifitas pembelajaran permainan tradisional?	
11	Apakah anda melakukan modifikasi pada alat dan permainan tradisional untuk proses pembelajaran penjas?	
12	Apakah modifikasi pada alat dan permainan tradisional bermanfaat untuk peserta didik dalam proses pembelajaran penjas?	
13	Apakah anda selalu menggunakan teknik permainan tradisional disetiap kali pertemuan?	
14	Dalam mengajarkan permainan tradisional apakah anda selalu memberikan nasehat kepada peserta didik untuk melestarikan permainan tradisional tersebut?	
15	Apakah anda menguasai semua materi permainan tradisional?	
16	Apakah permainan tradisional yang anda ajarkan bisa diterima oleh peserta didik?	
17	Apa kesulitan yang dialami anda dalam memberikan materi permainan tradisional dalam pembelajaran?	
18	Apakah menurut anda permainan tradisional perlu di lestarikan?	
19	Apakah anda selalu menggunakan permainan tradisional sebagai media pembelajaran di dalam	

	materi pembelajaran penjas lainnya?	
20	Apakah anda menjelaskan terlebih dahulu tentang permainan tradisional sebelum memulai praktek?	
21	Bagaimana antusiasme peserta didik dalam mempraktekkan permainan tradisional?	
22	Apakah peserta didik sangat aktif dalam melakukan permainan tradisional?	
23	Apakah permainan tradisional bermanfaat untuk perkembangan karakter peserta didik?	
24	Apakah anda memberikan tugas kepada peserta didik tentang materi permainan tradisional?	
25	Apakah anda melakukan evaluasi diakhir pembelajaran?	
26	Bagaimana menurut anda mengenai ketercapaian materi pendidikan jasmani yang dilakukan peserta didik?	

### 3.3.2.3 Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif. (Sugiyono, 2010:329)

Menurut Suharsimi Arikunto (2013:201), dokumentasi berasal dari kata dokumen yang artinya barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan sebagainya.



Hasil penelitian dari observasi dan wawancara akan lebih terpercaya apabila didukung dengan dokumentasi. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumen resmi dari sekolah dasar se Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes yang menjadi sampel penelitian. Dokumen resmi dalam penelitian ini berupa catatan, foto kegiatan, dan rekaman hasil wawancara.

Tabel 3.5 Pedoman Dokumentasi

No	Indikator	Sub Indikator	Jenis Dokumentasi	Ceklis	
				Ada	Tidak
1.	Kurikulum	1.1 Silabus 1.2 Rpp	1.1.1 File/ foto silabus 1.1.2 File/ foto rpp		
2.	Proses Kegiatan Belajar Mengajar	2.1 Kegiatan Belajar Mengajar	2.1.1 Foto kegiatan belajar mengajar		
3.	Sarana dan Prasarana	3.1 Kelengkapan Sarana dan prasarana 3.2 Keadaan sarana dan prasarana dalam kondisi baik	3.1.1 Foto alat-alat pembelajaran 3.1.2 Foto lapangan		

### 3.4 Sempel

Menurut Suharsimi Arikunto (2013:174) sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Sempel yang digunakan dalam penelitian

ini yaitu purposive sample dimana teknik ini biasanya dilakukan karena beberapa pertimbangan, misalnya alasan keterbatasan waktu, tenaga, dan tenaga.

### **3.5 Pemeriksaan Keabsahan Data**

Uji keabsahan data dalam penelitian, sering hanya ditekankan pada uji validitas dan reliabilitas. Menurut Lexy J Moleong (2016:324) bahwa untuk menentukan keabsahan data diperlukan teknik pemeriksaan. Pelaksanaan teknik pemeriksaan didasarkan atas sejumlah kriteria tertentu. Ada empat kriteria yang digunakan yaitu :

#### **3.5.1 Kepercayaan (*Credibility*)**

Penerapan kriteria derajat kepercayaan pada dasarnya menggantikan konsep validitas internal dari nonkualitatif. Kriteria ini berfungsi : pertama, melaksanakan inkuiri sedemikian rupa sehingga tingkat kepercayaan penemuannya dapat dicapai; kedua, mempertunjukkan derajat kepercayaan hasil-hasil penemuan dengan jalan pembuktian oleh peneliti pada kenyataan ganda yang sedang diteliti (Lexy J. Moleong,2012:324).

#### **3.5.2 Keteralihan (*Transferability*)**

Kriteria keteralihan berbeda dengan validitas eksternal dari nonkualitatif. Konsep validitas itu menyatakan bahwa generalisasi suatu penemuan dapat berlaku atau diterapkan pada semua konteks dalam populasi yang sama atas dasar penemuan yang diperoleh pada sampel yang secara representatif mewakili populasi itu.

Keteralihan sebagai persoalan empiris bergantung pada kesamaan antara konteks pengirim dan penerima. Untuk melakukan pengalihan tersebut seorang peneliti hendaknya mencari dan mengumpulkan kejadian empiris tentang kesamaan konteks. Dengan demikian peneliti bertanggungjawab untuk menyediakan data deskriptif secukupnya.

### **3.5.3 Kebergantungan (*Dependability*)**

Kriterium kebergantungan merupakan substitusi istilah reliabilitas dalam penelitian yang nonkualitatif. Pada cara nonkualitatif, reliabilitas ditunjukkan dengan jalan mengadakan replika studi. Jika dua atau beberapa kali diadakan pengulangan suatu studi dalam suatu kondisi yang sama dan hasilnya secara esensial sama, maka dikatakan reliabilitasnya tercapai. Persoalan yang amat sulit dicapai di sini ialah bagaimana mencari kondisi yang benar-benar sama.

Di samping itu, terjadi pula ketidakpercayaan pada instrument penelitian. Hal ini benar sama dengan alamiah yang mengandalkan orang sebagai instrumen. Mungkin karena keletihan, atau karena keterbatasan mengingat sehingga membuat kesalahan. Namun, kekeliruan yang dibuat orang demikian jelas tidak mengubah adanya desain yang muncul dari data, dan bersamaan dengan hal itu tidak pula mengubah pandangan dan hipotesis kerja yang dapat bermunculan.

Meskipun demikian paradigma alamiah menggunakan kedua persoalan tersebut sebagai pertimbangan, kemudian mencapai suatu

kesimpulan untuk menggantinya dengan kriterium kebergantungan. Konsep kebergantungan lebih luas daripada reliabilitas. Hal tersebut disebabkan oleh peninjauannya dari segi bahwa konsep itu memperhitungkan segala-galanya, yaitu yang ada pada reliabilitas itu sendiri ditambah faktor-faktor lainnya yang tersangkut. Bagaimana hal itu akan dibicarakan dalam konteks pemeriksaan.

#### **3.5.4 Kepastian (*Confirmability*)**

Kriteria kepastian berasal dari konsep objektivitas menurut non-kualitatif. Non-kualitatif menetapkan objektivitas dari segi kesepakatan antar subjek. Di sini pemastian bahwa sesuatu itu objektif atau tidak tergantung pada persetujuan beberapa orang terhadap pandangan, pendapat, dan penemuan seseorang.

### **3.6 Analisis Data**

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah difahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, menjabarkannya ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan yang dapat di percaya (Sugiyono, 2010:334).

Analisis data dalam penelitian kualitatif, dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Langkah-langkah analisis selama di lapangan dengan model Miles dan Huberman terdiri dari:

### **3.6.1 Reduksi Data (*Data Reduction*)**

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu maka perlu dicatat secara teliti dan rinci. Seperti telah dikemukakan, makin lama peneliti ke lapangan, maka jumlah data akan semakin banyak, kompleks rumit. Untuk itu perlu segera dilakukan analisis data melalui reduksi data. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak penting (Sugiyono, 2010:338).

Pada tahap ini peneliti mereduksi data-data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi tentang pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional dalam pendidikan jasmani di sekolah dasar se Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes.

### **3.6.2 Penyajian Data (*Data Display*)**

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antara kategori *flowchart* dan sejenisnya. Dengan penyajian data akan memudahkan untuk

memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja, selanjutnya berdasarkan apa yang telah difahami. (Sugiyono, 2010:341).

Penyajian data dalam penelitian kualitatif tentang pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional dalam pendidikan jasmani di sekolah dasar se Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes ini berbentuk teks naratif dari catatan lapangan.

### **3.6.3 Penarikan Kesimpulan**

Setelah dilakukan penyajian data, maka langkah selanjutnya adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Ini didasarkan pada reduksi data yang merupakan jawaban atas masalah yang diangkat dalam penelitian. Menurut Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2010:345) kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah apabila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat dan mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

Sehingga penarikan kesimpulan dalam penelitian ini yaitu akan mengetahui sejauh mana pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional dalam pendidikan jasmani di sekolah dasar se Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar se Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes. Berikut adalah daftar lokasi sekolah dasar yang diteliti :

Table 4.1 Daftar Nama Sekolah

No	Nama sekolah	Alamat
1	SD Negeri Baros 1	Jl. Ratu Jaya No. 001 Kec. Ketanggungan Kab. Brebes
2	SD Negeri Baros 2	Jl. Ratu Jaya No. 57 Desa Baros Kec. Ketanggungan 52263
3	SD Negeri Baros 3	Jl. Cihirup Desa Baros Kec. Ketanggungan Kab. Brebes 52263
4	SD Negeri Baros 4	Jl. Ratu Jaya, Gunungkarang. Baros. Ketanggungan. Brebes
5	SD Negeri Buara 1	Desa Buara Rt.09 Rw. 03 Kec. Ketanggungan Brebes 52263
6	SD Negeri Buara 2	Dukuh Tengah Desa Buara Kec. Ketanggungan Brebes 52263
7	SD Negeri Kubangjati 2	Jl. Baniyem Indah Kubangjati Kec. Ketanggungan Kab. Brebes
8	SD Negeri Dukuhbadag 1	Dukuhbadag Kec. Ketanggungan Kab. Brebes
9	SD Negeri Ketanggungan 4	Jl. Pesantren No. 13 Karangmalang Kec. Ketanggungan Kab. Brebes 52263
10	SD Negeri Tanggungsari	Jl. Bentiris No. 12 Ds. Tanggungsari Kec. Ketanggungan Kab. Brebes 52263

Penelitian ini mencakup tentang bagaimana pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional di sekolah dasar. Dalam penelitian ini secara khusus melakukan penelitian tentang kurikulum, sarana prasarana, dan proses kegiatan belajar mengajar.

Hasil penelitian ini diambil dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan peneliti terhadap narasumber meliputi kepala sekolah dan guru pendidikan jasmani. Wawancara dilakukan pada tanggal 3 s.d 8 Februari 2020 di SD N Baros 1, Baros 2, Baros 3, Baros 4, Buara 1, Buara 2 wawancara berikutnya pada tanggal 2 s.d 7 Maret di SD N Kubangjati 2, Dukuhbadag 1, Ketanggungan 4 dan Tanggungsari.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan di sekolah dasar se Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes tentang pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional di sekolah dasar diperoleh sebagai berikut :

#### **4.1.1 Pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional dalam pendidikan jasmani di sekolah dasar**

##### **4.1.2 SD Negeri Baros 1**

###### **4.1.2.1 Kurikulum**

Berdasarkan wawancara dengan Harto selaku kepala sekolah dan Melia selaku guru pendidikan jasmani menyatakan bahwa SD Negeri Baros



1 dalam pembelajaran sudah menggunakan kurikulum yang sesuai dengan ketentuan pemerintah yaitu menggunakan kurikulum 2013. Permainan tradisional adalah salah satu materi yang sudah masuk dalam kurikulum 2013. Guru penjas SD N Baros 1 sudah memasukan permainan tradisional dalam RPP maupun praktek. Dalam kurikulum terdapat pembagian jam, Melia selaku guru pendidikan jasmani membagi jam untuk permainan tradisional sesuai dengan kurikulum dan RPP. Apabila pada RPP terdapat materi permainan tradisional guru pendidikan akan mengajarkan kepada peserta didik. Guru pendidikan jasmani sudah berpedoman pada silabus dalam pembuatan RPP.

#### **4.1.2.2 Sarana Prasarana**

Sarana prasarana merupakan salah satu faktor utama penunjang keterlaksanaan kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani. Ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai harus terpenuhi sehingga proses kegiatan belajar mengajar berjalan dengan lancar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan wawancara dengan Harto selaku kepala sekolah dan Melia selaku guru pendidikan jasmani SD Negeri Baros 1 menyatakan bahwa sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah sudah cukup mendukung, namun belum lengkap sepenuhnya karena sekolah hanya memiliki lapangan yang luas . Untuk peralatan yang lain seperti halnya egrang, bakiak, dan lompat tali peserta didik harus membuat terlebih dahulu. Sehingga guru

penjas harus melakukan modifikasi pada alat dan permainan tradisional agar kegiatan belajar mengajar tetap berjalan. Selain itu modifikasi alat dan permainan tradisional memiliki manfaat bagi peserta didik seperti halnya mengurangi resiko bahaya dan mempermudah untuk peserta didik dalam memahami materi.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri Baros 1, pengelolaan sarana dan prasarana sudah cukup baik namun perlu adanya penambahan sarana penunjang pembelajaran seperti peralatan untuk permainan egrang, bakiak, kasti, lompat tali dan permainan tradisisonal lainnya. Pernyataan tersebut dibuktikan dengan adanya dokumentasi berupa gambar mengenai sarana dan prasarana yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional dalam pendidikan jasmani di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil dokumentasi yang diperoleh terdapat dokumentasi berupa gambar adanya sarana dan prasarana yang digunakan pada saat pembelajaran pendidikan jasmani SD Negeri Baros 1. Saran dan prasarana tersebut yakni lapangan dan peralatan permainan tradisional lainnya.

Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh dari kepala sekolah dan guru pendidikan jasmani, serta hasil observasi dan hasil dokumentasi dapat ditarik kesimpulan bahwa penyediaan saran dan prasarana cukup

memadai namun perlu penambahan untuk peralatan pembelajaran permainan tradisional.

#### **4.1.2.3 Proses Kegiatan Belajar Mengajar**

Berdasarkan hasil wawancara dengan Harto selaku kepala sekolah dan Melia selaku guru pendidikan jasmani menyatakan bahwa guru pendidikan jasmani SD Negeri Baros 1 sudah cukup baik dalam penguasaan materi pembelajaran karena guru pendidikan jasmani yang ada di sekolah tersebut hampir menguasai semua materi permainan tradisional. Guru pendidikan jasmani selalu memulai pembelajar dengan menyampaikan materi terlebih dahulu dan memiliki strategi tersendiri dalam menyampaikan materi sehingga peserta didik mudah memahami dan menerapkan kepada peserta didik pentingnya melestarikan permainan tradisional. Selain itu guru pendidikan jasmani juga memberikan tugas kepada peserta didik agar mereka mempelajari kembali materi yang di berikan guru di sekolah.

Peserta didik sangat aktif dan antusias dalam menerima materi permainan tradisional yang diberikan oleh guru namun guru tetap memiliki kesulitan dalam mengajar peserta didik kelas rendah, peserta didik kelas rendah kurang fokus dalam menerima materi pembelajaran dilihat dari segi usia yang belum bisa menyerap materi pada saat proses pembelajaran.

Dalam proses kegiatan belajar mengajar guru pendidikan jasmani SD Negeri Baros 1 menggunakan metode demonstrasi dan latihan terbimbing

yaitu menjelaskan terlebih dahulu setelah dijelaskan peserta didik mempraktekan. Guru pendidikan jasmani juga menggunakan buku pegangan guru dalam mengajar, tidak hanya berfokus pada perkembangan pada fisik saja melainkan pada aspek kognitif yaitu peserta didik mampu memahami materi yang sudah diberikan guru, afektif yaitu mengajarkan sikap peserta didik yang tertib dan rapih pada saat berbaris dan selalu memulai dengan berdoa, dan psikomotor yaitu peserta didik mampu melakukan gerakan yang diajarkan oleh guru.

Evaluasi selalu dilakukan oleh guru pendidikan jasmani untuk mengetahui sejauh mana ketercapaian peserta didiknya dalam menyerap materi yang diberikan dan tentunya untuk mengetahui metode yang dilakukan guru dalam pembelajaran sudah berhasil dan sesuai dengan keadaan peserta didik serta memperbaiki kekurangannya. Guru pendidikan jasmani SD Negeri Baros 1 sudah melakukan evaluasi disetiap akhir pertemuan. Ketercapaian peserta didik SD Negeri Baros 1 dalam materi permainan tradisional sudah baik karena hampir semua peserta didik mencapai maksimal.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh penelitian di SD Negeri Baros 1 dalam proses kegiatan belajar mengajar peserta didik sangat aktif dan antusias dalam menerima materi yang diberikan oleh guru. Guru pendidikan jasmani selalu tepat waktu dan selalu menyiapkan perlengkapan dan peralatan sebelum pembelajaran dimulai. Guru menyampaikan materi

dan mencontohkan terlebih dahulu sebelum peserta didik memulai praktek. Berdasarkan hasil dokumentasi yang diperoleh berupa gambar kegiatan belajar mengajar di SD Negeri Baros 1 dan file RPP.

Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh dari kepala sekolah dan guru pendidikan jasmani, serta hasil observasi dan hasil dokumentasi dapat ditarik kesimpulan bahwa proses kegiatan belajar mengajar untuk materi permainan tradisional di SD Negeri Baros 1 sudah baik dilihat dari kompetensi yang dimiliki guru, antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, dan ketercapaian peserta didik dalam memahami materi yang diberikan guru.

#### **4.1.3 SD Negeri Baros 2**

##### **4.1.3.1 Kurikulum**

Berdasarkan wawancara dengan Tasdim selaku wakil kepala sekolah dan Pendi selaku guru pendidikan jasmani menyatakan bahwa SD Negeri Baros 2 dalam pembelajaran sudah menggunakan kurikulum yang sesuai dengan ketentuan pemerintah yaitu menggunakan kurikulum 2013 karena memang setiap bulan ada kegiatan KKG PJOK yang membahas kurikulum terbaru yang memang harus diajarkan di sekolah. Permainan tradisional adalah salah satu materi yang sudah masuk dalam kurikulum 2013. Guru penjas SD N Baros 2 sudah memasukan permainan tradisional dalam RPP maupun praktek.

Dalam kurikulum terdapat pembagian jam, Pendi selaku guru pendidikan jasmani membagi jam setiap minggunya, kegiatan jam pagi digunakan untuk melaksanakan praktek dari jam 07:00-09:00 dilanjut jam 09:30- 1200 untuk masuk ke materi dan minimal diajarkan satu bulan sekali. Guru pendidikan jasmani sudah berpedoman pada silabus dalam pembuatan RPP di SD Negeri Baros 2 juga pembuatan RPP sudah ditangani dikegiatan KKG jadi semua silabus maupun RPP baik prota promes sudah ada semua.

#### **4.1.3.2 Sarana dan Prasarana**

Sarana prasarana merupakan salah satu faktor utama penunjang keterlaksanaan kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani. Ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai harus terpenuhi sehingga proses kegiatan belajar mengajar berjalan dengan lancar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan wawancara dengan Tasdim selaku wakil kepala sekolah dan Pendi selaku guru pendidikan jasmani SD Negeri Baros 2 menyatakan bahwa sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah sudah cukup mendukung, meskipun ada sedikit yang belum terlengkapi. Untuk sarana dan prasarana di SD Negeri Baros 2 sudah begitu lengkap terutama dalam permainan tradisional meskipun menerapkan system pada peserta didik untuk membuat

sendiri seperti egrang dan permainan lainya karena sekolah belum menyediakan khusus untuk sarana.

Prasarana yang ada di SD Negeri Baros 2 semakin lengkap dari mulai lapangan sepak takraw, bulutangkis, bola voli dan basket. Namun ada beberapa alat dan permainan yang dimodifikasi oleh guru seperti egrang yang diberi karet ban agar lebih aman digunakan peserta didik dan pembelajaran tolak peluru yang diganti dengan gulungan kertas karena untuk menjaga keamanan untuk peserta didik. Selain itu modifikasi alat dan permainan tradisional memiliki manfaat bagi peserta didik seperti halnya mengurangi resiko bahaya dan mempermudah untuk peserta didik dalam memahami materi.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri Baros 2, pengelolaan sarana dan prasarana sudah baik namun perlu adanya penambahan sarana penunjang pembelajaran seperti peralatan untuk permainan egrang, bakiak, kasti, lompat tali dan permainan tradisisonal lainnya. Pernyataan tersebut dibuktikan dengan adanya dokumentasi berupa gambar mengenai sarana dan prasarana yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional dalam pendidikan jasmani di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil dokumentasi yang diperoleh terdapat dokumentasi berupa gambar adanya sarana dan prasarana yang digunakan pada saat

pembelajaran pendidikan jasmani SD Negeri Baros 2. Saran dan prasarana tersebut yakni lapangan dan peralatan permainan tradisional lainnya.

Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh dari kepala sekolah dan guru pendidikan jasmani, serta hasil observasi dan hasil dokumentasi dapat ditarik kesimpulan bahwa penyediaan saran dan prasarana sudah memadai namun perlu penambahan untuk peralatan pembelajaran permainan tradisional.

#### **4.1.3.3 Proses Kegiatan Belajar Mengajar**

Berdasarkan hasil wawancara dengan Tasdim selaku wakil kepala sekolah dan Pendi selaku guru pendidikan jasmani menyatakan bahwa guru pendidikan jasmani SD Negeri Baros 2 sudah cukup baik dalam penguasaan materi pembelajaran karena ada kegiatan KKG yang terus meningkatkan kompetensi guru pendidikan jasmani. Guru pendidikan jasmani selalu memulai pembelajar dengan menyampaikan materi terlebih dahulu dilanjut dengan mencontohkan 1-3 kali lalu melakukannya bersama-sama.

Guru pendidikan jasmani juga selalu memiliki trobosan-trobosan baru supaya peserta didik tidak merasa bosan dan tentunya lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran dan guru pendidikan jasmani selalu menyampaikan pentingnya melestarikan permainan tradisional karena permainan tradisional adalah permainan yang diwariskan oleh nenek moyang dari masa ke masa yang harus dilestarikan. Selain itu guru



pendidikan jasmani juga memberikan tugas kepada peserta didik yang bertujuan untuk membentuk suatu tanggung jawab kepada peserta didik di SD Negeri Baros 2.

Peserta didik sangat antusias dalam menerima materi permainan tradisional yang diberikan oleh guru meskipun pada saat mempraktekan peserta didik merasa asing dengan permainannya dan tidak semuanya aktif karena setiap peserta didik memiliki minatnya masing-masing. Selain kesulitan itu guru juga memiliki kendala dengan terbatasnya alat-alat pembelajaran sehingga guru terkadang merasa permainan tradisional sulit diterapkan kepada peserta didik dan terkadang merasa mudah. Namun dari kesulitan itu permainan tradisional juga memiliki banyak manfaat untuk peserta didik seperti halnya membangun anak untuk mandiri, kreatif, toleransi dan lain sebagainya.

Dalam proses kegiatan belajar mengajar guru pendidikan jasmani SD Negeri Baros 2 menggunakan metode PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan) sehingga peserta didik lebih tertarik dan semangat dalam mengikuti pembelajaran. Selain menggunakan metode PAIKEM pendidik selaku guru pendidikan jasmani SD Negeri Baros 2 juga menggunakan modul atau buku pegangan guru untuk mengajar, dalam mengajar guru tidak hanya berfokus pada perkembangan pada fisik saja melainkan pada aspek kognitif yaitu guru sering mengajarkan sebuah kegiatan yang bertujuan untuk melatih mental terhadap otak peserta didik,

afektif yaitu mengajarkan nilai-nilai yang bertujuan untuk merubah peserta didik dalam bersikap, dan psikomotor yaitu guru membimbing peserta didik guna untuk mendapatkan sebuah keterampilan peserta didik.

Evaluasi selalu dilakukan oleh guru pendidikan jasmani untuk mengetahui sejauh mana ketercapaian peserta didiknya dalam menyerap materi yang diberikan dan tentunya untuk mengetahui metode yang dilakukan guru dalam pembelajaran sudah berhasil dan sesuai dengan keadaan peserta didik serta memperbaiki kekurangannya. Guru pendidikan jasmani SD Negeri Baros 2 melakukan evaluasi disetiap akhir pembelajaran. Ketercapaian peserta didik SD Negeri Baros 2 dalam materi permainan tradisional sudah cukup baik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh penelitian di SD Negeri Baros 2 dalam proses kegiatan belajar mengajar peserta didik sangat antusias dalam menerima materi yang diberikan oleh guru. Guru pendidikan jasmani selalu tepat waktu, berpenampilan rapih dan selalu menyiapkan perlengkapan dan peralatan sebelum pembelajaran dimulai. Guru menyampaikan materi dan selalu memberi contoh terlebih dahulu sebelum peserta didik memulai praktek. Berdasarkan hasil dokumentasi yang diperoleh berupa gambar kegiatan belajar mengajar di SD Negeri Baros 2 dan file RPP.

Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh dari kepala sekolah dan guru pendidikan jasmani, serta hasil observasi dan hasil dokumentasi dapat ditarik kesimpulan bahwa proses kegiatan belajar mengajar di SD Negeri Baros 2 sudah baik dilihat dari kompetensi yang dimiliki guru serta antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dan sarana prasarana yang mendukung dan ketercapaian peserta didik dalam memahami materi yang diberikan guru.

#### **4.1.4 SD Negeri Baros 3**

##### **4.1.4.1 Kurikulum**

Berdasarkan wawancara dengan Tarmun selaku kepala sekolah dan Wiyanto selaku guru pendidikan jasmani menyatakan bahwa SD Negeri Baros 3 dalam pembelajaran sudah menggunakan kurikulum yang sesuai dengan ketentuan pemerintah yaitu menggunakan kurikulum 2013. Permainan tradisional adalah salah satu materi yang sudah masuk dalam kurikulum 2013. Guru penjas SD N Baros 3 sudah memasukan permainan tradisional dalam RPP maupun praktek. Dalam kurikulum terdapat pembagian jam Wiyanto sebagai guru pendidikan jasmani membagi sesuai dengan kurikulum dan RPP apabila materi pada RPP tentang permainan tradisional saya laksanakan masalah waktu diatur terlebih dahulu karena tempatnya terbatas bagaimana cara anak melakukan semua. Guru

pendidikan jasmani SD Negeri Baros 3 sudah berpedoman pada silabus dalam pembuatan RPP.

#### **4.1.4.2 Sarana Prasarana**

Sarana prasarana merupakan salah satu faktor utama penunjang keterlaksanaan kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani. Ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai harus terpenuhi sehingga proses kegiatan belajar mengajar berjalan dengan lancar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan wawancara dengan Tarmun selaku kepala sekolah dan Wiyanto selaku guru pendidikan jasmani SD Negeri Baros 3 menyatakan bahwa sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah cukup mendukung. Untuk sarana dan prasarana yang sudah ada di SD Negeri Baros 3 yaitu lapangan bulutangkis, sepak takraw, dan bola voli. Semua lapangan yang ada di sekolah bisa digunakan dalam permainan tradisional contohnya untuk permainan gobak sodor menggunakan lapangan bulutangkis. Sehingga ada beberapa alat dan permainan yang dimodifikasi oleh guru jika itu diperlukan agar lebih aman digunakan untuk peserta didik contohnya tiang-tiang yang dibuat dari bahan plastik. Selain itu modifikasi alat dan permainan tradisional memiliki manfaat bagi peserta didik seperti halnya peserta lebih tertarik dan tentunya mengurangi resiko bahaya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri Baros 3, pengelolaan sarana dan prasarana sudah baik namun perlu adanya penambahan sarana penunjang pembelajaran seperti peralatan untuk permainan tradisional, bakiak, kasti, lompat tali dan permainan tradisional lainnya. Pernyataan tersebut dibuktikan dengan adanya dokumentasi berupa gambar mengenai sarana dan prasarana yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional dalam pendidikan jasmani di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil dokumentasi yang diperoleh terdapat dokumentasi berupa gambar adanya sarana dan prasarana yang digunakan pada saat pembelajaran pendidikan jasmani SD Negeri Baros 3. Saran dan prasarana tersebut yakni lapangan dan peralatan permainan tradisional lainnya.

Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh dari kepala sekolah dan guru pendidikan jasmani, serta hasil observasi dan hasil dokumentasi dapat ditarik kesimpulan bahwa penyediaan saran dan prasarana sudah memadai namun perlu penambahan untuk peralatan pembelajaran permainan tradisional.

#### **4.1.4.3 Proses Kegiatan Belajar Mengajar**

Berdasarkan hasil wawancara dengan Tarmun selaku kepala sekolah dan Wiyanto selaku guru pendidikan jasmani menyatakan bahwa guru pendidikan jasmani SD Negeri Baros 3 sudah cukup baik dalam penguasaan

materi pembelajaran meskipun belum semuanya. Guru pendidikan jasmani selalu memulai pembelajar dengan menyampaikan materi terlebih dahulu namun terkadang sambil berjalannya pembelajaran.

Guru pendidikan jasmani selalu menggunakan media permainan tradisional dalam materi pendidikan jasmani lainnya. Wiyanto sebagai guru pendidikan jasmani tidak hanya mengajarkan materi namun selalu menyampaikan pentingnya melestarikan permainan tradisional dan memotivasi untuk mencintai permainan tradisional. Selain itu guru pendidikan jasmani juga memberikan tugas kepada peserta didik yang bertujuan agar peserta didik mengulang kembali materi yang diberikan oleh guru.

Peserta didik sangat antusias dan tidak ada kesulitan yang berarti namun terkadang ada peserta didik yang kurang antusias karena tidak mengetahui permainan namun setelah mengetahui mereka sangat antusias dalam menerima materi permainan tradisional yang diberikan oleh guru dan sangat aktif sekali dalam melakukannya. Namun guru tetap memiliki kesulitan karena alat-alat yang kurang lengkap dan pada saat mengajar peserta didik kelas rendah, tetapi menurut pandangan kepala sekolah guru pendidikan jasmani tidak memiliki kesulitan karena pendidikan jasmani sangat disenangi peserta didik disamping itu guru bisa mengembangkan. Namun dari kesulitan itu permainan tradisional juga memiliki banyak manfaat untuk peserta didik.

Dalam proses kegiatan belajar mengajar guru pendidikan jasmani SD Negeri Baros 3 menggunakan metode tanya jawab dan ceramah. Selain menggunakan metode tanya jawab dan ceramah Wiyanto selaku guru pendidikan jasmani SD Negeri Baros 3 menggunakan modul atau buku pegangan guru untuk mengajar. Dalam mengajar guru tidak hanya berfokus pada perkembangan pada fisik saja melainkan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Evaluasi selalu dilakukan oleh guru pendidikan jasmani untuk mengetahui sejauh mana ketercapaian peserta didiknya dalam menyerap materi yang diberikan dan tentunya untuk mengetahui metode yang dilakukan guru dalam pembelajaran sudah berhasil dan sesuai dengan keadaan peserta didik serta memperbaiki kekurangannya. Guru pendidikan jasmanin SD Negeri Baros 3 selalu melakukan evaluasi diakhir pembelajaran. Ketercapaian peserta didik SD Negeri Baros 3 dalam materi permainan tradisional sudah cukup baik karena pendidikan jasmani bersifat motorik gerak anak-anak cepat menyerap dan mengikuti instruksi dari guru.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh penelitian di SD Negeri Baros 3 dalam proses kegiatan belajar mengajar peserta didik sangat antusias dan aktif dalam menerima materi yang diberikan oleh guru. Guru pendidikan jasmani selalu menyiapkan perlengkapan dan peralatan sebelum pembelajaran dimulai. Guru menyampaikan materi dan selalu memberi contoh terlebih dahulu sebelum peserta didik memulai praktek. Berdasarkan

hasil dokumentasi yang diperoleh berupa gambar kegiatan belajar mengajar di SD Negeri Baros 3 dan file RPP.

Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh dari kepala sekolah dan guru pendidikan jasmani, serta hasil observasi dan hasil dokumentasi dapat ditarik kesimpulan bahwa proses kegiatan belajar mengajar di SD Negeri Baros 3 sudah baik dilihat dari kompetensi yang dimiliki guru serta antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dan sarana prasarana yang mendukung dan ketercapaian peserta didik dalam memahami materi yang diberikan guru.

#### **4.1.5 SD Negeri Baros 4**

##### **4.1.5.1 Kurikulum**

Berdasarkan wawancara dengan Ruwiyanto selaku kepala sekolah dan Kadarsuman selaku guru pendidikan jasmani menyatakan bahwa SD Negeri Baros 4 dalam pembelajaran sudah menggunakan kurikulum yang sesuai dengan ketentuan pemerintah yaitu menggunakan kurikulum 2013. Permainan tradisional adalah salah satu materi yang sudah masuk dalam kurikulum 2013. Guru pendidikan jasmani SD N Baros 4 sudah memasukan permainan tradisional dalam RPP maupun praktek. Dalam kurikulum terdapat pembagian jam Kadarsuman sebagai guru pendidikan jasmani membagi sesuai dengan kurikulum dan RPP apabila materi pada RPP tentang permainan tradisional saya laksanakan masalah waktu diatur terlebih



dahulu karena tempatnya terbatas bagaimana cara anak melakukan semua. Guru pendidikan jasmani SD Negeri Baros 4 sudah berpedoman pada silabus dalam pembuatan RPP.

#### **4.1.5.2 Sarana Prasarana**

Sarana prasarana merupakan salah satu faktor utama penunjang keterlaksanaan kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani. Ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai harus terpenuhi sehingga proses kegiatan belajar mengajar berjalan dengan lancar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan wawancara dengan Ruwiyanto selaku kepala sekolah dan Kadarsuman selaku guru pendidikan jasmani SD Negeri Baros 4 menyatakan bahwa sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah cukup mendukung. Untuk sarana dan prasarana yang sudah ada di SD Negeri Baros 4 yaitu engklek, gobak sodor, dan lapangan. Sehingga ada beberapa alat dan permainan tertentu yang dimodifikasi oleh guru. Selain itu modifikasi alat dan permainan tradisional memiliki manfaat bagi peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri Baros 4, pengelolaan sarana dan prasarana sudah cukup baik namun perlu adanya penambahan sarana penunjang pembelajaran seperti peralatan untuk permainan tradisional egrang, bakiak, kasti, lompat tali dan permainan

tradisional lainnya. Pernyataan tersebut dibuktikan dengan adanya dokumentasi berupa gambar mengenai sarana dan prasarana yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional dalam pendidikan jasmani di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil dokumentasi yang diperoleh terdapat dokumentasi berupa gambar adanya sarana dan prasarana yang digunakan pada saat pembelajaran pendidikan jasmani SD Negeri Baros 4. Saran dan prasarana tersebut yakni lapangan dan peralatan permainan tradisional lainnya.

Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh dari kepala sekolah dan guru pendidikan jasmani, serta hasil observasi dan hasil dokumentasi dapat ditarik kesimpulan bahwa penyediaan saran dan prasarana cukup memadai namun perlu penambahan untuk peralatan pembelajaran permainan tradisional.

#### **4.1.5.3 Proses Kegiatan Belajar Mengajar**

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ruwiyanto selaku kepala sekolah dan Kadarsuman selaku guru pendidikan jasmani menyatakan bahwa guru pendidikan jasmani SD Negeri Baros 4 sudah cukup baik dalam penguasaan materi pembelajaran karena sering mengikuti pelatihan-pelatihan yang dilaksanakan di kegiatan KKG PJOK. Sebelum memulai praktek guru pendidikan jasmani selalu memulai pembelajar dengan menyampaikan materi terlebih dahulu.

Guru pendidikan jasmani selalu menggunakan unsur-unsur permainan tradisional dalam materi pendidikan jasmani lainnya. Kadarsuman sebagai guru pendidikan jasmani tidak hanya mengajarkan materi namun selalu menyampaikan pentingnya melestarikan permainan tradisional karena permainan tradisional merupakan ciri khas daerah. Selain itu guru pendidikan jasmani juga memberikan tugas kepada peserta didik. Biasanya tugas yang diberikan yaitu membuat alat-alat permainan seperti egrang dan permainan lainnya.

Peserta didik sangat antusias, senang dan tidak ada kesulitan yang berarti untuk pembelajaran permainan tradisional. Guru pendidikan jasmani di SD Negeri Baros 4 juga tidak merasa kesulitan dalam mengajarkan materi permainan tradisional karena peserta didik sudah terbiasa melakukannya di lingkungan mereka. Selain itu permainan tradisional juga memiliki banyak manfaat untuk peserta didik.

Dalam proses kegiatan belajar mengajar guru pendidikan jasmani SD Negeri Baros 4 menggunakan metode ceramah. Selain menggunakan metode Kadarsuman selaku guru pendidikan jasmani SD Negeri Baros 4 menggunakan modul atau buku pegangan guru untuk mengajar. Dalam mengajar guru tidak hanya berfokus pada perkembangan pada fisik saja melainkan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Evaluasi selalu dilakukan oleh guru pendidikan jasmani untuk mengetahui sejauh mana ketercapaian peserta didiknya dalam menyerap materi yang diberikan dan tentunya untuk mengetahui metode yang dilakukan guru dalam pembelajaran sudah berhasil dan sesuai dengan keadaan peserta didik serta memperbaiki kekurangannya. Guru pendidikan jasmani SD Negeri Baros 4 selalu melakukan evaluasi diakhir pembelajaran karena evaluasi sangat penting untuk mengetahui ketercapaian pembelajaran. Ketercapaian peserta didik SD Negeri Baros 4 dalam materi permainan tradisional sudah cukup baik sekitar 80-90% peserta didik menguasai materi saya sebagai guru pendidikan jasmani hanya menjelaskan sedikit mereka sudah memahami karena sudah terbiasa dilingkungan mereka memainkan permainan tradisional.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh penelitian di SD Negeri Baros 4 dalam proses kegiatan belajar mengajar peserta didik sangat antusias dan aktif dalam menerima materi yang diberikan oleh guru. Guru pendidikan jasmani selalu menyiapkan perlengkapan dan peralatan sebelum pembelajaran dimulai. Guru menyampaikan materi dan selalu memberi contoh terlebih dahulu sebelum peserta didik memulai praktek. Berdasarkan hasil dokumentasi yang diperoleh berupa gambar kegiatan belajar mengajar di SD Negeri Baros 4 dan file RPP.

Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh dari kepala sekolah dan guru pendidikan jasmani, serta hasil observasi dan hasil dokumentasi

dapat ditarik kesimpulan bahwa proses kegiatan belajar mengajar di SD Negeri Baros 4 sudah baik dilihat dari kompetensi yang dimiliki guru serta antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dan sarana prasarana yang mendukung dan ketercapaian peserta didik dalam memahami materi yang diberikan guru.

#### **4.1.6 SD Negeri Buara 1**

##### **4.1.6.1 Kurikulum**

Berdasarkan wawancara dengan Edi selaku kepala sekolah dan Suratman selaku guru pendidikan jasmani menyatakan bahwa SD Negeri Buara 1 dalam pembelajaran menggunakan kurikulum perpaduan dari KTSP dan kurikulum 2013. Permainan tradisional adalah salah satu materi yang sudah masuk dalam kurikulum 2013 karena bagaimanapun sebagai perbendaharaan permainan tradisional. Guru pendidikan jasmani SD Negeri Buara 1 sudah memasukan permainan tradisional dalam RPP maupun praktek.

Dalam kurikulum terdapat pembagian jam Suratman sebagai guru pendidikan jasmani membagi sesuai dengan materi jika materi yang disampaikan sedikit bisa diselesaikan 1 kali pertemuan namun jika tidak bisa dilanjutkan pertemuan selanjutnya. Guru pendidikan jasmani SD Negeri Buara 1 sudah berpedoman pada silabus dalam pembuatan RPP.

#### **4.1.6.2 Sarana Prasarana**

Sarana prasarana merupakan salah satu faktor utama penunjang keterlaksanaan kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani. Ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai harus terpenuhi sehingga proses kegiatan belajar mengajar berjalan dengan lancar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan wawancara dengan Edi selaku kepala sekolah dan Suratman selaku guru pendidikan jasmani SD Negeri Baros 4 menyatakan bahwa sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah cukup mendukung karena bagaimanapun alatnya harus dibuat terlebih dahulu. Untuk sarana dan prasarana yang sudah ada di SD Negeri Buara 1 yaitu tarik tambang, kasti, gobak sodor, dan lapangan takraw, bulutangkis, dan bola voli. Sehingga ada beberapa alat dan permainan tertentu yang dimodifikasi oleh guru misalnya kalau tidak ada bola bagaimana cara mengadakan bola. Namun modifikasi yang dilakukan tetap mempertahankan ciri khasnya. Selain itu modifikasi alat dan permainan tradisional sangat bermanfaat meskipun ada sedikit yang diubah namun tetap bermanfaat bagi peserta didik karena untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri Buara 1, pengelolaan sarana dan prasarana sudah cukup baik namun perlu adanya penambahan sarana penunjang pembelajaran seperti peralatan

untuk permainan tradisional egrang, bakiak, lompat tali dan permainan tradisional lainnya. Pernyataan tersebut dibuktikan dengan adanya dokumentasi berupa gambar mengenai sarana dan prasarana yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional dalam pendidikan jasmani di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil dokumentasi yang diperoleh terdapat dokumentasi berupa gambar adanya sarana dan prasarana yang digunakan pada saat pembelajaran pendidikan jasmani SD Negeri Buara 1. Saran dan prasarana tersebut yakni lapangan dan peralatan permainan tradisional lainnya.

Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh dari kepala sekolah dan guru pendidikan jasmani, serta hasil observasi dan hasil dokumentasi dapat ditarik kesimpulan bahwa penyediaan saran dan prasarana cukup memadai namun perlu penambahan untuk peralatan pembelajaran permainan tradisional.

#### **4.1.6.3 Proses Kegiatan Belajar Mengajar**

Berdasarkan hasil wawancara dengan Edi selaku kepala sekolah dan Suratman selaku guru pendidikan jasmani menyatakan bahwa guru pendidikan jasmani SD Negeri Buara 1 sudah cukup baik dalam penguasaan materi pembelajaran karena mampu dalam memberikan materi kepada peserta didik walupun belum semua materi permainan tradisional dikuasai namun Suratman selaku guru pendidikan jasmani mengajarkan kepada

peserta didik yang beliau pahami. Sebelum memulai praktek guru pendidikan jasmani selalu memulai pembelajar dengan menyampaikan materi terlebih dahulu karena peserta didik pasti belum mengerti dan mengetahui tentang materi yang diajarkan bukan cuma materi permainan tradisional saja melainkan materi pendidikan jasmani lainnya guru pasti memberi pengetahuan terlebih dahulu secara sikat maupun pada saat proses pembelajaran.

Guru pendidikan jasmani menggunakan unsur-unsur permainan tradisional jika peserta didik merasa bosan agar peserta didik merasa senang dan selalu memiliki cara tersendiri agar peserta didik dapat memahami materi yang diberikan. Suratman sebagai guru pendidikan jasmani tidak hanya mengajarkan materi namun selalu menyampaikan pentingnya melestarikan permainan tradisional karena permainan tradisional merupakan budaya daerah yang dianjurkan untuk dilestarikan agar permainan tradisional tidak hilang. Selain itu guru pendidikan jasmani juga memberikan tugas kepada peserta didik. Biasanya tugas yang diberikan yaitu dengan belajar kelompok agar yang belum saling mengenal bisa lebih mengenal teman satu sama lain.

Karena rasa keingin tahun peserta didik tinggi sehingga peserta didik sangat aktif dan antusias dalam menerima materi permainan tradisional yang diberikan oleh guru dan biasanya bukan hanya permainan tradisional saja materi lainnya peserta didik juga sangat antusias dan tidak



ada kesulitan yang berarti yang dialami peserta didik, namun guru tetap memiliki kesulitan dalam mengajar peserta didik karena peserta didik belum mengetahui bagaimana cara permainannya. Menurut kepala sekolah latar belakang daerah adalah salah satu kesulitan yang dialami guru pendidikan jasmani dalam mengajarkan permainan tradisional sehingga biasanya mengajarkan permainan yang berasal dari daerahnya sendiri. Namun dari kesulitan itu permainan tradisional juga memiliki banyak manfaat untuk peserta didik seperti halnya membangun kerjasama peserta didik, toleransi antar teman, sportifa dan lain sebagainya.

Dalam proses kegiatan belajar mengajar guru pendidikan jasmani SD Negeri Buara 1 menggunakan metode tanya jawab dan demonstrasi. Selain menggunakan metode Suratman selaku guru pendidikan jasmani SD Negeri Buara 1 menggunakan modul atau buku pegangan guru dan sesekali menggunakan video dalam pembelajaran. Dalam mengajar guru tidak hanya berfokus pada perkembangan pada fisik saja melainkan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Evaluasi selalu dilakukan oleh guru pendidikan jasmani untuk mengetahui sejauh mana ketercapaian peserta didiknya dalam menyerap materi yang diberikan dan tentunya untuk mengetahui metode yang dilakukan guru dalam pembelajaran sudah berhasil dan sesuai dengan keadaan peserta didik serta memperbaiki kekurangannya dan Suratman selaku guru pendidikan jasmani di SD Negeri Buara 1 sudah melakukan

evaluasi disetiap kali pertemuannya. Ketercapaian peserta didik SD Negeri Buara 1 dalam materi permainan tradisional sudah cukup baik meskipun belum semuanya karena setiap peserta didik memiliki kemampuan yang berbeda ada yang langsung mencapai tujuan, ada yang sedang dan ada yang belum namun pada akhirnya peserta didik mencapai semua meskipun dengan beberapa kali pertemuan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh penelitian di SD Negeri Buara 1 dalam proses kegiatan belajar mengajar peserta didik sangat antusias dan aktif dalam menerima materi yang diberikan oleh guru. Guru pendidikan jasmani datang tepat waktu dan selalu menyiapkan perlengkapan dan peralatan sebelum pembelajaran dimulai. Guru menyampaikan materi dan selalu memberi contoh terlebih dahulu sebelum peserta didik memulai praktek. Berdasarkan hasil dokumentasi yang diperoleh berupa gambar kegiatan belajar mengajar di SD Negeri Buara 1 dan file RPP.

Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh dari kepala sekolah dan guru pendidikan jasmani, serta hasil observasi dan hasil dokumentasi dapat ditarik kesimpulan bahwa proses kegiatan belajar mengajar di SD Negeri Buara 1 sudah baik dilihat dari kompetensi yang dimiliki guru serta antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dan sarana prasarana yang mendukung dan ketercapaian peserta didik dalam memahami materi yang diberikan guru.

#### **4.1.7 SD Negeri Buara 2**

##### **4.1.7.1 Kurikulum**

Berdasarkan wawancara dengan Harto selaku kepala sekolah dan Melia selaku guru pendidikan jasmani menyatakan bahwa SD Negeri Buara 2 dalam pembelajaran sudah menggunakan kurikulum yang sesuai dengan ketentuan pemerintah yaitu menggunakan kurikulum 2013. Permainan tradisional adalah salah satu materi yang sudah masuk dalam kurikulum 2013. Guru penjas SD N Buara 2 sudah memasukan permainan tradisional dalam RPP maupun praktek. Dalam kurikulum terdapat pembagian jam, pembagian jam di SD Negeri Buara 2 menggunakan jam regular sesuai dengan yang di kurikulum. Guru pendidikan jasmani mendaptkan jam setiap minggunya 24 jam perminggu yang berarti 4 jam setiap kelasnya. Guru pendidikan jasmani sudah berpedoman pada silabus dalam pembuatan RPP.

##### **4.1.7.2 Sarana Prasarana**

Sarana prasarana merupakan salah satu faktor utama penunjang keterlaksanaan kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani. Ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai harus terpenuhi sehingga proses kegiatan belajar mengajar berjalan dengan lancar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan wawancara dengan Sartono selaku kepala sekolah dan Sirkam selaku guru pendidikan jasmani SD Negeri Buara 2 menyatakan

bahwa sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah kurang mendukung karena lapangannya berfungsi juga untuk olahraga bola voli dan sepak takraw. Namun enaknyanya kalau berdekatan dengan lapangan sepak bola tentunya anak lebih leluasa dan enak dilapangan. Bagaimanapun alatnya harus dibuat terlebih dahulu seperti egrang karena disekolahan tidak menyediakan. Untuk sarana dan prasarana yang sudah ada di SD Negeri Buara 2 yaitu lapangan bola voli mini yang biasanya digunakan untuk gobak sodor, sepak takraw dan tentunya untuk bola voli.

Sehingga ada beberapa alat dan permainan tertentu yang dimodifikasi seperti lompat jauh dan lompat tinggi karena lompat jauh dan lompat tinggi sekarang tidak dilombakan jadi pembuatan lapangannya semakin dihilangkan tapi dipembelajaran masih ada sehingga dimodifikasi seperti lompat tinggi yang menggunakan tali sebagai pembatas dan matras sebagai bak lompat yang penting proses cara melakukan gayanya. Selain itu modifikasi alat dan permainan tradisional sangat bermanfaat karena dari permainan tradisional peserta didik antusias dan senang.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri Buara 2, pengelolaan sarana dan prasarana sudah cukup baik namun perlu adanya penambahan sarana penunjang pembelajaran seperti peralatan untuk permainan tradisional egrang, bakiak, lompat tali dan permainan tradisional lainnya. Pernyataan tersebut dibuktikan dengan adanya dokumentasi berupa gambar mengenai sarana dan prasarana yang digunakan

dalam pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional dalam pendidikan jasmani di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil dokumentasi yang diperoleh terdapat dokumentasi berupa gambar adanya sarana dan prasarana yang digunakan pada saat pembelajaran pendidikan jasmani SD Negeri Buara 2. Saran dan prasarana tersebut yakni lapangan dan peralatan permainan tradisional lainnya.

Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh dari kepala sekolah dan guru pendidikan jasmani, serta hasil observasi dan hasil dokumentasi dapat ditarik kesimpulan bahwa penyediaan saran dan prasarana cukup memadai namun perlu penambahan untuk peralatan pembelajaran permainan tradisional.

#### **4.1.7.3 Proses Kegiatan Belajar Mengajar**

Berdasarkan hasil wawancara dengan Sartono selaku kepala sekolah dan Sirkam selaku guru pendidikan jasmani menyatakan bahwa guru pendidikan jasmani SD Negeri Buara 2 sudah cukup baik dalam penguasaan materi pembelajaran karena guru pendidikan jasmani sangat cocok dan professional dalam mengajar walupun belum semua materi permainan tradisional dikuasai harus membaca terlebih dahulu terutama tentang permainan yang tidak dikenal disini yang jelas yang sudah paham yaitu permainan gobak sodor, rangkualu dan egrang. Sebelum memulai praktek guru pendidikan jasmani selalu memulai pembelajar dengan menyampaikan

materi terlebih dahulu karena peserta didik asing dengan permainannya contohnya rangkualu dan bintang.

Sirkam sebagai guru pendidikan jasmani tidak hanya mengajarkan materi namun selalu menyampaikan pentingnya melestarikan permainan tradisional. Selain itu guru pendidikan jasmani juga memberikan tugas kepada peserta didik. Biasanya tugas yang diberikan yaitu membuat alat atau permainan tradisional walaupun mungkin yang membuat orang tuanya.

Peserta didik sangat aktif dan antusias dalam menerima materi permainan tradisional yang diberikan oleh guru terutama permainan balap karung anak sangat antusias dan senang meskipun ada kesulitan namun dengan adanya arahan guru pendidikan jasmani kesulitan itu bisa teratasi, Sirkam selaku guru pendidikan jasmani tetap memiliki kesulitan dalam mengajar peserta didik seperti harus mengenalkan terlebih dahulu, mengondisikan peserta didik karena dilingkungan mereka sekarang sudah tidak ada permainan tradisional namun jika guru pendidikan jasmani bisa membuat anak tertarik maka peserta didik akan merasa senang dalam melakukannya dan peralatan yang harus dibuat terlebih dahulu. Namun dari kesulitan itu permainan tradisional juga memiliki banyak manfaat untuk peserta didik.

Dalam proses kegiatan belajar mengajar guru pendidikan jasmani SD Negeri Buara 2 menggunakan metode tanya jawab, ceramah dan

demonstrasi terutama kelas 3 kebawah lebih banyak menggunakan demonstrasi. Selain menggunakan metode Sirkam selaku guru pendidikan jasmani SD Negeri Buara 2 menggunakan modul atau buku pegangan guru dan sesekali memutar video pertandingan-pertandingan agar tidak membosankan dalam pembelajaran. Dalam mengajar guru tidak hanya berfokus pada perkembangan pada fisik saja melainkan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Evaluasi selalu dilakukan oleh guru pendidikan jasmani untuk mengetahui sejauh mana ketercapaian peserta didiknya dalam menyerap materi yang diberikan dan tentunya untuk mengetahui metode yang dilakukan guru dalam pembelajaran sudah berhasil dan sesuai dengan keadaan peserta didik serta memperbaiki kekurangannya. Guru pendidikan jasmani di SD Negeri Buara 2 biasanya melakukan evaluasi tidak setiap kali pertemuan melainkan 3 atau 4 kali pertemuan baru dilaksanakan evaluasi. Ketercapaian peserta didik SD Negeri Buara 2 kadang-kadang kalau ketercapaian yang sesuai kurikulum yang peserta didik tidak senang kadang-kadang kurang tercapai walaupun anak dipakasakan mengajar seperti latihan kalau sudah praktek susah terkadang satu kali pertemuan beberapa materi terutama materi tolak peluru sangat susah kalau tidak dimodifikasi tolak peluru tidak jalan lihat pelurunya saja sudah takut jadi menggunakan bola yang penting cara-caranya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh penelitian di SD Negeri Buara 2 dalam proses kegiatan belajar mengajar peserta didik sangat antusias dan aktif dalam menerima materi yang diberikan oleh guru. Guru pendidikan jasmani datang tepat waktu dan selalu menyiapkan perlengkapan dan peralatan sebelum pembelajaran dimulai. Guru menyampaikan materi dan selalu memberi contoh terlebih dahulu sebelum peserta didik memulai praktek. Berdasarkan hasil dokumentasi yang diperoleh berupa gambar kegiatan belajar mengajar di SD Negeri Buara 2 dan file RPP.

Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh dari kepala sekolah dan guru pendidikan jasmani, serta hasil observasi dan hasil dokumentasi dapat ditarik kesimpulan bahwa proses kegiatan belajar mengajar di SD Negeri Buara 2 sudah baik dilihat dari kompetensi yang dimiliki guru serta antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dan sarana prasarana yang mendukung dan ketercapaian peserta didik dalam memahami materi yang diberikan guru.

#### **4.1.8 SD Negeri Kubangjati 2**

##### **4.1.8.1 Kurikulum**

Berdasarkan wawancara dengan Topuri selaku kepala sekolah dan Melia selaku guru pendidikan jasmani menyatakan bahwa SD Negeri Kubangjati 2 dalam pembelajaran sudah menggunakan kurikulum yang sesuai dengan ketentuan pemerintah yaitu menggunakan kurikulum 2013.



Permainan tradisional adalah salah satu materi yang sudah masuk dalam kurikulum 2013. Guru penjas SD N Kubangjati 2 sudah memasukan permainan tradisional dalam RPP maupun praktek. Dalam kurikulum terdapat pembagian jam, pembagian jam di SD Negeri Kubangjati 2 menggunakan jam regular sesuai dengan yang di kurikulum. Jika pembelajaran tidak selesai satu kali pertemuan akan dilanjutkan atau dikembangkan di pertemuan selanjutnya. Dalam pembuatan RPP guru pendidikan jasmani SD Negeri Kubangjati 2 sudah berpedoman pada silabus.

#### **4.1.8.2 Sarana Prasarana**

Sarana prasarana merupakan salah satu faktor utama penunjang keterlaksanaan kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani. Ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai harus terpenuhi sehingga proses kegiatan belajar mengajar berjalan dengan lancar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan wawancara dengan Topuri selaku kepala sekolah dan Rofi'i selaku guru pendidikan jasmani SD Negeri Kubangjati 2 menyatakan bahwa sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah cukup mendukung untuk peralatan yang sederhana sekitar 75 % contohnya kasti, rondes dan kipers. Untuk sarana prasarana yang sudah ada disekolah yaitu halaman yang cukup luas, net, tali, cat, bendera- bendera, bola kecil, bola besar, kayu pemukul

semua sudah disediakan oleh sekolah guna mendukung berjalannya pembelajaran pendidikan jasmani.

Selain menggunakan perlengkapan itu semua Rofi'i selaku guru pendidikan jasmani melakukan modifikasi dan menyederhanakan aturan permainan meskipun hanya sebagian besar yang jelas sangat membantu selain ada variasi dan juga semangat peserta didik, inovatif, dan yang terpenting peserta didik mau bergerak dan aktif dalam bermain.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri Kubangjati 2, pengelolaan sarana dan prasarana sudah baik namun perlu adanya penambahan sarana penunjang pembelajaran seperti peralatan untuk permainan tradisional egrang, bakiak, lompat tali dan permainan tradisional lainnya. Pernyataan tersebut dibuktikan dengan adanya dokumentasi berupa gambar mengenai sarana dan prasarana yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional dalam pendidikan jasmani di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil dokumentasi yang diperoleh terdapat dokumentasi berupa gambar adanya sarana dan prasarana yang digunakan pada saat pembelajaran pendidikan jasmani SD Negeri Kubangjati 2. Saran dan prasarana tersebut yakni lapangan dan peralatan permainan tradisional lainnya.

Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh dari kepala sekolah dan guru pendidikan jasmani, serta hasil observasi dan hasil dokumentasi dapat ditarik kesimpulan bahwa penyediaan saran dan prasarana memadai namun perlu penambahan untuk peralatan pembelajaran permainan tradisional.

#### **4.1.8.3 Proses Kegiatan Belajar Mengajar**

Berdasarkan hasil wawancara dengan Topuri selaku kepala sekolah dan Rofi'i selaku guru pendidikan jasmani menyatakan bahwa guru pendidikan jasmani SD Negeri Kubangjati 2 sudah cukup baik dalam penguasaan materi pembelajaran karena guru pendidikan jasmani selalu mulai dengan persiapan mulai dari RPP menyiapkan lapangan dan sudah bisa mengaplikasikan sesuai dengan RPP yang dibuat meskipun melakukannya secara sederhana. Sebelum memulai praktek guru pendidikan jasmani selalu memulai pembelajar dengan menyampaikan materi terlebih dahulu meskipun secara singkat.

Meski begitu Rofi'i selaku guru pendidikan jasmani pasti memiliki kesulitan dalam penyampaian materi kepada peserta didik karena perlu berulang kali dan kondisi sekolah yang kurang mendukung dalam hal sarana prasarana meski begitu para guru khususnya guru pendidikan jasmani mengupayakan yang terbaik untuk peserta didik. Rofi'i selaku guru pendidikan jasmani tentunya selalu memiliki cara atau terobosan supaya

peserta didik bisa menerima materi yang diberikan dengan cara memodifikasi dan menyederhanakan aturan permainan dan tentunya memudahkan pemahaman peserta didik terhadap materi.

Bukan hanya menyampaikan materi semata namun Rofi'i selaku guru pendidikan jasmani SD Negeri Kubangjati 2 selalu menyisipkan pentingnya melestarikan permainan tradisional karena permainan tradisional merupakan budaya yang sudah diterapkan oleh leluhur dan selalu memberikan tugas kepada peserta didik terutama bagi yang belum memahami teknik-teknik permainan agar mengulang kembali materi yang diberikan.

Peserta didik sangat aktif, antusias dan merasa senang karena sudah tidak merasa asing dengan permainan tradisional dan sekolahan SD Negeri Kubangjati 2 notabnya berada di desa namun terkadang peserta didik berfikir bahwa permainan tradisional adalah suatu kegiatan atau olahraga yang tidak modern sehingga semangat peserta didik harus tetap dipacu, dimotivasi dan guru pendidikan jasmani selalu telaten dalam mengarahkan peserta didik bahwa ini adalah budaya yang harus diterapkan. Namun dari kesulitan itu permainan tradisional juga memiliki banyak manfaat untuk peserta didik terutama dalam hal kerjasama.

Dalam proses kegiatan belajar mengajar guru pendidikan jasmani SD Negeri Kubangjati 2 menggunakan metode ceramah dan peraktek. Selain

menggunakan metode Rofi'i selaku guru pendidikan jasmani SD Negeri Kubangjati 2 menggunakan bahan ajar penerapan teori dan praktek. Dalam mengajar guru tidak hanya berfokus pada perkembangan pada fisik saja melainkan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor tapi pada kurikulum 2013 berfokus pada lokomotor, non lokomotor dan gerak manipulative.

Evaluasi selalu dilakukan oleh guru pendidikan jasmani untuk mengetahui sejauh mana ketercapaian peserta didiknya dalam menyerap materi yang diberikan dan tentunya untuk mengetahui metode yang dilakukan guru dalam pembelajaran sudah berhasil dan sesuai dengan keadaan peserta didik serta memperbaiki kekurangannya. Guru pendidikan jasmani di SD Negeri Kubangjati 2 biasanya melakukan evaluasi diakhir pembelajaran.

Ketercapaian peserta didik SD Negeri Kubangjati 2 cukup baik dengan cara penyampaian yang sederhana sehingga peserta didik memahami dan peserta didik bisa mempraktekan karena pada dasarnya setiap program pembelajaran harus mendapatkan suatu hasil tidak hanya guru pendidikan jasmani saja melainkan semua guru tujuan adalah yang paling utama namun demikian dengan fasilitas yang semuanya belum ada tentunya ada hal yang dirasa masih kurang namun pada intinya pembelajaran selalu ingin diselesaikan secara maksimal.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh penelitian di SD Negeri Kubangjati 2 dalam proses kegiatan belajar mengajar peserta didik sangat antusias dan aktif dalam menerima materi yang diberikan oleh guru. Guru pendidikan jasmani datang tepat waktu dan selalu menyiapkan perlengkapan dan peralatan sebelum pembelajaran dimulai. Guru menyampaikan materi dan selalu memberi contoh terlebih dahulu sebelum peserta didik memulai praktek. Berdasarkan hasil dokumentasi yang diperoleh berupa gambar kegiatan belajar mengajar di SD Negeri Kubangjati 2 dan file RPP.

Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh dari kepala sekolah dan guru pendidikan jasmani, serta hasil observasi dan hasil dokumentasi dapat ditarik kesimpulan bahwa proses kegiatan belajar mengajar di SD Negeri Kubangjati 2 sudah baik dilihat dari kompetensi yang dimiliki guru serta antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dan sarana prasarana yang mendukung dan ketercapaian peserta didik dalam memahami materi yang diberikan guru.

#### **4.1.9 SD Negeri Dukuhbadag 1**

##### **4.1.9.1 Kurikulum**

Berdasarkan wawancara dengan Sahlani selaku kepala sekolah dan Ulfah selaku guru pendidikan jasmani menyatakan bahwa SD Negeri Dukuhbadag 1 dalam pembelajaran sudah menggunakan kurikulum yang

sesuai dengan ketentuan pemerintah yaitu menggunakan kurikulum 2013 yang diperbarui tahun 2018. Permainan tradisional adalah salah satu materi yang sudah masuk dalam kurikulum 2013. Guru penjas SD N Dukuhbadag 1 sudah memasukan permainan tradisional dalam RPP maupun praktek meskipun tidak sebanyak kurikulum 2013 yang diperbarui tahun 2017. Dalam kurikulum terdapat pembagian jam, pembagian jam di SD Negeri Dukuhbadag 1 sesuai dengan kurikulum dan yang tertera di RPP. Bukan hanya itu guru pendidikan jasmani SD Negeri Dukuhbadag 1 dalam pembuatan RPP sudah berpedoman pada silabus yang ada.

#### **4.1.9.2 Sarana Prasarana**

Sarana prasarana merupakan salah satu faktor utama penunjang keterlaksanaan kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani. Ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai harus terpenuhi sehingga proses kegiatan belajar mengajar berjalan dengan lancar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan wawancara dengan Sahlani selaku kepala sekolah dan Ulfah selaku guru pendidikan jasmani SD Negeri Dukuhbadag 1 menyatakan bahwa sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah cukup mendukung karena keterbatasan antara daya dukung baik dari dana alokasi maupun partisipasi masyarakat. Untuk sarana prasarana yang sudah ada di sekolah yaitu halaman yang cukup luas, dan bola kasti. Selain

menggunakan perlengkapan itu semua Ulfah selaku guru pendidikan jasmani melakukan modifikasi meskipun hanya sebagian dan sangat bermanfaat untuk peserta didik karena itu merupakan kreatifitas dari guru pendidikan jasmani.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri Dukuhbadag 1, pengelolaan sarana dan prasarana sudah baik namun perlu adanya penambahan sarana penunjang pembelajaran seperti peralatan untuk permainan tradisional egrang, bakiak, lompat tali dan permainan tradisional lainnya. Pernyataan tersebut dibuktikan dengan adanya dokumentasi berupa gambar mengenai sarana dan prasarana yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional dalam pendidikan jasmani di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil dokumentasi yang diperoleh terdapat dokumentasi berupa gambar adanya sarana dan prasarana yang digunakan pada saat pembelajaran pendidikan jasmani SD Negeri Dukuhbadag 1. Saran dan prasarana tersebut yakni lapangan dan peralatan permainan tradisional lainnya.

Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh dari kepala sekolah dan guru pendidikan jasmani, serta hasil observasi dan hasil dokumentasi dapat ditarik kesimpulan bahwa penyediaan saran dan prasarana memadai



namun perlu penambahan untuk peralatan pembelajaran permainan tradisional.

#### **4.1.9.3 Proses Kegiatan Belajar Mengajar**

Berdasarkan hasil wawancara dengan Sahlani selaku kepala sekolah dan Ulfah selaku guru pendidikan jasmani menyatakan bahwa guru pendidikan jasmani SD Negeri Dukuhbadag 1 sudah cukup baik. dalam penguasaan materi pembelajaran karena guru pendidikan jasmani yang ada disekolah tersebut hampir menguasai semua materi permainan tradisional. Guru pendidikan jasmani selalu memulai pembelajar dengan menyampaikan materi terlebih dahulu dan memiliki strategi tersendiri dalam menyapaikan materi sehingga peserta didik mudah memahami dan menerapkan kepada peserta didik pentingnya melestarikan permainan tradisional karena sangat bermanfaat bagi peserta didik untuk gerak tubuh yang dominan pada permainan. Selain itu guru pendidikan jasmani juga memberikan tugas kepada peserta didik agar mereka mempelajari kembali materi yang diberikan guru disekolah.

Peserta didik sangat aktif dan antusias dalam menerima materi permainan tradisional yang diberikan oleh guru karena disamping peserta didik berolahraga dan bermain permainan tradisional disekolah peserta didik dilingkunganya pun bermain permainan yang ada disekolah. Namun guru

tetap memiliki kesulitan dalam mengajar yaitu kurangnya lahan, alat-alat yang mendukung dan peralatan yang sudah langka.

Dalam proses kegiatan belajar mengajar guru pendidikan jasmani SD Negeri Dukuhbadag 1 menggunakan metode tanya jawab dan ceramah. Selain menggunakan metode Ulfah selaku guru pendidikan jasmani SD Negeri Dukuhbadag 1 menggunakan bahan ajar buku LKS. Dalam mengajar guru tidak hanya berfokus pada perkembangan pada fisik saja melainkan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Evaluasi selalu dilakukan oleh guru pendidikan jasmani untuk mengetahui sejauh mana ketercapaian peserta didiknya dalam menyerap materi yang diberikan dan tentunya untuk mengetahui metode yang dilakukan guru dalam pembelajaran sudah berhasil dan sesuai dengan keadaan peserta didik serta memperbaiki kekurangannya. Guru pendidikan jasmani di SD Negeri Dukuhbadag 1 biasanya melakukan evaluasi diakhir pembelajaran. Ketercapaian peserta didik SD Negeri Dukuhbadag 1 cukup baik meskipun belum 100% setidaknya peserta didik mampu mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh penelitian di SD Negeri Dukuhbadag 1 dalam proses kegiatan belajar mengajar peserta didik sangat antusias dan aktif dalam menerima materi yang diberikan oleh guru. Guru pendidikan jasmani datang tepat waktu dan selalu menyiapkan

perlengkapan dan peralatan sebelum pembelajaran dimulai. Guru menyampaikan materi dan selalu memberi contoh terlebih dahulu sebelum peserta didik memulai praktek. Berdasarkan hasil dokumentasi yang diperoleh berupa gambar kegiatan belajar mengajar di SD Negeri Dukuhbadag 1 dan file RPP.

Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh dari kepala sekolah dan guru pendidikan jasmani, serta hasil observasi dan hasil dokumentasi dapat ditarik kesimpulan bahwa proses kegiatan belajar mengajar di SD Negeri Dukuhbadag 1 sudah baik dilihat dari kompetensi yang dimiliki guru serta antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dan sarana prasarana yang mendukung dan ketercapaian peserta didik dalam memahami materi yang diberikan guru.

#### **4.1.10 SD Negeri Ketanggungan 4**

##### **4.1.10.1 Kurikulum**

Berdasarkan wawancara dengan Turaeni selaku kepala sekolah dan Adi selaku guru pendidikan jasmani menyatakan bahwa SD Negeri Ketanggungan 4 dalam pembelajaran sudah menggunakan kurikulum yang sesuai dengan ketentuan pemerintah yaitu menggunakan kurikulum 2013. Permainan tradisional adalah salah satu materi yang sudah masuk dalam kurikulum 2013. Guru penjas SD Negeri Ketanggungan sudah memasukan permainan tradisional dalam RPP maupun praktek. Dalam kurikulum

terdapat pembagian jam, pembagian jam di SD Negeri Ketanggungan 4 disesuaikan dengan tema dan guru pendidikan jasmani sudah berpedoman pada silabus dalam pembuatan RPP.

#### **4.1.10.2 Sarana Prasarana**

Sarana prasarana merupakan salah satu faktor utama penunjang keterlaksanaan kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani. Ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai harus terpenuhi sehingga proses kegiatan belajar mengajar berjalan dengan lancar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan wawancara dengan Turaeni selaku kepala sekolah dan Adi selaku guru pendidikan jasmani SD Negeri Ketanggungan 4 menyatakan bahwa sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah cukup mendukung dan bisa memanfaatkan fasilitas dan peralatan yang ada disekitar lingkungan sekolah. Untuk sarana prasarana yang sudah ada disekolah yaitu halaman yang cukup luas, egrang, bakiak, bola kasti, dan pemukul kasti semua sudah disediakan oleh sekolah guna mendukung berjalannya pembelajaran pendidikan jasmani.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri Ketanggungan 4, pengelolaan sarana dan prasarana sudah baik namun perlu adanya penambahan sarana penunjang pembelajaran seperti peralatan untuk permainan tradisional lainnya. Pernyataan tersebut

dibuktikan dengan adanya dokumentasi berupa gambar mengenai sarana dan prasarana yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional dalam pendidikan jasmani di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil dokumentasi yang diperoleh terdapat dokumentasi berupa gambar adanya sarana dan prasarana yang digunakan pada saat pembelajaran pendidikan jasmani SD Negeri Ketanggungan 4. Saran dan prasarana tersebut yakni lapangan dan peralatan permainan tradisional lainnya.

Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh dari kepala sekolah dan guru pendidikan jasmani, serta hasil observasi dan hasil dokumentasi dapat ditarik kesimpulan bahwa penyediaan saran dan prasarana memadai namun perlu penambahan untuk peralatan pembelajaran permainan tradisional.

#### **4.1.10.3 Proses Kegiatan Belajar Mengajar**

Berdasarkan hasil wawancara dengan Turaeni selaku kepala sekolah dan Adi selaku guru pendidikan jasmani menyatakan bahwa guru pendidikan jasmani SD Negeri Ketanggungan 4 sudah baik dalam penguasaan materi pembelajaran terbukti dari antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran meskipun ada sedikit yang dimodifikasi dan guru pendidikan jasmani selalu mulai menyiapkan lapangan dan sudah bisa mengaplikasikan sesuai dengan RPP. Sebelum memulai praktek guru

pendidikan jasmani selalu memulai pembelajar dengan menyampaikan materi terlebih dahulu agar mempermudah peserta didik.

Bukan hanya menyampaikan materi semata namun Adi selaku guru pendidikan jasmani SD Negeri Ketanggungan 4 selalu menyisipkan pentingnya melestarikan permainan tradisional agar peserta didik mengetahui bahwa permainan tradisional itu adalah permainan-permainan tradisioanl orang Indonesia.

Meski begitu Adi selaku guru pendidikan jasmani pasti memiliki kesulitan dalam penyampaian materi karena pada dasarnya peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda-beda, ada yang mudah menangkap dan ada yang sedikit lambat dalam menangkap materi. Pendidikan jasmani merupakan aktifitas gerak sehingga kebanyakan siswa perempuan sulit mengikuti gerakan yang dicontohkan. Adi selaku guru pendidikan jasmani tentunya selalu memiliki cara atau trobosan supaya peserta didik bisa menerima materi yang diberikan salah satu cara yaitu dengan memodifikasi contohnya pemukul kasti yang dibuat lebih besar agar mempermudah peserta didik. Untuk permainan yang lain seperti egrang menyesuaikan saja.

Menurut pengamatan Turaeni belum ada modifikasi karena masih asli dan sesuai dengan jaman dulu. Bukan hanya itu modifikasi tentunya sangat bermanfaat karena bisa menyesuaikan dengan kondisi peserta didik untuk kelas rendah menggunakan alat-alat permainan tradisional yang

sekiranya memudahkan peserta didik. Peserta didik sangat aktif dan antusias dalam menerima materi permainan tradisional yang diberikan oleh guru karena pada dasarnya peserta didik menyukai olahraga bukan hanya permainan tradisional saja. Meskipun ada beberapa peserta didik yang kurang lincah dan kondisi fisiknya mempunyai kelainan biasanya sedikit mengalami kesulitan dalam pembelajaran permainan tradisional. Permainan tradisional juga memiliki banyak manfaat untuk peserta didik yaitu untuk melatih kerjasama dan kekompakan peserta didik.

Dalam proses kegiatan belajar mengajar guru pendidikan jasmani SD Negeri Ketanggungan 4 menggunakan metode praktek langsung dan diselipkan teori-teori ketika pembelajaran dilaksanakan. Selain menggunakan metode *Adi selaku* guru pendidikan jasmani SD Negeri Ketanggungan 4 menggunakan bahan ajar buku tentang permainan tradisional untuk bahan ajar lain contohnya untuk gobak sodor yaitu kapur dan alat tulis. Dalam mengajar guru tidak hanya berfokus pada perkembangan pada fisik saja melainkan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Evaluasi dilakukan oleh guru pendidikan jasmani untuk mengetahui sejauh mana ketercapaian peserta didiknya dalam menyerap materi yang diberikan dan tentunya untuk mengetahui metode yang dilakukan guru dalam pembelajaran sudah berhasil dan sesuai dengan keadaan peserta didik serta memperbaiki kekurangannya. Guru pendidikan jasmani di SD Negeri

Ketanggungan 4 biasanya melakukan evaluasi disetiap pembelajaran. Ketercapaian peserta didik SD Negeri Ketanggungan 4 tentang permainan tradisional sudah tercapai dan mayoritas peserta didik sudah tuntas dalam materi pendidikan jasmani.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh penelitian di SD Negeri Ketanggungan 4 dalam proses kegiatan belajar mengajar peserta didik sangat antusias dan aktif dalam menerima materi yang diberikan oleh guru. Guru pendidikan jasmani datang tepat waktu, selalu menyiapkan perlengkapan dan peralatan sebelum pembelajaran dimulai dan guru berpenampilan rapih. Guru menyampaikan materi dan selalu memberi contoh terlebih dahulu sebelum peserta didik memulai praktek. Berdasarkan hasil dokumentasi yang diperoleh berupa gambar kegiatan belajar mengajar di SD Negeri Ketanggungan 4 dan file RPP.

Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh dari kepala sekolah dan guru pendidikan jasmani, serta hasil observasi dan hasil dokumentasi dapat ditarik kesimpulan bahwa proses kegiatan belajar mengajar di SD Negeri Ketanggungan 4 sudah baik dilihat dari kompetensi yang dimiliki guru serta antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dan sarana prasarana yang mendukung dan ketercapaian peserta didik dalam memahami materi yang diberikan guru.



#### **4.1.11 SD Negeri Tanggungsari**

##### **4.1.11.1 Kurikulum**

Berdasarkan wawancara dengan Topuri selaku kepala sekolah dan Dani selaku guru pendidikan jasmani menyatakan bahwa SD Negeri Tanggungsari dalam pembelajaran sudah menggunakan kurikulum yang sesuai dengan ketentuan pemerintah yaitu menggunakan kurikulum 2013. Permainan tradisional adalah salah satu materi yang sudah masuk dalam kurikulum 2013. Guru penjas SD Negeri Tanggungsari sudah memasukan permainan tradisional dalam RPP maupun praktek. Dalam kurikulum terdapat pembagian jam, pembagian jam di SD Negeri Tanggungsari karena permainan tidak pasti maka di adakan setiap 2 minggu sekali dan guru pendidikan jasmani sudah berpedoman pada silabus dalam pembuatan RPP.

##### **4.1.11.2 Sarana Prasarana**

Sarana prasarana merupakan salah satu faktor utama penunjang keterlaksanaan kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani. Ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai harus terpenuhi sehingga proses kegiatan belajar mengajar berjalan dengan lancar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan wawancara dengan Topuri selaku kepala sekolah dan Dani selaku guru pendidikan jasmani SD Negeri Tanggungsari menyatakan

bahwa sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah kurang mendukung. Untuk sarana prasarana yang sudah ada disekolah yaitu halaman yang cukup luas, gopak sodor, egrang, dan, bentengan semua sudah disediakan oleh sekolah guna mendukung berjalannya pembelajaran pendidikan jasmani.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri Tanggungsari, pengelolaan sarana dan prasarana sudah baik namun perlu adanya penambahan sarana penunjang pembelajaran seperti peralatan untuk permainan tradisional lainnya. Pernyataan tersebut dibuktikan dengan adanya dokumentasi berupa gambar mengenai sarana dan prasarana yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional dalam pendidikan jasmani di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil dokumentasi yang diperoleh terdapat dokumentasi berupa gambar adanya sarana dan prasarana yang biasa digunakan pada saat pembelajaran pendidikan jasmani SD Negeri Tanggungsari. Saran dan prasarana tersebut yakni lapangan dan peralatan permainan tradisional lainnya.

Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh dari kepala sekolah dan guru pendidikan jasmani, serta hasil observasi dan hasil dokumentasi dapat ditarik kesimpulan bahwa penyediaan sarana dan prasarana cukup memadai namun perlu penambahan untuk peralatan pembelajaran permainan tradisional.

#### **4.1.11.3 Proses Kegiatan Belajar Mengajar**

Berdasarkan hasil wawancara dengan Topuri selaku kepala sekolah dan Dani selaku guru pendidikan jasmani menyatakan bahwa guru pendidikan jasmani SD Negeri Tanggungsari sudah cukup baik dalam penguasaan materi pembelajaran terbukti dari antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran meskipun ada sedikit yang dimodifikasi seperti ukuran lapangan yang diperkecil dan menyesuaikan jumlah siswa, memulai pembelajaran dengan permainan seperti hitam putih, dan guru pendidikan jasmani selalu mulai menyiapkan lapangan dan sudah bisa mengaplikasikan sesuai dengan RPP. Sebelum memulai praktek guru pendidikan jasmani selalu memulai pembelajaran dengan menyampaikan materi terlebih dahulu agar peserta didik tahu tentang fungsi, kegunaan, manfaat dan kesenangan. Seperti bentengan untuk melatih kecepatan.

Bukan hanya menyampaikan materi semata namun Dani selaku guru pendidikan jasmani SD Negeri Tanggungsari selalu menyisipkan pentingnya melestarikan permainan tradisional agar permainan seperti gobak sodor tidak punah, peserta didik tidak hanya tahu permainan lewat handphone, dan peserta didik tidak malas. Selain itu guru pendidikan jasmani juga memberikan tugas kepada peserta didik agar mereka mempelajari kembali materi yang di berikan guru disekolah seperti meresum.

Meski begitu Dani selaku guru pendidikan jasmani pasti memiliki kesulitan dalam penyampaian materi karena pada dasarnya peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda-beda, ada yang mudah menangkap dan ada yang sedikit lambat dalam menangkap materi sehingga perlu kesabaran yang lebih. Pendidikan jasmani merupakan aktifitas gerak sehingga kebanyakan siswa perempuan sulit mengikuti gerakan yang dicontohkan.

Peserta didik sangat aktif dan antusias dalam menerima materi permainan tradisional yang diberikan oleh guru karena pada dasarnya peserta didik menyukai olahraga bukan hanya permainan tradisional saja. Permainan tradisional juga memiliki banyak manfaat untuk peserta didik.

Dalam proses kegiatan belajar mengajar guru pendidikan jasmani SD Negeri Tanggungsari menggunakan metode ceramah, demonstrasi, dan tanya jawab. Selain menggunakan metode Dani selaku guru pendidikan jasmani SD Negeri Tanggungsari menggunakan bahan ajar alat peraga contohnya mengajar tentang gobak sodor dengan menggambar lapangan gobak sodor misal benteng bagaimana cara bermainnya. Dalam mengajar guru tidak hanya berfokus pada perkembangan pada fisik saja melainkan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor karena tiga aspek tersebut saling mendukung satu sama lain.

Evaluasi selalu dilakukan oleh guru pendidikan jasmani untuk mengetahui sejauh mana ketercapaian peserta didiknya dalam menyerap

materi yang diberikan dan tentunya untuk mengetahui metode yang dilakukan guru dalam pembelajaran sudah berhasil dan sesuai dengan keadaan peserta didik serta memperbaiki kekurangannya. Guru pendidikan jasmani di SD Negeri Tanggungsari biasanya melakukan evaluasi disetiap pembelajaran. Ketercapaian peserta didik SD Negeri Tanggungsari sekitar 80% untuk tingkat SD itu sudah baik. Karena pada dasarnya setiap program pembelajaran harus mendapatkan suatu hasil tidak hanya guru pendidikan jasmani saja melainkan semua guru tujuan adalah yang paling utama namun demikian dengan fasilitas yang semuanya belum ada tentunya ada hal yang dirasa masih kurang namun pada intinya pembelajaran selalu ingin diselesaikan secara maksimal.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh penelitian di SD Negeri Tanggungsari dalam proses kegiatan belajar mengajar peserta didik sangat antusias dan aktif dalam menerima materi yang diberikan oleh guru. Guru pendidikan jasmani datang tepat waktu, selalu menyiapkan perlengkapan dan peralatan sebelum pembelajaran dimulai. Guru menyampaikan materi dan selalu memberi contoh terlebih dahulu sebelum peserta didik memulai praktek. Berdasarkan hasil dokumentasi yang diperoleh berupa gambar kegiatan belajar mengajar di SD Negeri Tanggungsari dan file RPP.

Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh dari kepala sekolah dan guru pendidikan jasmani, serta hasil observasi dan hasil dokumentasi

dapat ditarik kesimpulan bahwa proses kegiatan belajar mengajar di SD Negeri Tanggung Sari sudah cukup baik dilihat dari kompetensi yang dimiliki guru serta antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dan sarana prasarana yang mendukung dan ketercapaian peserta didik dalam memahami materi yang diberikan guru.

## **4.2 Pembahasan**

Berdasarkan hasil wawancara dan perolehan dokumen pada pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional dalam pendidikan jasmani di sekolah dasar se Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes tahun 2019. Ada tiga sub variable yang diteliti yaitu : kurikulum, sarana dan prasarana dan proses kegiatan belajar mengajar.

### **4.2.1 Kurikulum**

Kurikulum merupakan sebuah wadah yang akan menentukan arah pendidikan. Berhasil dan tidaknya sebuah pendidikan sangat bergantung pada kurikulum yang digunakan. Kurikulum adalah ujung tombak bagi terlaksananya kegiatan pendidikan. Tanpa adanya kurikulum mustahil pendidikan dapat berjalan dengan baik, efektif dan efisien sesuai yang diharapkan. Sistem pembelajaran yang diterapkan tetap mengacu pada kurikulum yang berlaku, sehingga pembelajaran yang dilaksanakan mempunyai arah dan tujuan yang jelas. Kurikulum yang digunakan SD Kecamatan Ketanggungan yaitu kurikulum 2013. Kurikulum yang

digunakan sudah sesuai dengan ketetapan pemerintah bahwa tahun ajaran 2018/2019 diwajibkan menggunakan kurikulum 2013.

Kurikulum yang dijalankan SD Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes sudah baik menurut PP No. 28 Tahun 1990 Tentang Pendidikan dasar bahwa kurikulum harus ada mata pelajaran pendidikan jasmani dan menurut Benyamin S dalam Taksonomi Bloom ada tiga ranah pendidikan yaitu : kognitif, afeksi, dan psikomotor.

Berdasarkan hasil penelitian dan dikaji berdasarkan beberapa teori, maka pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional dalam pendidikan jasmani di sekolah dasar se Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes tahun 2019 pada sub kurikulum dapat disimpulkan memiliki kategori yang baik.

#### **4.2.2 Sarana Dan Prasarana**

Sarana dan prasarana merupakan suatu alat atau bagian yang memiliki peran sangat penting bagi keberhasilan dan kelancaran suatu proses, termasuk juga dalam lingkup pendidikan.

Dalam mata pelajaran PJOK sarana prasarana merupakan salah satu faktor utama penunjang keterlaksanaan kegiatan belajar mengajar, Kelengkapan sarana PJOK seperti peralatan bola sepak, bola voli, bola basket dan di bidang atletik seperti cakram, lembing dan untuk tolak peluru harus sebanding dengan jumlah siswa yang ada, sehingga proses kegiatan

belajar mengajar berjalan dengan lancar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai (Arga Cahya Pratama, Bambang Ferianto Tjahyo Kuntjoro, 2018:562).

Sarana dan prasarana permainan tradisional yang terdapat di SD Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes sudah cukup baik dan cukup memadai hanya saja butuh penambahan jumlah alat seperti permainan egrang, bola kasti, bakiak dan garis-garis untuk permainan gobak sodor.

#### **4.2.3 Proses Kegiatan Belajar Mengajar**

Dalam proses kegiatan belajar mengajar memiliki banyak komponen-komponen seperti kurikulum, tujuan, metode, materi, bahan ajar, peserta didik, guru, sarana dan prasarana, dan evaluasi.

Proses kegiatan belajar mengajar SD Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes sudah baik dan sesuai dengan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Secara Nasional, pembelajaran dipandang sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan komponen-komponen utama, yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar, maka yang dikatakan dengan proses pembelajaran adalah suatu system yang melibatkan satu kesatuan komponen yang saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.



Berdasarkan hasil penelitian dan dikaji berdasarkan teori, maka proses kegiatan belajar mengajar SD Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes sudah baik dan sudah sesuai dengan teori yang ada.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat diambil kesimpulan bahwa pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional dalam pendidikan jasmani di sekolah dasar se-Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes sudah berjalan baik. Kurikulum yang digunakan sudah sesuai dengan ketentuan pemerintah. Sarana dan prasarana yang cukup baik meskipun butuh penambahan jumlah alat-alat permainan tradisional.

Proses kegiatan belajar mengajar di Sekolah Dasar Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes dikatakan baik dilihat dari tujuan pembelajaran keterlibatan komponen-komponen pembelajaran seperti guru yang hampir semua menguasai materi, peserta didik yang antusias dalam pembelajaran, metode yang tepat, bahan ajar, sarana dan prasarana yang mendukung serta melakukan evaluasi diakhir pembelajaran yang berfungsi untuk mengetahui sejauh mana ketercapaian peserta didiknya dalam menyerap materi yang diberikan dan tentunya untuk mengetahui metode yang dilakukan guru dalam pembelajaran sudah berhasil dan sesuai dengan keadaan peserta didik serta memperbaiki kekurangannya

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Pihak sekolah diharapkan ikut serta dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional dalam pendidikan jasmani dengan cara menambahkan beberapa alat peraga/ alat permainan tradisional karena kebanyakan sekolah hanya memiliki prasarana tanpa adanya sarana yang mendukung serta ikut berpartisipasi melestarikan permainan tradisional.
2. Kepala sekolah harus lebih memantau kegiatan belajar-mengajar agar tercipta suasana yang nyaman serta kondusif dilingkungan belajar siswa-siswi.
3. Untuk guru pendidikan jasmani diharapkan lebih aktif lagi dalam memberikan materi tentang permainan tradisional dan bisa lebih bervariasi dalam pembelajaran dengan cara memodifikasi peralatan sedemikian rupa agar peserta didik lebih tertarik, mudah dalam menyerap materi dan lebih aman digunakan peserta didik.
4. Peserta didik diharapkan lebih semangat lagi dalam menerima materi pembelajaran

## DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Paturusi. (2012). *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga* : RINEKA Cipta.
- Achmad Paturusi. Achmad. 2012. *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Afifudin, T. (2013). *Survey Pembinaan Bola Basket Di Klub Bintang Jepara*. Skripsi. UNNES.
- Ajun khamdani. (2010). *Olahraga Tradisional Indonesia*. Klaten: PT Macanan Jaya Cemerlang.
- Alvian Febi Kurniawan, Bernard Djawa. (2017). Pengaruh Permainan Lompat Tali Terhadap Hasil Belajar Lompat Tinggi Gaya Guling Perut (Straddle). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*. Volume 05 Nomor 03. Universitas Negeri Surabaya.
- A.M. Bandi Utama. (2011). Pembentukan Karakter Anak Melalui Aktivitas Bermain Dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Volume 8, Nomer 1. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Andika Tiyas Apriliawati, Setiyo Hartoto. (2016). Penerapan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Terhadap Kemampuan Motorik Siswa. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*. Volume 04, Nomor 02. Universitas Negeri Surabaya.
- Aprida Pane Muhammad Darwis Dasopang. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, Vol.3, No.2. IAIN Padangsidempuan.
- Arga Cahya Pratama, Bambang Ferianto Tjahyo Kuntjoro (2018). Survei Sara Prasarana Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan, Sekolah Menengah Pertama Dan Sederajat. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*. Volume 06 Nomer 03. Universitas Negeri Surabaya.
- Asriansyah, Muh Akmal Almy. (2018). Pengembangan Permainan Tradisional Untuk Melestarikan Budaya Bangsa Melalui Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar. *Jurnal*

- Pendidikan Jasmani dan Olahraga. 3 (1). Universitas PGRI Palembang.
- Meningkatkan Motorik Kasar Anak Autis Hipoaktif. *Jurnal Pendidikan Khusus*, vol.3, No.3. Universitas Negeri Surabaya.
- Aulia Rifki Nourovita Putri. (2013). Efektivitas Permainan Tradisional Jawa Dalam Meningkatkan Penyesuaian Sosial Pada Anak Usia 4-5 Tahun di Kecamatan Suruh. *Early Childhood Education ( BELIA)*. 2 (1). Universitas Negeri Semarang.
- Azwar. (2018). Analisa Kelayakan Fasilitas Sarana dan Prasarana Pada Kolam Renang Baturaja. *Jurnal Tekno Global*. Volume 7, No.2. Universitas Baturaja.
- Bangkit Jiwo Nuswantoro. (2015). Pelaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Pada Sekolah Dasar di Kabupaten Temanggung Tahun 2014. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- BSNP. (2006). Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Sekolah Dasar Madrasah Ibtidaiyah. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Bungah Justin Efrata, Nanik Estidarsani. (2014). Peningkatan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Terbalik ( reciprocal teaching) Pada Siswa Kelas X Teknik Gambar Bangunan Untuk Mata Diklat Ilmu Bangunan Gedung di SMK Negeri 5 Surabaya. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, Vol.3 Nomer 1. Universitas Negeri Surabaya.
- Dian Apriani. (2013). Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B RA AL HIDAYAH 2 Tarik Sidoarjo.
- Dwi Jatmoko. (2013). Relevansi Kurikulum SMK Kompetensi Keahlian Teknik Kendaraan Ringan Terhadap Kebutuhan Dunia Industri di Kabupaten Sleman. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol.3, Nomor . Pascasarjana UNY.
- Ega Trisna Rahayu. (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*:. ALFABETA.

- Eka Aprilia Permatasari. (2014). Implementasi Pendekatan Saintifik Dalam Kurikulum 2013 Pada Pembelajaran Sejarah. *Indonesian Journal of History education*, Vol. 3 (1). Universitas Negeri Semarang.
- Entin Fuji Rahayu. (2015). Manajemen Pembelajaran Dalam Rangka Pengembangan Kecerdasan Majemuk Peserta Didik. *Manajemen Pendidikan*. Volume. 24, Nomer 5.
- Ervin Dwi Rahayu, Guntur Firmansyah. (2019). Pengembangan Permainan Tradisional Lompat Tali Untuk Meningkatkan Kinestetik Intelegency Pada Anak Usia 11-12 Tahun. *Jendela Olahraga*. Volume 4, Nomer 2. IKIP Budi Utomo Malang.
- Fachrudin M., Budi J. (2016). Survei Pelaksanaan Usaha Kesehatan Sekolah (UKS) Dan Peran Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK)
- Faisal Ardiansyah, Sasminta Christina Yuli Hartati. (2014). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (Studi Pada Siswa Kelas V SDN Kenongo II Tulangan Sidoarjo). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*. Volume 02, Nomer 03. Universitas Negeri Surabaya.
- Faris Wijaya, Abd. Rachman S. T.. (2017). Ketersediaan Sarana Dan Prasarana Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan di SMA Negeri Kabupaten Sumenep. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*. Volume 05 .Nomor 02. Universitas Negeri Surabaya.
- Fitri Apriliyani Husain. (2013). Survei Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Pada Siswa di Sekolah Dasar se-Kecamatan Brangsong Kabupaten Kendal. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Haerani Nur. (2013). Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*. 3 (1). Universitas Negeri Makassar.
- Harasuki. (2003). *Perkembangan Olahraga Terkini*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

- Hikmah Prisia Yudiwinata, Pambudi Handoyo. (2014). Permainan Tradisional Dalam Budaya Dan Perkembangan Anak. Volume 2, Nomer 3.
- <https://id.m.wikipedia.org/wiki/pembelajaran>. Diakses pada tanggal 3 Desember 2019, pukul 14.00 WIB.
- Imami Nur Rachmawati. (2007). Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif: WAWANCARA. Jurnal Keperawatan Indonesia. Volume 11, No.1.
- Indra Wiyono , Rumini, Fakhruddin. (2018). Physical Education Teacher Professional Competence in Traditional Game Learning of Elementary Schools in Kudus. Journal of Physical Education and Sports. Vol 7 (2). Universitas Negeri Semarang.
- Ipang Setiawan, Heri Triyanto. (2014). Pengembangan Permainan Tradisional Gobak Sodor Bola dalam Pembelajaran Penjas pada Siswa SD. Jurnal Media Ilmu Keolahragaan Indonesia. Volume 4, Nomer 1. Universitas Negeri Semarang.
- I Putu Ayub Darmawan, Edy Sujoko. (2013). Revisi Taksonomi Pembelajaran Benyamin S. Bloom. Vol. 29, No.1. Universitas Kristen Satya Wacana.
- Ismatul Khasanah, Agung Prasetyo, Ellya Rakhmawati. (2011). Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. Jurnal Penelitian PAUDIA. Volume 1, No.1.
- Lexy J Moleong. (2017). *Metode penelitian kualitatif*. Bandung: PT. Remaja.
- Lukas S. Musianto. (2002). Perbedaan Pendekatan Kuantitatif dengan Pendekatan Kualitatif dalam Metode Penelitian. Jurnal Manajemen & Kewirausahaan, Vol.4, No.2. Universitas Kristen Petra.
- M. Fadlillah. (2017). Model Kurikulum Pendidikan Multikultural di Taman Kanak-Kanak. Jurnal Pembangunan Pendidikan. Volume 5. No.1. Universitas Muhammadiyah Ponorogo.

- M. Hamid Anwar. (2005). Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Sebagai Wahana Kompensasi Gerak Anak. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Volume 3, No.1. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Muliadi. (2018). Peran Guru Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Terhadap Pelaksanaan Program Usaha Kesehatan Sekolah (UKS) Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 2, 19-26.
- Okky Rachma Fajrin (2015). Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi Mobile Gadget Dan Eksistensi Permainan Tradisional Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Idea Societa*, Vol.2, No.6.
- Oman Farhurohman. (2017). Hakikat Bermain dan Permainan Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol.2, No.1. UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.
- Pendidikan Kesehatan di SMA Negeri Se- Kecamatan Bojonegoro. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Volume*. Vol.04. : 200 – 206.
- Peraturan Menteri Pemberdayaan Aparatur Negara. No 16 tahun 2009. tentang Jabatan Fungsional guru dan Angka Kreditnya.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia. No. 16, Tahun 2007. tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru.
- Permendiknas No. 24 Tahun 2007 tentang Standar Sarana dan Prasarana Untuk Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI), Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah (SMP/MTs), Dan Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah (SMA/MA)
- Puput Widodo, Ria Lumintuarso (2017). Pengembangan Model Permainan Tradisional untuk Membangun Karakter pada Siswa SD Kelas Atas. *Jurnal Keolahragaan*. 5 (2). Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rusli Lutan. (2005). *Pengantar Kependidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- Rika Megasari. (2014). Peningkatan Pengelolaan Sarana Dan Prasarana Pendidikan Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di SMP N 5 Bukittinggi. *Jurnal Administrasi Pendidikan*. Volume 2 .Nomor 1. UNP.



- Samsudin. (2008). Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan.
- Samsudin. (2008). *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. : Prenada Media Group.
- Siti Masfuah, Fina Fakhriyah. (2017). Developing The Understanding Of Scientific Concept Based On The Aspect Of Science Literacy For Students Of Elementary School Education Program Through The Application Of Project Based Learning. *Unnes Science Education Journal*. 6 (3).
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Suharsimi Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sulaiman. (2016). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dengan Pendekatan Sistem*. Semarang: CV. Swadaya Manunggal, Digital and Offset Printing.
- Tuti Andriani. (2012). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya*, Vol.9, No.1. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Uswatun Hasanah. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*. Volume 5, Edisi 1. STAIN Jurai Siwo Metro Lampung.
- Yanti Oktavia. (2014). Usaha Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Administrasi Pendidikan*. Volume 2, Nomer 1. UNP.
- Yhana Pratiwi, M. Kristanto (2013). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar (keseimbangan tubuh) Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek di Kelompok B Tunas Rimba II Tahun Ajaran 2014/2015. *Jurnal Penelitian PAUDIA*.
- Yoga Awalludin Nugraha, Eko Handoyo & Sri Sulistyorini (2018). Traditional Game on The Social Skill of Students in The Social

Science Learning of Elementary School. Journal of Primary Education. 7 (2). Universitas Negeri Semarang.

# LAMPIRAN

## Lampiran 1

## PENGESAHAN JUDUL

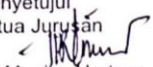


Formulir Usulan Topik Skripsi  
 FM-1-AKD-24/rev.00  
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG


Usulan topik skripsi ini diajukan oleh:

Nama : MESY VELAWATI  
 NIM : 6101416017  
 Jurusan : Jasmani Kes. & Rekreasi  
 Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, S1  
 Topik : Pelaksanaan Pembelajaran Permainan Tradisional Dalam Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar se Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes tahun 2019

*ada dapat diteliti  
 Pembimbing:  
 Tri Murtoseno, Mpd.  
 13/6/2019  
 Hon.*

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

Semarang, 17 Juni 2019  
 Yang mengajukan,

  
 MESY VELAWATI  
 NIM. 6101416017



## Lampiran 2

## SURAT PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING



**KEPUTUSAN  
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
Nomor: 20573/UN37.1.6/PT/2019**

**Tentang  
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER  
GASAL/GENAP  
TAHUN AKADEMIK 2019/2020**

- 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 Tah.un 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 28 November 2019
- MEMUTUSKAN**
- Menetapkan** :
- PERTAMA** : Menunjuk dan menugaskan kepada:
- Nama : Drs. Tri Nurharsono M.Pd.  
NIP : 196004291986011001  
Pangkat/Golongan : Pembina Tk. I - IV/b  
Jabatan Akademik : Lektor Kepala  
Sebagai Pembimbing
- Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :
- Nama : MESY VELAWATI  
NIM : 6101416017  
Jurusan/Prodi : Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR  
Topik : Pelaksanaan Pembelajaran Permainan Tradisional Dalam Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar se Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes tahun 2019
- KEDUA** : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

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

6101416017  
...: FM-03-AKD-24/Rev. 00 :...



**Lampiran 3****PENGESAHAN PROPOSAL****PENGESAHAN**

Proposal skripsi yang berjudul :

PELAKSANAAN PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM  
PENDIDIKAN JASMANI DI SEKOLAH DASAR SE-KECAMATAN  
KETANGGUNGAN KABUPATEN BREBES TAHUN 2019

Disusun oleh :

Nama : Mesy Velawati


NIM : 6101416017

Jurusan/Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Telah disahkan dan disetujui pada tanggal 24 Januari 2020 oleh :

Semarang, 24 Januari 2020

Menyetujui,  
Ketua Jurusan PJKR



27/1.20

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

Pembimbing,



Drs. Tri Nurharsono, M.Pd.  
NIP. 1950 0429 1986 01 1001

## Lampiran 4

## SURAT IJIN PENELITIAN



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](mailto:fik@mail.unnes.ac.id)

Nomor : B/1387/UN37.1.6/LT/2020 28 Januari 2020  
 Hal : Izin Penelitian

Yth. Kepala SD Negeri Baros I  
 Jl. Ratu Jaya Baros Ketanggungan Brebes

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

Nama : Mesy Velawati  
 NIM : 6101416017  
 Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, SI  
 Semester : Gasal  
 Tahun akademik : 2019/2020  
 Judul : Pelaksanaan Pembelajaran Permainan Tradisional Dalam Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar se Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes Tahun 2019

Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan penelitian skripsi di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu 28 Januari s.d 28 Februari 2020.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.



Tembusan:  
 Dekan FIK;  
 Universitas Negeri Semarang



Nomor Agenda Surat : 456 809 435 6

Sistem Informasi Surat Dinas - UNNES (2020-01-28 14:12:59)

## Lanjutan lampiran 4



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](mailto:fik@mail.unnes.ac.id)

Nomor : B/1298/UN37.1.6/LT/2020  
 Hal : Izin Penelitian

28 Januari 2020

Yth. Kepala SD Negeri Baros 2  
 Jl. Ratu Jaya No.57 Baros Ketanggungan Brebes

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

Nama : Mesy Velawati  
 NIM : 6101416017  
 Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, S1  
 Semester : Gasal  
 Tahun akademik : 2019/2020  
 Judul : Pelaksanaan Pembelajaran Permainan Tradisional Dalam Pendidikan  
 Jasmani di Sekolah Dasar se Kecamatan Ketanggungan Kabupaten  
 Brebes Tahun 2019

Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan penelitian skripsi di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu 28 Januari s.d 28 Februari 2020.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.



Tembusan:  
 Dekan FIK;  
 Universitas Negeri Semarang



Nomor Agenda Surat : 246 869 044 5

Sistem Informasi Surat Dinas - UNNES (2020-01-28 13:41:58)



## Lanjutan lampiran 4



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](mailto:fik@mail.unnes.ac.id)

Nomor : B/1299/UN37.1.6/LT/2020  
 Hal : Izin Penelitian

28 Januari 2020

Yth. Kepala SD Negeri Baros 3  
 Jl. Raya Baros Ketanggungan Brebes

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

Nama : Mesy Velawati  
 NIM : 6101416017  
 Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, S1  
 Semester : Gasal  
 Tahun akademik : 2019/2020  
 Judul : Pelaksanaan Pembelajaran Permainan Tradisional Dalam Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar se Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes Tahun 2019

Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan penelitian skripsi di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu 28 Januari s.d 28 Februari 2020.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.



Tembusan:  
 Dekan FIK;  
 Universitas Negeri Semarang



Nomor Agenda Surat : 737 136 806 1

Sistem Informasi Surat Dinas - UNNES (2020-01-28 13:40:10)

## Lanjutan lampiran 4



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](mailto:fik@mail.unnes.ac.id)

Nomor : B/1306/UN37.1.6/LT/2020  
 Hal : Izin Penelitian

28 Januari 2020

Yth. Kepala SD Negeri Baros 4  
 Jl. Ratu Jaya Gunungkarang Baros

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

Nama : Mesy Velawati  
 NIM : 6101416017  
 Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, S1  
 Semester : Gasal  
 Tahun akademik : 2019/2020  
 Judul : Pelaksanaan Pembelajaran Permainan Tradisional Dalam Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar se Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes Tahun 2019

Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan penelitian skripsi di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu 28 Januari s.d 28 Februari 2020.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.



Tembusan:  
 Dekan FIK;  
 Universitas Negeri Semarang



Nomor Agenda Surat : 271 109 821 6

Sistem Informasi Surat Dinas - UNNES (2020-01-28 13:38:36)

## Lanjutan lampiran 4



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](mailto:fik@mail.unnes.ac.id)

Nomor : B/1376/UN37.1.6/LT/2020  
 Hal : Izin Penelitian

28 Januari 2020

Yth. Kepala SD Negeri Buara 1  
 Buara RT 09 RW 03 Kcc. Ketanggungan 52263

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

Nama : Mesy Velawati  
 NIM : 6101416017  
 Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, S1  
 Semester : Gasal  
 Tahun akademik : 2019/2020  
 Judul : Pelaksanaan Pembelajaran Permainan Tradisional Dalam Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar se Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes Tahun 2019

Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan penelitian skripsi di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu 28 Januari s.d 28 Februari 2020.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.



a.n. Dekan FIK  
 Dekan Bid. Akademik,  
 Dr. dr. M. Halim Azam, M.Kes.  
 NIP. 1955011192001121001

Tembusan:  
 Dekan FIK;  
 Universitas Negeri Semarang



Nomor Agenda Surat : 961 080 121 2

Sistem Informasi Surat Dinas - UNNES (2020-01-28 14:04:35)

## Lanjutan lampiran 4



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](mailto:fik@mail.unnes.ac.id)

Nomor : B/1375/UN37.1.6/LT/2020 28 Januari 2020  
 Hal : Izin Penelitian

Yth. Kepala SD Negeri Buara 2  
 Buara Ketanggungan Brebes

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

Nama : Mesy Velawati  
 NIM : 6101416017  
 Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, S1  
 Semester : Gasal  
 Tahun akademik : 2019/2020  
 Judul : Pelaksanaan Pembelajaran Permainan Tradisional Dalam Pendidikan  
 Jasmani di Sekolah Dasar se Kecamatan Ketanggungan Kabupaten  
 Brebes tahun 2019

Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan penelitian skripsi di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu 28 Januari s.d 28 Februari 2020.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.



Tembusan:  
 Dekan FIK;  
 Universitas Negeri Semarang



Nomor Agenda Surat : 352 527 690 0

Sistem Informasi Surat Dinas - UNNES (2020-01-28 13:56:58)

## Lanjutan lampiran 4



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](mailto:fik@mail.unnes.ac.id)

Nomor : B/2638/UN37.1.6/LT/2020  
Hal : Izin Penelitian

26 Februari 2020

Yth. Kepala SD Kubangjati 2  
Jl. Baniyem Indah Kubangjati Kec. Ketanggungan Kab. Brebes

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

Nama : Mesy Velawati  
NIM : 6101416017  
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, S1  
Semester : Genap  
Tahun akademik : 2019/2020  
Judul : Pelaksanaan Pembelajaran Permainan Tradisional Dalam Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar se Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes Tahun 2019

Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan penelitian skripsi di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu 26 Februari s.d 26 Maret 2020.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.



Tembusan:  
Dekan FIK;  
Universitas Negeri Semarang





## Lanjutan lampiran 4



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](mailto:fik@mail.unnes.ac.id)

Nomor : B/2637/UN37.1.6/LT/2020  
 Hal : Izin Penelitian

26 Februari 2020

Yth. Kepala SD N Tanggung Sari  
 Jl. Bentiris No. 12 Tanggung Sari Brebes

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

Nama : Mesy Velawati  
 NIM : 6101416017  
 Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, S1  
 Semester : Genap  
 Tahun akademik : 2019/2020  
 Judul : Pelaksanaan Pembelajaran Permainan Tradisional Dalam Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar se Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes Tahun 2019

Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan penelitian skripsi di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu 26 Februari s.d 26 Maret 2020.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.



Tembusan:  
 Dekan FIK;  
 Universitas Negeri Semarang



## Lanjutan lampiran 4



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](mailto:fik@mail.unnes.ac.id)

Nomor : B/2636/UN37.1.6/LT/2020  
 Hal : Izin Penelitian

26 Februari 2020

Yth. Kepala SD N Dukuhbadag I  
 Dukuhbadag Kec. Ketanggungan Kab. Brebes

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

Nama : Mesy Velawati  
 NIM : 6101416017  
 Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, S1  
 Semester : Genap  
 Tahun akademik : 2019/2020  
 Judul : Pelaksanaan Pembelajaran Permainan Tradisional Dalam Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar se Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes Tahun 2019

Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan penelitian skripsi di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu 26 Februari s.d 26 Maret 2020.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.

a.n. Dekan FIK

Wakil Dekan Bid. Akademik,

Dr. Dj. M. Khalul Azam, M.Kes.

NIP 197511192001121001

Tembusan:  
 Dekan FIK;  
 Universitas Negeri Semarang



Nomor Agenda Surat: 330/485/357/5



CamScanner

Sistem Informasi Surat Dinas - UNNES (2020-02-26 14:50:14)

## Lanjutan lampiran 4



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](mailto:fik@mail.unnes.ac.id)

Nomor : B/2634/UN37.1.6/LT/2020 26 Februari 2020  
 Hal : Izin Penelitian

Yth. Kepala SD N Ketanggungan 4  
 Jl. Pesantren No.13 Karangmalang Kec. Ketanggungan Kab. Brebes

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

Nama : Mesy Velawati  
 NIM : 6101416017  
 Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, S1  
 Semester : Genap  
 Tahun akademik : 2019/2020  
 Judul : Pelaksanaan Pembelajaran Permainan Tradisional Dalam Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar se Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes Tahun 2019

Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan penelitian skripsi di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu 26 Februari s.d 26 Maret 2020.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.



Dekan FIK  
 Dekan Bid. Akademik,

Dr. dr. Wahalul Azam, M.Kes.  
 NIP. 197511192001121001

Tembusan:  
 Dekan FIK;  
 Universitas Negeri Semarang





## Lampiran 5

## SURAT PERNYATAAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN



**PEMERINTAH KABUPATEN BREBES**  
**DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA**  
**UPT SD N BAROS 01**

*Alamat : Jln. Ratu Ayu No. 001 Desa Baros Kec. Ketanggungan Kab. Brebes 52263*

**SURAT KETERANGAN**

Nomor: 421.2 / 45 / II / 2020

Yang bertandatangan dibawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri Baros 01 Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Negeri Semarang (UNNES) tersebut dibawah ini


Nama : MESY VELAWATI  
 NIM : 6101416017  
 Program Study : PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI S.1  
 Semester : GASAL  
 Tahun Akademik : 2019/2020

Telah mengadakan Penelitian di SD Negeri Baros 01 pada tanggal : 3 – 8 Februari 2020

Untuk pembuatan Karya Tulis Ilmiah/Skripsi dengan judul “ PELAKSANAAN PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISONAL DALAM PENDIDIKAN JASMANI DI SEKOLAH DASAR SE KECAMATAN KETANGGUNGAN KABUPATEN BREBES TAHUN 2019”

Demikian harap yang berkepentingan maklum.

Baros, 8 Februari 2020

Kepala SD Negeri Baros 01,  
  
**HARTO, S.Pd.SD**

NIP. 19651004 199103 1 008

## Lanjutan lampiran 5



PEMERINTAH KABUPATEN BREBES  
 DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA  
 UNIT PELAKSANA TEKNIS DAERAH  
**SD NEGERI BAROS 02**  
 Alamat : Jl. Ratu Jaya No. 57 Desa Baros Kec.Ketanggungan 52263  
 E-Mail : [sdnegeribaros02.ktg@gmail.com](mailto:sdnegeribaros02.ktg@gmail.com)

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 421.2 / 15 / II / 2020

Yang bertanda tangan di bawah ini **Kepala SD Negeri Baros 02** Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes, menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Negeri Semarang tersebut dibawah ini :

Nama : MESY VELAWATI  
 NIM : 6101416017  
 Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi S.1  
 Semester : Genap  
 Tahun Akademik : 2019/2020

Telah mengadakan penelitian di **SD Negeri Baros 02** Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes pada tanggal 3 Februari – 8 Februari 2020.

Untuk pembuatan Karya Tulis Ilmiah/skripsi dengan judul :  
**“Pelaksanaan Pembelajaran Permainan Tradisional Dalam Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar se Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes Tahun 2019”**

Demikian harap yang berkepentingan maklum.

Brebes, 10 Februari 2020

Kepala SDN Baros 02,

SUNARDI, S.Pd  
 NIP. 196102011982011009

## Lanjutan lampiran 5



**PEMERINTAH KABUPATEN BREBES  
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA OLAHRAGA  
UNIT PELAKSANA TEKNIS DAERAH  
SD NEGERI BAROS 03**

Alamat : Jalan Raya Cihirup Desa Baros Kec. Ketanggungan Kab.Brebes 52263

**SURAT KETERANGAN**

Nomor :871/021/II/2020

Yang bertandatangan di bawah ini Kepala SDN Baros 03 Kecamatan Ketanggungan, menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Negeri Semarang atas nama:

Nama	: Mesy Velawati
NIM	: 6101416017
Program Studi	: Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, S1
Semester	: Gasal
Tahun Akademik	: 2019/2020

telah mengadakan penelitian di SDN Baros 03 Kecamatan Ketanggungan pada tanggal 3 Februari s.d 8 Februari 2020. Untuk pembuatan Karya Tulis Ilmiah/Skripsi dengan judul: **“Pelaksanaan Pembelajaran Permainan Tradisional Dalam Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes Tahun 2019”**

Demikian surat keterangan ini kami buat, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Baros, 8 Februari 2020

Kepala SDN Baros 03  
Kec. Ketanggungan



## Lanjutan lampiran 5



**PEMERINTAH KABUPATEN BREBES**  
**DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA**  
**UNIT PELAKSANA TEKNIS DAERAH**  
**SD NEGERI BAROS 04**

Alamat: Jl. Ratu Jaya, Gunungkarang. Baros. Ketanggungan. Brebes 52263

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 421.2 /03/2020

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : RUWIYANTO, S.Pd.SD.  
 NIP : 19620416 198508 1 003  
 Jabatan : Kepala sekolah SD Negeri Baros 04 Kec. Ketanggungan Kab. Brebes

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Negeri Semarang di bawah ini:

Nama : Mesy Velawati  
 NIM : 6101416017  
 Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, S1  
 Semester : Gasal  
 Tahun Akademik:2019/2020

Telah mengadakan penelitian di SD Negeri Baros 04 Kec. Ketanggungan Kab. Brebes pada tanggal 03 Februari s.d 08 Februari 2020

Untuk pembuatan Karya Tulis Ilmiah / Skripsi dengan judul **"Pelaksanaan Pembelajaran Permainan Tradisional Dalam Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar se Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes Tahun 2019."**

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Baros, 08 Februari 2020  
 Kepala Sekolah,  
  
**RUWIYANTO, S.Pd.SD.**  
 NIP. 19620416 198508 1 003



## Lanjutan lampiran 5



PEMERINTAH KABUPATEN BREBES  
 DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLARAHAGA  
 UNIT PELAKSANA TEKNIS DINAS  
 SEKOLAH DASAR NEGERI BUARA 01  
 Alamat : Desa Buara Rt.09 Rw. 03 Kec. Ketanggungan Brebes 52263

SURAT KETERANGAN  
 Nomor : 421.2 / 048 / 2020

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD Negeri Buara 01, Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes :

Nama : Edi Santoso Setiabudi, S.Pd  
 N I P : 19630816 198608 1 001  
 Jabatan : Kepala Sekolah  
 Unit kerja : SDN Buara 01, Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Mesy Velawati  
 N I M : 6101416017  
 Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan, dan Rekreasi, S.1  
 Semester : Gasal  
 Tahun Akademik : 2019 / 2020  
 Judul Penelitian : Pelaksanaan Pembelajaran Permainan Tradisional Dalam Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar se Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes Tahun 2019

Bahwa Mahasiswi tersebut benar-benar telah melaksanakan Penelitian dengan baik di sekolah yang saya tugas , yang dimulai dari tanggal, 3 sampai dengan 8 Februari 2020.

Demikian surat keterangan saya buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mustinya.



Buara, 08 Februari 2020  
 Kepala Sekolah  
 Edi Santoso Setiabudi, S.Pd.  
 NIP 19630816 198608 1 001



## Lanjutan lampiran 5



**PEMERINTAH KABUPATEN BREBES  
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA  
UNIT PELAKSANA TEKNIS DAERAH  
SD NEGERI BUARA 02**

*Alamat : Dukuh Tengah Desa Buara Kec. Ketanggungan – Brebes 52263*

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 421.2/ 04 / II /2020

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SD Negeri Buara 02 Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes, menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Negeri Semarang tersebut dibawah ini :

Nama	: MESY VELAWATI
NIM	: 6101416017
Program Studi	: Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi S1
Semester	: 7 ( tujuh )
Tahun Akademik	: 2019/2020

Telah mengadakan penelitian di SD Negeri Buara 02 Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes pada tanggal 3 - 8 Februari 2020.

Untuk pembuatan Karya Tulis Ilmiah/skripsi dengan judul : “ **Pelaksanaan Pembelajaran Permainan Tradisional Dalam Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar se Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes Tahun 2019** ”

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.



Brebes, 05 Februari 2020

Kepala Sekolah

**SARTONO, S.Pd**

NIP 19640313 198508 1 001

**Lanjutan lampiran 5**

PEMERINTAH KABUPATEN BREBES  
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA  
UNIT PELAKSANA TEKNIS DAERAH  
**SD NEGERI KUBANGJATI 02**  
Jalan Beniem Ds. Kubangjati Kec. Ketanggungan Kab. Brebes 52263

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 421.2/ /III/2020

Kepala SD Negeri Kubangjati 02 Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes,  
menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Negeri Semarang tersebut di bawah ini :

Nama : **MESY VELAWATI**  
NIM : 6101416017  
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi S1  
Semester : Genap  
Tahun Akademik : 2019/2020

Telah mengadakan penelitian di SD Negeri Kubangjati 02 Kecamatan Ketanggungan  
Kabupaten Brebes pada tanggal 2 – 7 Maret 2020.

Untuk pembuatan Karya Tulis Ilmiah/Skripsi dengan judul : **"Pelaksanaan  
Pembelajaran permainan Tradisional dalam Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar  
Se-Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes Tahun 2019"**.

Kubangjati, 7 Maret 2020  
Kepala Sekolah,

**TOPURI, S. Pd.**  
NIP. 19610908 19801 1 006

## Lanjutan lampiran 5



PEMERINTAH KABUPATEN BREBES  
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLARHAGA  
**SD NEGERI DUKUHBADAG 01**

Alamat : Jalan Raya Desa Dukuhbadag No.41 Kec. Ketanggungan, 54 Kode Pos 52263

NPSN : 20326380

NSS : 101032909007

**SURAT KETERANGAN**

No. 421.2/ 08/III/2020

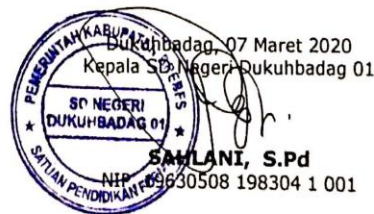
Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD Negeri Dukuhbadag 01  
Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes, menerangkan bahwa:

**N a m a** : **MESY VELAWATI.**  
**NIM** : 6101416017  
**Program Studi** : Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi S-1  
Mahasiswa Universitas Negeri Semarang.  
**Semester** : Genap  
**Tahun Akademik** : 2019/2020

Telah mengadakan penelitian di SD Negeri Dukuhbadag 01 pada tanggal 02  
sampai dengan 07 Maret 2020.

Untuk pembuatan Karya Tulis Ilmiah/Skripsi dengan judul "Pelaksanaan  
Pembelajaran Permainan Tradisional Dalam Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar  
se Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes Tahun 2019."

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana  
mestinya.



Scanned with  
CamScanner



## Lanjutan lampiran 5



PEMERINTAH KABUPATEN BREBES  
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA  
UNIT PELAKSANA TEKNIS DAERAH  
SEKOLAH DASAR NEGERI KETANGGUNGAN 04  
*Jln. Pesantren No. 13 Karangmulang Kec. Ketanggungan Kab. Brebes 52263*

SURAT KETERANGAN  
No : 421.2 / 042 / 2020

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : TURAENI, S.Pd.  
NIP : 19711121 199303 2 002  
Jabatan : Kepala Sekolah

Membenarkan bahwa yang namanya tercantum di bawah ini:

Nama : Mesy Velawati  
NIM : 6101416017

Mahasiswa Jurusan PJKR (Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi), Universitas Negeri Semarang (UNNES) telah melaksanakan penelitian di SDN Ketanggungan 04 dari tanggal 2-7 Maret 2020 untuk memenuhi tugas akhir (skripsi).

Demikianlah surat ini kami buat dengan sebenar-benarnya agar dapat dipergunakan semestinya.

Ketanggungan, 07 Maret 2020

Kepala Sekolah



TURAENI, S.Pd.  
NIP. 19711121 199303 2 002

## Lanjutan lampiran 5



PEMERINTAH KABUPATEN BREBES  
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA  
UNIT PELAKSANA TEKNIS DAERAH  
**SD NEGERI TANGGUNGSAARI**

Jalan Bentiris No. 12 Ds. Tanggungsaari Kec. Ketanggungan Kab. Brebes 52263

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 421.2/50/III/2020

Kepala SD Negeri Tanggungsaari Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes,  
menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Negeri Semarang tersebut di bawah ini :

Nama : MESY VELAWATI  
NIM : 6101416017  
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi S1  
Semester : Genap  
Tahun Akademik : 2019/2020

Telah mengadakan penelitian di SD Negeri Tanggungsaari Kecamatan Ketanggungan  
Kabupaten Brebes pada tanggal 2 – 7 Maret 2020.

Untuk pembuatan Karya Tulis Ilmiah/Skripsi dengan judul : "Pelaksanaan  
Pembelajaran permainan Tradisional dalam Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar  
Se-Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes Tahun 2019".

Tanggungsaari, 7 Maret 2020

Kepala Sekolah,



TOPURI, S. Pd.

NIP. 19610908 19801 1 006



**Lampiran 6****PEDOMAN WAWANCARA DENGAN KEPALA SEKOLAH****Pelaksanaan Pembelajaran Permainan Tradisional Dalam Pendidikan****Jasmani di Sekolah Dasar se Kecamatan Ketanggungan Kabupaten****Breres Tahun 2019**

Nama :

Jabatan:

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah dalam pembelajaran olahraga sekolah ini sudah berpedoman pada kurikulum yang berlaku?	
2	Kurikulum apa yang digunakan sekolah ini?	
3	Menurut anda apakah guru penjas disekolah ini sudah berpedoman pada silabus dalam pembuatan RPP?	
4	Apakah permainan tradisional masuk kedalam kurikulum? Jika iya, apakah guru olahraga yang ada di sekolah ini sudah menerapkan pada RPP maupun dalam praktek pembelajaran?	
5	Bagaimana pembagian jam disekolah ini pada materi permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani?	
6	Apakah sarana dan prasarana untuk proses pembelajaran permainan tradisional sudah sangat mendukung?	
7	Apasajakah sarana prasaran yang sudah ada di sekolah, guna mendukung aktifitas pembelajaran permainan tradisional?	
8	Apakah anda mengetahui beberapa modifikasi alat dan permainan tradisional yang telah diubah oleh guru penjas disekolah ini ?	
9	Bagaimana menurut anda modifikasi permainan tradisional yang telah diterapkan guru penjas disekolah ini? Apakah bermanfaat untuk peserta didik?	
10	Apakah permainan tradisional perlu dilestarikan?	

11	Bagaimana pandangan anda mengenai penguasaan materi yang dimiliki guru penjas yang ada disekolahan ini?	
12	Apakah anda mengetahui kesulitan tenaga pengajar dalam mengajarkan permainan tradisional kepada peserta didik? Jelaskan	
13	Bagaimana menurut pandangan anda mengenai antusiasme peserta didik dalam melakukan praktek permainan tradisional?	
14	Bagaimana pandangan anda adakah kesulitan peserta didik dalam memprakterkkan permainan tradisional?	
15	Bagaimana menurut pandangan anda mengenai tujuan pembelajaran, apakah tercapai dengan permainan tradisonal ?	

**Lampiran 7****PEDOMAN WAWANCARA DENGAN GURU PENDIDIKAN  
JASMANI****Pelaksanaan Pembelajaran Permainan Tradisional Dalam Pendidikan  
Jasmani di Sekolah Dasar se Kecamatan Ketanggungan Kabupaten  
Breres Tahun 2019****Nama :****Jabatan:**

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah dalam pembelajaran anda sudah berpedoman pada kurikulum yang berlaku?	
2	Kurikulum apa yang digunakan pada sekolah ini?	
3	Apakah anda sudah berpedoman pada silabus dalam pembuatan RPP?	
4	Apakah permainan tradisional masuk kedalam kurikulum? Jika iya, apakah anda sudah menerapkan pada RPP maupun dalam praktek pembelajaran?	
5	Metode apa yang anda gunakan dalam proses pembelajaran?	
6	Bahan ajar yang seperti apa yang anda gunakan dalam pembelajaran?	
7	Apakah dalam pembelajaran anda sudah mengarahkan pada 3 aspek pendidikan (kognitif, afektif dan psikomotor)?	
8	Bagaimana anda mengatur pembagian jam disekolah ini pada materi permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani?	
9	Apakah sarana dan prasarana untuk proses pembelajaran permainan tradisional sudah sangat mendukung di sekolah ini?	
10	Apasajakah sarana prasaran yang sudah ada di sekolah, guna mendukung aktifitas pembelajaran permainan tradisional?	
11	Apakah anda melakukan modifikasi pada alat dan permainan tradisional untuk proses pembelajaran penjas?	

12	Apakah modifikasi pada alat dan permainan tradisional bermanfaat untuk peserta didik dalam proses pembelajaran penjas?	
13	Apakah anda selalu menggunakan teknik permainan tradisional disetiap kali pertemuan?	
14	Dalam mengajarkan permainan tradisional apakah anda selalu memberikan nasehat kepada peserta didik untuk melestarikan permainan tradisional tersebut?	
15	Apakah anda menguasai semua materi permainan tradisional?	
16	Apakah permainan tradisional yang anda ajarkan bisa diterima oleh peserta didik?	
17	Apa kesulitan yang dialami anda dalam memberikan materi permainan tradisional dalam pembelajaran?	
18	Apakah menurut anda permainan tradisional perlu di lestarikan?	
19	Apakah anda selalu menggunakan permainan tradisional sebagai media pembelajaran di dalam materi pembelajaran penjas lainnya?	
20	Apakah anda menjelaskan terlebih dahulu tentang permainan tradisional sebelum memulai praktek?	
21	Bagaimana antusiasme peserta didik dalam mempraktekkan permainan tradisional?	
22	Apakah peserta didik sangat aktif dalam melakukan permainan tradisional?	
23	Apakah permainan tradisional bermanfaat untuk perkembangan karakter peserta didik?	
24	Apakah anda memberikan tugas kepada peserta didik tentang materi permainan tradisional?	
25	Apakah anda melakukan evaluasi diakhir pembelajaran?	
26	Bagaimana menurut anda mengenai ketercapaian materi pendidikan jasmani yang dilakukan peserta didik?	

## Lampiran 8

## PEDOMAN OBSERVASI

No	Indikator Pengamatan	Keterangan	
		Ya	Tidak
1.	<p>Kepala Sekolah</p> <p>b. Kepala sekolah memantau kegiatan pembelajaran</p>		
2.	<p>Guru Pendidikan Jasmani</p> <p>f. Guru datang tepat waktu</p> <p>g. Penampilan guru rapih</p> <p>h. Guru menjelaskan materi kepada siswa</p> <p>i. Guru mencontohkan materi yang sedang dilaksanakan</p> <p>j. Guru mengevaluasi diakhir pembelajaran</p>		
3.	<p>Sarana Dan Prasarana</p> <p>c. Sarana dan prasarana lengkap tersedia</p> <p>d. Keadaan sarana dan prasarana dalam kondisi baik</p>		

## Lampiran 9

## PEDOMAN DOKUMENTASI

No	Indikator	Sub Indikator	Jenis Dokumentasi	Ceklis	
				Ada	Tidak
1.	Kurikulum	1.3 Silabus 1.4 Rpp	1.1.3 File/ foto silabus 1.1.4 File/ foto rpp		
2.	Proses Kegiatan Belajar Mengajar	2.1 Kegiatan Belajar Mengajar	2.1.1 Foto kegiatan belajar mengajar		
3.	Sarana dan Prasarana	3.3 Kelengkapan Sarana dan prasarana 3.4 Keadaan sarana dan prasarana dalam kondisi baik	3.1.1 Foto alat-alat pembelajaran 3.1.2 Foto lapangan		



## Lampiran 10

### HASIL WAWANCARA DENGAN KEPALA SEKOLAH

#### Pelaksanaan Pembelajaran Permainan Tradisional Dalam Pendidikan

#### Jasmani di Sekolah Dasar se Kecamatan Ketanggungan Kabupaten

#### Breres Tahun 2019

**Nama : Harto**

**Jabatan : Kepala Sekolah**

**Sekolah : SD N Baros 1**

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah dalam pembelajaran olahraga sekolah ini sudah berpedoman pada kurikulum yang berlaku?	Iya sudah berpedoman pada kurikulum yang berlaku
2	Kurikulum apa yang digunakan sekolah ini?	Kurikulum 2013
3	Menurut anda apakah guru penjas disekolah ini sudah berpedoman pada silabus dalam pembuatan RPP?	Iya
4	Apakah permainan tradisional masuk kedalam kurikulum? Jika iya, apakah guru olahraga yang ada di sekolah ini sudah menerapkan pada RPP maupun dalam praktek pembelajaran?	Iya
5	Bagaimana pembagian jam disekolah ini pada materi permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani?	Sesuai dengan kurikulum yang berlaku
6	Apakah sarana dan prasarana untuk proses pembelajaran permainan tradisional sudah sangat mendukung?	Belum, karena kurang lengkap hanya sebagian
7	Apasajakah sarana prasaran yang sudah ada di sekolah, guna mendukung aktifitas pembelajaran permainan tradisional?	Hanya sebagian belum lengkap seperti lapangan Egrang, gobak sodor itu pun dibuat mendadak
8	Apakah anda mengetahui beberapa modifikasi alat dan permainan tradisional yang telah diubah oleh guru penjas disekolah ini ?	Tidak tahu
9	Bagaimana menurut anda modifikasi permainan tradisional yang telah diterapkan	Iya bermanfaat

	guru penjas disekolah ini? Apakah bermanfaat untuk peserta didik?	
10	Apakah permainan tradisional perlu dilestarikan?	Perlu
11	Bagaimana pandangan anda mengenai penguasaan materi yang dimiliki guru penjas yang ada disekolahan ini?	Cukup baik
12	Apakah anda mengetahui kesulitan tenaga pengajar dalam mengajarkan permainan tradisional kepada peserta didik? Jelaskan	Ada kurangnya alat pembelajaran
13	Bagaimana menurut pandangan anda mengenai antusiasme peserta didik dalam melakukan praktek permainan tradisional?	Sangat antusias
14	Bagaimana pandangan anda adakah kesulitan peserta didik dalam mempraktekkan permainan tradisional?	Ada, terkadang siswa kurang fokus tidak sesuai yang diajarkan guru
15	Bagaimana menurut pandangan anda mengenai tujuan pembelajaran, apakah tercapai dengan permainan tradisional ?	Tercapai

Baros, 20 Juli 2020  
 Kepala Sekolah SD Negeri Baros 01,



**HARTO, S. Pd. SD**  
 NIP. 19651004 199103 1 008

### Lanjutan lampiran 10

**Nama : Edi**

**Jabatan : Kepala Sekolah**

**Sekolah : SD N Buara 1**

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah dalam pembelajaran olahraga sekolah ini sudah berpedoman pada kurikulum yang berlaku?	Sudah saat ini pelaksana disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku
2	Kurikulum apa yang digunakan sekolah ini?	Perpaduan KTSP yang di imbangi dengan kurikulum 2013 yang berlaku
3	Menurut anda apakah guru penjas disekolah ini sudah berpedoman pada silabus dalam pembuatan RPP?	Sudah
4	Apakah permainan tradisional masuk kedalam kurikulum? Jika iya, apakah guru olahraga yang ada di sekolah ini sudah menerapkan pada RPP maupun dalam praktek pembelajaran?	Sudah sebagian karena bagaimanapun untuk perbendaharaan permainan kita
5	Bagaimana pembagian jam disekolah ini pada materi permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani?	Minggu awal teori dan sebagainya dan minggu depannya baru dipraktikkan
6	Apakah sarana dan prasarana untuk proses pembelajaran permainan tradisional sudah sangat mendukung?	Ada sebagian yang sudah mendukung karena bagaimana pun palatnya harus dibuat terlebih dahulu
7	Apasajakah sarana prasaran yang sudah ada di sekolah, guna mendukung aktifitas pembelajaran permainan tradisional?	Yang jelas kalau sebagian kecil permainan seperti ,permainan tarik tambang ada, gobak sodor, dan, egrang.
8	Apakah anda mengetahui beberapa modifikasi alat dan permainan tradisional yang telah diubah oleh guru penjas disekolah ini ?	Sementara ini hanya sebagian kecil tidak begitu total jadi masih ada kekhasnya
9	Bagaimana menurut anda modifikasi permainan tradisional yang telah diterapkan guru penjas disekolah ini? Apakah	Sangat bermanfaat walaupun ada sedikit perubahan

	bermanfaat untuk peserta didik?	
10	Apakah permainan tradisional perlu dilestarikan?	Perlu sekali
11	Bagaimana pandangan anda mengenai penguasaan materi yang dimiliki guru penjas yang ada disekolahan ini?	Cukup memadai baik dan mampu untuk memberikan pelajaran
12	Apakah anda mengetahui kesulitan tenaga pengajar dalam mengajarkan permainan tradisional kepada peserta didik? Jelaskan	Tentunya ada karena itu latarbelakang dari daerah mungkin kalau gurunya dari daerah sini jelas membawa permainan dari daerah sini namun apabila dipelajari tentunya guru akan menguasai
13	Bagaimana menurut pandangan anda mengenai antusiasme peserta didik dalam melakukan praktek permainan tradisional?	Sangat antusias meskipun awalnya belum bisa namun mereka bertanya pada orangtua mereka pada akhirnya mereka menyukai
14	Bagaimana pandangan anda adakah kesulitan peserta didik dalam memprakterkkan permainan tradisional?	Iya hanya sedikit aja tapi kebanyakan lebih cepat mengenal dan memahami
15	Bagaimana menurut pandangan anda mengenai tujuan pembelajaran, apakah tercapai dengan permainan tradisional ?	Sangat membantu sekali kalau pencapaian kan ada terometer kurikulum yang dicapai jadi membantu sekali



## Lampiran 11

### HASIL WAWANCARA DENGAN GURU PENDIDIKAN JASMANI

#### Pelaksanaan Pembelajaran Permainan Tradisional Dalam Pendidikan

#### Jasmani di Sekolah Dasar se Kecamatan Ketanggungan Kabupaten

#### Breres Tahun 2019

**Nama : Melia**

**Jabatan : Guru Pendidikan jasmani**

**Sekolah : SD N Baros 1**

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah dalam pembelajaran anda sudah berpedoman pada kurikulum yang berlaku?	Sudah
2	Kurikulum apa yang digunakan pada sekolah ini?	Kurikulum 2013
3	Apakah anda sudah perpedoman pada silabus dalam pembuatan RPP?	Sudah
4	Apakah permainan tradisional masuk kedalam kurikulum? Jika iya, apakah anda sudah menerapkan pada RPP maupun dalam praktek pembelajaran?	Sudah masuk dalam kurikulum dan sudah diterpkan dalam RPP maupun praktek pembelajaran
5	Metode apa yang anda gunakan dalam proses pembelajaran?	Biasanya saya menggunakan metode demostrasi dan latihan terbimbing saya mejelaskan terlebih dahulu baru anak-anak mempraktekan
6	Bahan ajar yang seperti apa yang anda gunakan dalam proses pembelajaran?	Bahan ajar yang digunakan berupa buku pegangan guru
7	Apakah dalam pembelajaran anda sudah mengarahkan pada 3 aspek pendidikan (kognitif, afektif, dan psikomotor)?	Sudah contohnya kognitif peserta didik mampu memahami materi yang diajarkan setelah guru memberikan materi, afektif saya selalu mengajarkan peserta didik sebelum memulai pembelajaran harus

		tertib, dilanjutkan dengan berdoa, dan berbaris dengan rapih lalu psikomotor peserta didik mampu melakukan atau menirukan contoh gerakan yang diajarkan oleh guru
8	Bagaimana anda mengatur pembagian jam disekolah ini pada materi permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani?	Sesuai dengan yang ada di kurikulum dan RPP kalau kurikulum dan RPP nya disitu mengajarkan tentang permainan tradisional ya saya sesuai dengan RPP nya
9	Apakah sarana dan prasarana untuk proses pembelajaran permainan tradisional sudah sangat mendukung di sekolah ini?	Cukup tapi kurang lengkap dan kurang memadai
10	Apasajakah sarana prasaran yang sudah ada di sekolah, guna mendukung aktifitas pembelajaran permainan tradisional?	Untuk permainan gobak sodor biasanya menggunakan sarana prasarana yang sudah ada di sekolah itu menggunakan garis-garis yang untuk lapangan takraw itu bisa digunakan untuk permainan gobak sodor namun untuk permainan yang lain saya dan siswa harus membuat terlebih dahulu seperti egrang,
11	Apakah anda melakukan modifikasi pada alat dan permainan tradisional untuk proses pembelajaran penjas?	Iya kadang-kadang sesuai dengan RPP nya saja kalau misal di RPP nya itu memerlukan modifikasi saya buat sesuai dengan RPP pokonya pedomannya RPP
12	Apakah modifikasi pada alat dan permainan tradisional bermanfaat untuk peserta didik dalam proses pembelajaran penjas?	Sangat bermanfaat

13	Apakah anda selalu menggunakan teknik permainan tradisional disetiap kali pertemuan?	Tidak juga tergantung RPP dan materinya
14	Dalam mengajarkan permainan tradisional apakah anda selalu memberikan nasehat kepada peserta didik untuk melestarikan permainan tradisional tersebut?	Iya selalu saya sisipkan karena permainan tradisoinal itu kan sangat perlu dilestarikan biar anak-anak tahu ini permainan tradisional kita daerah sini apa jadi anak-anak akan selalu teringat bila sudah sampai jenjang berikutnya selalu mengingakt permainan tradisonal tersebut
15	Apakah anda menguasai semua materi permainan tradisional?	Hampir
16	Apakah permainan tradisional yang anda ajarkan bisa diterima oleh peserta didik?	Bisa karena saya mengajarkannya juga yang sederhana tidak rumit dan anak-anak juga sering melakukannya dirumah kalau permainan tradisional
17	Apa kesulitan yang dialami anda dalam memberikan materi permainan tradisional dalam pembelajaran?	Kalu misalnya saya mengajar di kelas rendah itu kadang-kadang kurang fokus dalam menerima materi pembelajaran karena mungkin dilihat dari segi usia jugakan belum bisa menyerap materi
18	Apakah menurut anda permainan tradisional perlu di lestarikan?	Sangat perlu sekali
19	Apakah anda selalu menggunakan permainan tradisional sebagai media pembelajaran di dalam materi pembelajaran penjas lainnya?	Tidak selalu
20	Apakah anda menjelaskan terlebih dahulu tentang permainan tradisional sebelum memulai praktek?	Iya biasanya sebelum prkatek saya ada penyampaian materi biar anak-anak paham nanti anak-anak baru

		melakukan sesuai dengan contoh yang saya berikan
21	Bagaimana antusiasme peserta didik dalam mempraktekkan permainan tradisional?	Sangat antusias rata-rata mereka itu sangat senang bila ada materi permainan tradisional karena di kehidupan sehari-hari juga mereka dilingkungnya selalu melakukan permainan tradisional itu
22	Apakah peserta didik sangat aktif dalam melakukan permainan tradisional?	Iya termasuk cukup aktif
23	Apakah permainan tradisional bermanfaat untuk perkembangan karakter peserta didik?	Sangat bermanfaat
24	Apakah anda memberikan tugas kepada peserta didik tentang materi permainan tradisional?	iya kadang saya memberikan tugas untuk dirumah juga biar anak-anak juga bisa mengulang materi yang disekolahkan jadi dirumah untuk mengingat materi yang sudah diberikan
25	Apakah anda melakukan evaluasi diakhir pembelajaran?	Setiap diakhir pembelajaran saya selalu melakukan evaluasi agar saya mengetahui seberapa jauh peserta didik memahami materi yang saya berikan
26	Bagaimana menurut anda mengenai ketercapaian materi pendidikan jasmani yang dilakukan peserta didik?	Hampir semuanya mencapai batas maksimal



**Lanjutan lampiran 11****Nama : Suratman****Jabatan : Guru Pendidikan Jasmani****Sekolah : SD N Buara 1**

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah dalam pembelajaran anda sudah berpedoman pada kurikulum yang berlaku?	Iya jawabnya harus
2	Kurikulum apa yang digunakan pada sekolah ini?	Kurikulum 2013
3	Apakah anda sudah perpedoman pada silabus dalam pembuatan RPP?	Sudah
4	Apakah permainan tradisional masuk kedalam kurikulum? Jika iya, apakah anda sudah menerapkan pada RPP maupun dalam praktek pembelajaran?	Diajarkan untuk permainan tradisional seperti kasti dan gobak sodor harus diajarkan
5	Metode apa yang anda gunakan dalam proses pembelajaran?	Menggunakan metode tanya jawab dan demonstrasi
6	Bahan ajar yang seperti apa yang anda gunakan dalam proses pembelajaran?	Menggunakan buku referensi PJOK dan terkadang menampilkan video
7	Apakah dalam pembelajaran anda sudah mengarahkan pada 3 aspek pendidikan (kognitif, afektif, dan psikomotor)?	Sudah
8	Bagaimana anda mengatur pembagian jam disekolah ini pada materi permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani?	Berarti perminggu ini diadakan kadang-kadang satu kali pertemuan nanti dilanjutkan minggu berikutnya bisa jadi kalau satu kali pertemuan belum selesai
9	Apakah sarana dan prasarana untuk proses pembelajaran permainan tradisional sudah sangat mendukung di sekolah ini?	Iya ada seperti kasti ya ada bola ada pemukul ada lapangan gobak ya dibuat sendiri bisa
10	Apasajakah sarana prasaran yang sudah ada di sekolah, guna mendukung aktifitas pembelajaran permainan tradisional?	Yang ada sarananya ya dilaksanakan kalau ngga ada ya kita harus membeli istilahnya

		harus mengadakan
11	Apakah anda melakukan modifikasi pada alat dan permainan tradisional untuk proses pembelajaran penjas?	Ada misalnya kita tidak punya bola ya bagaimana cara mengadakan bola
12	Apakah modifikasi pada alat dan permainan tradisional bermanfaat untuk peserta didik dalam proses pembelajaran penjas?	Iya jelas
13	Apakah anda selalu menggunakan teknik permainan tradisional disetiap kali pertemuan?	Tidak tentu tidak semua mata pelajaran menggunakan permainan tradisional kalau jam-jam misalnya melakukan biar anak senang gkita mainan permainan tradisional
14	Dalam mengajarkan permainan tradisional apakah anda selalu memberikan nasehat kepada peserta didik untuk melestarikan permainan tradisional tersebut?	Iya karena apa itu dianjurkan untuk membudayakan kebudayaan tradisional harus dilestarikan itu menurut atasan-atasan jangan sampai hilang permainan tradisional
15	Apakah anda menguasai semua materi permainan tradisional?	Untuk sementara yang saya ajarkan itu yang saya kuasai yang saya mengerti saya ajarkan kalau yang belum mengerti ya tidak karena mungkin anak bertanya kita ngga tau kan masa guru tidak tahu yang diajarkan yang tahu-tahu aja misalnya kasti gobak sodor egrang masih banyak lagi
16	Apakah permainan tradisional yang anda ajarkan bisa diterima oleh peserta didik?	Bisa karena kalau ngga bisa ya yang namanya guru kita berlatih du caranya begini kebanyakan bisa yang saya ajarkan itu bisa yang ngga bisa kan harus berlatih cara begini begini akhirnya

		anak menguasai walaupun bukan satu kali pertemuan
17	Apa kesulitan yang dialami anda dalam memberikan materi permainan tradisional dalam pembelajaran?	Kebanyakan kesulitannya kadang-kadang anak itu belum tau caranya bermain dan lain sebagainya itu biasanya anak kesulitan bingung habis ini bagaimana bagaimana
18	Apakah menurut anda permainan tradisional perlu di lestarikan?	Jelas itu karena apa budaya kita sejak dulu itu harus dilestarikan malah sekarang supaya dikembangkan semakin banyak digali termasuk katakanlah secara nasional harus dikembangkan permainan tradisional
19	Apakah anda selalu menggunakan permainan tradisional sebagai media pembelajaran di dalam materi pembelajaran penjas lainnya?	Tidak tentu
20	Apakah anda menjelaskan terlebih dahulu tentang permainan tradisional sebelum memulai praktek?	Iya jelas itu karena apa anak-anak jelas belum tahu walaupun bukan permainan tradisional pun jelas guru memberi pengetahuan lebih dulu secara singkat bagaimana sambil berjalan
21	Bagaimana antusiasme peserta didik dalam mempraktekkan permainan tradisional?	Biasanya bukan permainan tradisional pun anak-anak senang apalagi yang biasanya belum tahu bingung tapi kalau sudah tahu senang menggemirakan
22	Apakah peserta didik sangat aktif dalam melakukan permainan tradisional?	Biasanya ingin tahu kebanyakan aktif pokonya senang
23	Apakah permainan tradisional bermanfaat untuk perkembangan karakter peserta didik?	Iya karena apa disitu unsur-unsur permainan tradisional itu kan

		banyak misalnya kerjasama toleransi kepada teman terus misalnya soprtifitas dan lain sebagainya itu jelas
24	Apakah anda memberikan tugas kepada peserta didik tentang materi permainan tradisional?	Iya karena apa biasanya yang belum saling mengenal mengetahui akhirnya suruh belajar kelompok bersama-sama belajar dirumah dipraktakan dirumah begitu caranya
25	Apakah anda melakukan evaluasi diakhir pembelajaran?	Sudah
26	Bagaimana menurut anda mengenai ketercapaian materi pendidikan jasmani yang dilakukan peserta didik?	Anak-anak biasanya mencapai walapun tidak semua karena kan anak-anakan beda kemampuannya jadi ada yang langsung bisa mencapai tujuan ada yang belum ada yang sedang mau ngga mau harus diulang lagi pelajaran itu akhirnya nanti kebanyakan mencapai tujuan



**SURATMAN, S.Pd.**

## Lampiran 12

## HASIL OBSERVASI

No	Indikator Pengamatan	Keterangan	
		Ya	Tidak
1.	Kepala Sekolah a. Kepala sekolah memantau kegiatan pembelajaran	√	
2.	Guru Pendidikan Jasmani b. Guru datang tepat waktu c. Penampilan guru rapih d. Guru menjelaskan materi kepada siswa e. Guru mencontohkan materi yang sedang dilaksanakan f. Guru mengevaluasi diakhir pembelajaran	√ √ √ √ √	
3.	Sarana Dan Prasarana g. Sarana dan prasarana lengkap tersedia h. Keadaan sarana dan prasarana dalam kondisi baik	√ √	

## Lampiran 13

## HASIL DOKUMENTASI

No	Indikator	Sub Indikator	Jenis Dokumentasi	Ceklis	
				Ada	Tidak
1.	Kurikulum	1.5 Silabus 1.6 Rpp	1.1.5 File/ foto silabus 1.1.6 File/ foto rpp	√	√
2.	Proses Kegiatan Belajar Mengajar	2.1 Kegiatan Belajar Mengajar	2.1.1 Foto kegiatan belajar mengajar	√	
3.	Sarana dan Prasarana	3.5 Kelengkapan Sarana dan prasarana 3.6 Keadaan sarana dan prasarana dalam kondisi baik	3.1.1 Foto alat-alat pembelajaran 3.1.2 Foto lapangan	√ √	

## Lampiran 14

### Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

#### TEMA 5: PERMAINAN TRADISIONAL

Satuan Pendidikan : SDN Baros 1  
 Kelas/Semester : III(Tiga)/ Genap  
 Sub Tema : Permainan Tradisional  
 Alokasi waktu : 1 x Pertemuan (6 x 35 menit)  
 Guru : Melia Kurniawati

#### A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya

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

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, 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 (KD) & INDIKATOR

##### Bahasa Indonesia

##### Kompetensi Dasar (KD)

1.2 Meresapi keagungan Tuhan Yang Maha Esa atas penciptaan makhluk hidup, hidup sehat, benda dan sifatnya, energi dan perubahan, bumi dan alam semesta.

2.2 Memiliki kedisiplinan dan tanggung untuk hidup sehat serta merawat hewan dan tumbuhan melalui pemanfaatan Bahasa Indonesia.

3.5 Menggali informasi dari teks permainan /dolan daerah tentang kehidupan hewan dan tumbuhan dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman.

4.5 Mendemonstrasikan teks permainan /dolan daerah tentang kehidupan hewan dan tumbuhan secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian.

##### Indikator Pencapaian Kompetensi

1.5.1 Mengidentifikasi informasi berdasarkan teks tentang permainan/dolan tradisional.

4.5.1 Menceritakan kembali teks petunjuk melakukan suatu permainan tradisional tentang kehidupan hewan dan tumbuhan dengan tepat.

### **Matematika**

#### **Kompetensi Dasar (KD)**

- 1.1 Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianut.
- 2.1 Memiliki rasa ingin tahu dan ketertarikan pada matematika yang terbentuk melalui pengalaman belajar.
- 3.7 Menemukan sifat simetri bangun datar (melalui kegiatan menggunting dan melipat atau cara lainnya), simetri putar dan pencerminan menggunakan benda-benda konkret
- 4.3 Membuktikan simetri putar yang dimiliki oleh suatu bangun datar  
Mengumpulkan dan mengelola data pokok kategorikal dan menyajikannya dalam grafik konkret dan piktograf tanpa menggunakan urutan label pada sumbu.

#### **Indikator Pencapaian Kompetensi**

- 3.7.1 Menemukan sifat simetri bangun datar menggunakan benda konkret.
- 4.3.1 Membuktikan simetri putar yang dimiliki oleh suatu bangun datar.

### **SBdP**

#### **Kompetensi Dasar (KD)**

- 1.1 Memuji keunikan kemampuan manusia dalam berkarya seni dan berkeaktivitas sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.
- 2.1 Menunjukkan sikap berani mengekspresikan diri dalam berkarya seni.
- 3.5 Memahami makna karya seni budaya dengan bahasa daerah setempat.
- 4.17 Menceritakan makna karya seni budaya dengan bahasa daerah setempat.

#### **Indikator Pencapaian Kompetensi**

- 3.5.1 Mengidentifikasi karya seni budaya daerah.
- 4.17 Mengklasifikasikan karya seni budaya setempat.

## **C. TUJUAN PEMBELAJARAN**

- Dengan membaca teks laporan mengenai olahraga tradisional Indonesia, siswa dapat menjawab pertanyaan tentang olahraga tradisional Indonesia secara lisan dengan percaya diri.
- Dengan menjawab pertanyaan teks laporan mengenai olahraga tradisional Indonesia, siswa dapat mengidentifikasi isi teks laporan secara lisan dengan percaya diri.
- Dengan mengamati gambar karya seni tradisional, siswa dapat mengidentifikasi karya seni tradisional dengan tepat.
- Dengan membuat layang layang, siswa dapat menemukan sifat simetri bangun datar dengan cermat.
- Dengan kegiatan melipat kertas, siswa dapat membuktikan simetri lipat pada bangun datar dengan cermat.
- Dengan mengamati gambar karya seni tradisional, siswa dapat mengidentifikasi daerah asal karya seni dengan tepat.



**D. MATERI PEMBELAJARAN**

- Mengetahui olahraga tradisional.
- Mengidentifikasi seni tradisional.
- Percobaan menemukan simetri lipat pada benda konkret.

**E. METODE PEMBELAJARAN**

- Pendekatan : *Saintifik* (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi / mencoba, mengasosiasi / mengolah informasi, dan mengkomunikasikan)
- Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

**F. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<p>Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdoa'a menurut agama dan keyakinan masing-masing.</p> <p>Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.</p> <p>Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang " <i>Olah Raga Tradisional</i>".</p> <p>Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan.</p>	10 menit
<b>Inti</b>	<p>Pada awal pembelajaran siswa diarahkan untuk menjawab pertanyaan guru yaitu: (<i>Menanya</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Apakah olahraga kesukaanmu?</li> <li>- Apakah olahraga tradisional di daerahmu?</li> </ul> <p>Siswa diberikan kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya. (<i>Mengeksplorasi</i>)</p> <p>Guru mengingatkan siswa mengenai olahraga egrang yang pernah dipelajari pada saat siswa duduk di kelas 1. (<i>Mengkomunikasikan</i>)</p> <p>Guru menanyakan pendapat siswa mengenai olahraga egrang.</p> <p>Siswa membaca teks laporan mengenai olahraga tradisional. (<i>Mengamati</i>)</p> <p>Guru mengamati kegiatan membaca siswa dan membimbing siswa untuk memahami isi teks laporan.</p> <p>Siswa menjawab pertanyaan berkaitan dengan teks laporan yang dibaca. (<i>Mengasosiasi</i>)</p> <p>Siswa mendiskusikan jawaban yang diberikan.</p> <p>Guru mengondisikan siswa ke dalam kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 4 siswa.</p> <p>Guru memberikan bahan bahan untuk membuat layang-layang kepada setiap kelompok.</p> <p>Setiap kelompok membuat layang-layang dengan petunjuk dari guru. (<i>Mengasosiasi</i>)</p> <p>Guru mengajukan beberapa pertanyaan yaitu,</p>	35 Menit x 30 JP

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>Apakah kamu senang bermain layanglayang?</p> <p>Apa kesulitan dalam membuat layang-layang?</p> <p>Bagaimana bentuk layang-layang? (<i>Mengkomunikasikan</i>)</p> <p>Siswa diminta untuk melipat layang layang secara vertikal. Siswa menebalkan bekas lipatannya dengan spidol berwarna. (<i>Mengeplorasi</i>)</p> <p>Siswa diminta untuk melipat layang-layang secara horizontal. Siswa menebalkan bekas lipatannya dengan spidol berwarna.</p> <p>Guru mengajukan pertanyaan yaitu,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Apakah lipatan vertikal dapat membagi layang layang dua bagian sama besar?</li> <li>- Apakah lipatan horizontal dapat membagi layang layang dua bagian sama besar?</li> </ul> <p>Siswa diberikan kesempatan untuk berdiskusi dan menjawab pertanyaan. (<i>Mengasosiasi</i>)</p> <p>Guru menjelaskan bahwa jika bangun datar dapat dilipat sehingga menghasilkan dua bagian tepat sama besar, maka bangun datar tersebut memiliki simetri lipat. Bekas lipatannya disebut sumbu simetri. (<i>Mengkomunikasikan</i>)</p> <p>Setiap siswa menggambar bangun datar persegi, persegi panjang, dan segitiga sama sisi pada kertas lipat berwarna.</p> <p>Setelah digambar, setiap gambar bangun datar tersebut digunting sesuai garis.</p> <p>Siswa melakukan percobaan menemukan simetri lipat pada setiap bangun datar yang ada.</p> <p>Siswa menuliskan jumlah simetri lipat pada setiap bangun datar pada lembar pengamatan.</p> <p>Siswa membaca teks bacaan mengenai karya seni daerah. (<i>Mengamati</i>)</p> <p>Guru membimbing siswa untuk memahami teks bacaan.</p> <p>Guru menunjukkan gambar layang layang dengan berbagai motif. (<i>Mengkomunikasikan</i>)</p> <p>Guru menjelaskan bahwa layang-layang adalah salah satu permainan tradisional Indonesia yang memiliki banyak motif.</p> <p>Guru membimbing siswa untuk menggambar layang-layang.</p> <p>Siswa menggambar layang-layang dan menghias gambar layang-layang dengan motif batik. (<i>Mengeplorasi</i>)</p> <p>Siswa mengamati gambar berbagai permainan tradisional seperti wayang orang, pertunjukkan ketoprak, ludruk, dan wayang kulit. (<i>Mengamati</i>)</p> <p>Guru menjelaskan bahwa permainan tradisional dapat bernilai seni tinggi. (<i>Mengkomunikasikan</i>)</p> <p>Guru memberikan contoh permainan tradisional Indonesia yang sudah sangat dikenal masyarakat, bahkan mancanegara adalah seni</p>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>pertunjukkan wayang.</p> <p>Siswa mencari informasi daerah usul wayang kulit, wayang orang, dan wayang golek. (<i>Mengeplorasi</i>)</p> <p>Siswa membaca teks. (<i>Mengamati</i>)</p> <p>Siswa menghubungkan isi teks dengan gambar yang sesuai. (<i>Mengasosiasi</i>)</p>	
<b>Penutup</b>	<p>Peserta didik membuat kesimpulan dibantu dan dibimbing guru.</p> <p>Melaksanakan penilaian dan refleksi dengan mengajukan pertanyaan atau tanggapan peserta didik dari kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai bahan masukan untuk perbaikan langkah selanjutnya.</p> <p>Merencanakan kegiatan tindak lanjut dengan memberikan tugas baik cara individu maupun kelompok.</p> <p>Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.</p> <p>Menutup pelajaran dengan berdo'a dan salam.</p>	10 menit

#### H. SUMBER, ALAT DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Guru dan Buku Siswa Tema 5 : ” *Permainan Tradisional*” Kelas III (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2015).
- Gambar karya seni tradisional seperti tarian, lukisan, kain batik, kain tenun, dan patung.
- Layang-layang
- Kertas lipat berwarna
- Penggaris
- Spidol.

#### I. PENILAIAN PEMBELAJARAN

##### 1. Penilaian Sikap

No	Nama	Perubanan Tingkah Laku											
		Teliti				Cermat				Percaya Diri			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Sakti												
2	Antariksa maharani												
3	.....												
dst	.....												

Keterangan:

K (Kurang) : 1, C (Cukup) : 2, B (Baik) : 3, SB (Sangat Baik) : 4

##### 2. Penilaian Pengetahuan

Memahami teks laporan, mengidentifikasi daerah asal karya seni tradisional.

Keterangan

Skor penilaian : 100

Penilaian =  $\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$

Panduan Konversi Nilai:

Konversi Nilai (skala 0 - 100)	Predikat	Klasifikasi
81-100	A	SB (sangat baik)
66-80	B	B (baik)
51-65	C	C (cukup)
0-50	D	K (kurang)

### 3. Penilaian Keterampilan

a. Menemukan simetri lipat melalui percobaan.

Penilaian: Observasi (pengamatan)

Kriteria	TL (√)	BTL (√)
Menentukan bentuk bangun datar.		
Menentukan simetri lipat pada setiap bangun datar.		

Ket.: TL (terlihat)      BTL (belum terlihat)

b. Membuat motif batik pada gambar layang-layang.

Nama Siswa	Sesuai dengan tema	Menggunakan minimal 2 kombinasi bentuk	Menggunakan minimal 3 kombinasi warna	Predikat
Rama pamungkas				Baik Sekali
Zahra				Baik
dst .....				
.....				

**Mengetahui**

**Kepala Sekolah,**



**Baros, ..... 2020**

**Guru PJOK**

**Melia Kurniawati.S.Pd**

**NIP: 198205102014092002**

**Lampiran 15****DOKUMENTASI**

## 1. Foto saat wawancara (foto-foto informan)



Gambar 1. Harto (Kepala Sekolah SD N Baros 1)  
Sumber : Dokumentasi Pribadi Peneliti



Gambar 2. Melia (Guru penjas SD N Baros 1)  
Sumber : Dokumentasi Pribadi Peneliti



Gambar 3. Tasdim (Kepala Sekolah SD N Baros 2)  
Sumber : Dokumentasi Pribadi Peneliti



Gambar 4. Pendi (Guru penjas SD N Baros 2)  
Sumber : Dokumentasi Pribadi Peneliti



Gambar 5. Tarmun (Kepala Sekolah SD N Baros 3)  
Sumber : Dokumentasi Pribadi Peneliti



Gambar 6. Wiyanto (Guru penjas SD N Baros 3)  
Sumber : Dokumentasi Pribadi Peneliti





Gambar 7. Ruwiyanto (Kepala Sekolah SD N Baros 4)  
Sumber : Dokumentasi Pribadi Peneliti



Gambar 8. Kadarsuman (Guru penjas SD N Baros 4)  
Sumber : Dokumentasi Pribadi Peneliti





Gambar 9. Edi (Kepala Sekolah SD N Buara 1)  
Sumber : Dokumentasi Pribadi Peneliti



Gambar 10. Suratman (Guru penjas SD N Buara 1)  
Sumber : Dokumentasi Pribadi Peneliti



Gambar 11. Sartono (Kepala Sekolah SD N Buara 2)  
Sumber : Dokumentasi Pribadi Peneliti



Gambar 12. Sirkam (Guru penjas SD N Buara 2)  
Sumber : Dokumentasi Pribadi Peneliti



Gambar 13. Topuri (Kepala Sekolah SD N Kubangjati 2)

Sumber : Dokumentasi Pribadi Peneliti



Gambar 14. Rofi'i (Guru penjas SD N Kubangjati 2)

Sumber : Dokumentasi Pribadi Peneliti



Gambar 15. Sahlani (Kepala Sekolah SD N Dukuhbadag 1)

Sumber : Dokumentasi Pribadi Peneliti



Gambar 16. Ulfah (Guru penjas SD N Dukuhbadag 1)

Sumber : Dokumentasi Pribadi Peneliti





Gambar 17. Turaeni (Kepala Sekolah SD N Ketanggungan 4)

Sumber : Dokumentasi Pribadi Peneliti



Gambar 18. Adi (Guru penjas SD N Ketanggungan 4)

Sumber : Dokumentasi Pribadi Peneliti



Gambar 19. Topuri (Kepala Sekolah SD N Tanggungsari)

Sumber : Dokumentasi Pribadi Peneliti



Gambar 20. Dani (Guru penjas SD N Tanggungsari)

Sumber : Dokumentasi Pribadi Peneliti

## 2. Foto Pada Saat Kegiatan Belajar Mengajar



Gambar 13. Siswa SD N Baros 1  
Sumber : Dokumentasi Pribadi Peneliti



Gambar 14. Siswa SD N Baros 1  
Sumber : Dokumentasi Pribadi Peneliti





Gambar 15. Siswa SD N Baros 2  
Sumber : Dokumentasi Pribadi Peneliti



Gambar 16. Siswa SD N Baros 2  
Sumber : Dokumentasi Pribadi Peneliti





Gambar 17. Siswa SD N Baros 3  
Sumber : Dokumentasi Pribadi Peneliti



Gambar 18. Siswa SD N Baros 3  
Sumber : Dokumentasi Pribadi Peneliti



Gambar 19. Siswa SD N Baros 4  
Sumber : Dokumentasi Pribadi Peneliti



Gambar 20. Siswa SD N Baros 4  
Sumber : Dokumentasi Pribadi Peneliti





Gambar 21. Siswa SD N Buara 1  
Sumber : Dokumentasi Pribadi Peneliti



Gambar 22. Siswa SD N Buara 1  
Sumber : Dokumentasi Pribadi Peneliti



Gambar 23. Siswa SD N Buara 2  
Sumber : Dokumentasi Pribadi Peneliti



Gambar 24. Siswa SD N Buara 2  
Sumber : Dokumentasi Pribadi Peneliti





Gambar 25. Siswa SD N Kubangjati 2  
Sumber : Dokumentasi Pribadi Peneliti



Gambar 26. Siswa SD N Kubangjati 2  
Sumber : Dokumentasi Pribadi Peneliti



Gambar 27. Siswa SD N Dukuhbadag 1  
Sumber : Dokumentasi Pribadi Peneliti



Gambar 28. Siswa SD N Dukuhbadag 1  
Sumber : Dokumentasi Pribadi Peneliti





Gambar 29. Siswa SD N Ketanggungan 4  
Sumber : Dokumentasi Pribadi Peneliti



Gambar 30. Siswa SD N Ketanggungan 4  
Sumber : Dokumentasi Pribadi Peneliti



Gambar 31. Siswa SD N Tanggungsari  
Sumber : Dokumentasi Pribadi Peneliti



Gambar 32. Siswa SD N Tanggungsari  
Sumber : Dokumentasi Pribadi Peneliti