



## Keterlaksanaan Permainan Sederhana dan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes

Muhammad Irwan<sup>1✉</sup>, Agus Widodo Suripto<sup>2</sup>

Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,  
Universitas Negeri Semarang, Indonesia

### History Article

*Received : 03 July 2020  
Accepted : December 2020  
Published : December 2020*

#### Keywords:

*Implementation; Simple Game; Traditional Game*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan permainan sederhana dan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes Sekolah Dasar di Kecamatan Andong. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan jenis survei. Sampel dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan teknik total sampling. Pengumpulan data menggunakan angket wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keterlaksanaan permainan sederhana dan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes Sekolah Dasar di Kecamatan Andong pada permainan sederhana yang terlaksana dengan persentase 86,67% dan tidak terlaksana dengan persentase 13,33%. Permainan tradisional yang terlaksana dengan persentase 61,78% dan tidak persentase 38,22%. Hasil penelitian keterlaksanaan permainan sederhana dan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes Sekolah Dasar di Kecamatan Andong yang sering dilaksanakan yaitu permainan lompat tali dengan persentase sebesar 100%, berarti guru sering melakukan permainan lompat tali di dalam pembelajaran penjasorkes. Permainan yang jarang atau tidak dilakukan yaitu permainan gowokan dengan persentase 76,67%, berarti di Sekolah Dasar Kecamatan Andong jarang atau tidak melaksanakan permainan gowokan karena guru tidak paham dengan aturan atau cara bermain permainan gowokan. Secara keseluruhan permainan sederhana dan tradisional yang terlaksana dengan persentase sebesar 68,89% dan tidak terlaksana dengan persentase sebesar 31,11%. Simpulan penelitian ini adalah keterlaksanaan permainan sederhana dan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes Sekolah Dasar di Kecamatan Andong cukup baik.

### Abstract

*This research aims to know about implementation of simple and traditional games in the physical education of elementary school in Andong Sub-district. This research used quantitative method with survey design. The research sample was taken by using a total sampling. Data collection use questionnaire interview and documentation. The result of this research showed that implementation of simple and traditional games in physical education of elementary school in Andong Sub-district of simple game that done with percentage 86,67%, and not done with percentage 13,33%. Traditional game that done with percentage 61,78% and not done 38,22%. The result research implementation of simple and traditional games in the physical education of elementary school in Andong Sub-district that often implemented that is games jump rope with percentage amounting to 100%, mean teacher often to do games jump rope in the physical education learning. Games that rarely or not done that is gowokan games with percentage 76,67%, mean in the elementary school in Andong Sub-district rarely or not done gowokan games because teacher not understand with the rules or way played game gowokan. In a whole simple and traditional games that done with percentage amounting to 68,89% and not done with percentage amounting to 31,11%. The conclusion of this research is implementation of simple and traditional games in the physical education of elementary school in Andong Sub-district enough good.*

### How To Cite:

Irwan, M., & Suripto, A. W., (2020). Keterlaksanaan Permainan Sederhana dan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 1(2), 306-314

✉ Alamat korespondensi:  
E-mail: marwanteaa12@gmail.com

## PENDAHULUAN

Permainan tradisional merupakan salah satu kultur budaya yang ada di masyarakat, yang menjadi aset bangsa dan keberadaannya perlu dilestarikan. Sekolah dasar merupakan suatu jenjang pendidikan yang penting keberadaannya dalam mendukung pendidikan nasional, karena melalui sekolah dasar anak didik dibekali kemampuan dasar termasuk keterampilan olahraga, serta keterampilan hidup lainnya (Harsuki, 2003:97).

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

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan melalui permainan tradisional dan sederhana yang banyak gerak dapat dijadikan sebagai bahan pelajaran pendidikan jasmani. Permainan tradisional merupakan jenis olahraga sambil bermain yang tersisipi oleh nilai-nilai kehidupan manusia secara tidak langsung. Menurut Kawuryan dkk (2017: 47)

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

Upaya yang dapat dilakukan melalui dunia pendidikan yaitu guru penjasorkes bergerak cepat untuk mengubah sistem pembelajaran penjasorkes dengan melakukan pembelajaran melalui permainan tradisional.

Salah satu upaya pemerintah untuk melestarikan kebudayaan daerah permainan tradisional yaitu dengan menyajikan kompetensi permainan tradisional kedalam salah satu program pilihan kurikulum pendidikan jasmani dalam lingkup permainan. Tertera pada Kurikulum 2013 di kompetensi dasar 3.1-3.4 dan 4.1- 4.4 untuk kelas I-IV serta V-VI 3.1-3.3 dan 4.1-4.3 pada mata pelajaran penjasorkes menyajikan materi permainan tradisional.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD di kecamatan Andong ditemukan berbagai permasalahan, yaitu: pelaksanaan pembelajaran permainan sederhana dalam penjasorkes jarang digunakan, guru mengalami kesulitan mengajarkan permainan tradisional dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani karena kurang kreatifitas dalam proses pembelajaran, sekolah tidak memfasilitasi siswa dengan dibuatkannya wahana permainan tradisional.

Penelitian yang mendukung penelitian ini adalah penelitian oleh Fitri Apriyani Husain (2014:1389) Hasil penelitian survei tentang permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes pada siswa di sekolah dasar se- Kecamatan Brangsong Kabupaten Kendal tergolong baik yaitu sebesar 73,13%, tepat digunakan dalam pembelajaran penjasorkes pada siswa disekolah dasar

Penelitian oleh Heri Triyanto, dkk (2012:66) Hasil analisis pengembangan model permainan gobak sodor bola layak digunakan dalam pembelajaran Penjas karena didapat rata-rata validasi ahli 81,33% (Layak digunakan). Respon produk pengembangan pembelajaran permainan didapat rata-rata 93,13 % (Sangat layak digunakan).

Penelitian oleh Wahyu Hidayat, dkk (2013:281) disimpulkan bahwa pengembangan permainan tradisional gobak dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu aspek afektif 73%, aspek kognitif 71%, dan aspek psikomotorik 68%. Pada penelitian skala besar didapat rata-rata skor analisis produk oleh ahli total penilaian 85% dengan kategori "Baik" dengan aspek afektif 93%, aspek kognitif 80% dan aspek psikomotor 83%..

Penelitian oleh Rullik Desvarintyadi, dkk (2012:194) Dari hasil uji coba diperoleh rata-rata hasil analisis produk oleh ahli diperoleh persentase jawaban sebesar 87,17 % dengan kriteria baik (layak). Oleh karena itu dapat digunakan untuk uji coba kelompok

kecil. Data hasil kuesioner siswa pada uji coba kelompok kecil diperoleh rata-rata jawaban dengan persentase 83,33% dengan kategori baik (layak).

Penelitian oleh Nora Lita Deritani, dkk (2014:41) Hasil dikatakan reliabel karena  $r$  hitung lebih besar dari  $r$  tabel dengan taraf signifikan 5%. 3) Data responden siswa sebagai penguat penilaian dengan indikator kognitif 91,42%, psikomotor 97,5% , afektif 96,25%, 4) kenaikan jumlah denyut nadi laki-laki 69,16% dan kenaikan jumlah denyut nadi perempuan 68,60%.

Penelitian oleh Dewi Rosianah, dkk (2013:273) Dari hasil uji ahli diperoleh persentase rata-rata hasil analisis produk sebesar 83,55% dengan kriteria sangat baik. Data hasil kuesioner siswa pada uji coba kelompok kecil diperoleh rata-rata jawaban dengan persentase 63,06% dengan kategori cukup baik, dan data hasil kuesioner siswa uji coba kelompok besar diperoleh jawaban dengan persentase 85,18% dengan kategori baik.

Penelitian oleh Ai Melis Kusmiati dan Gano Sumarn (2018:17) Berdasarkan pengolahan dan analisis data, dapat diketahui nilai  $Whitung$  4.0 dan nilai  $Wtabel$  sebesar 52 ( $\alpha = 0.05$ ). Karena nilai  $Whitung$  lebih kecil dari  $Wtabel$  maka  $H_0$  ditolak.

Jurnal penelitian internasional oleh Mohammadreza Jaydari, dkk tahun (2016:134) menunjukkan bahwa empat permainan tradisional memiliki perbedaan yang signifikan pada tiga keterampilan tes Ulrich (lompat jauh, menendang, dan bola bergulir dengan tangan di bawah bahu). Penelitian oleh Reza Edwin Sulistyanyingtyas (2018:431) menunjukkan bahwa sebanyak 55% dari subjek sering menerapkan permainan tradisional, tetapi sebanyak 45% dari mereka masih jarang menerapkan permainan tradisional.

Penelitian oleh Ni Kadek Aris Rahmadani (2014:305) Hasil akhir dari penelitian memaparkan bahwa keterampilan motorik kasar anak kelompok B meningkat, yaitu mulai pratindakan memperoleh 25%, permainan kucing dan tikus siklus I sebesar 58,33% dan permainan roda gelinding, siklus I sebesar 50% dan pada kedua permainan siklus II mencapai 100%.

Penelitian oleh Dyan Febri Ardhika (2015:1503) Berdasarkan hasil, hasil persentase penguasaan hasil belajar dalam siklus pertama, siswa yang mencetak sebanyak 55% lengkap (11 siswa) dan yang tidak

menyelesaikan sebanyak 45% (9 siswa). Dalam siklus kedua siswa yang mencetak sebanyak 90% lengkap (18 siswa) dan siswa yang tidak menyelesaikan sebanyak 10% (2 siswa). Sementara nilai rata-rata dalam gerakan dasar pembelajaran dikelas melompat siklus pertama adalah 68,50. Dalam siklus kedua meningkat menjadi 76,97.

Penelitian oleh Ernita Lusiana (2012:1) eksperimen dengan jumlah siswa 17 anak dan TK Pertiwi 01 Pati sebagai kelompok kontrol dengan jumlah siswa 17 anak. Analisis perhitungan  $t$  test posttest antara kelompok eksperimen dan kontrol menghasilkan nilai  $t$  hitung sebesar 3,489 >  $t$  tabel sebesar 2,120. Nilai sig (2-tailed) < 0,05 yaitu 0,01 < 0,05. Hal tersebut menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Rata-rata atau Mean nilai posttest meningkat dari 40.1176 menjadi 46.0588.

Penelitian oleh Itsna Rusmawati (2016:435) bahwa ada pengaruh yang signifikan dari penerapan permainan tradisional terhadap gerak dasar motorik siswa dalam pembelajaran PJOK pada kelas V SDN Margomulyo 1 Bojonegoro. Hal ini berdasarkan dari perhitungan menggunakan wilcoxon yaitu  $Zhitung$  (-2,770) >  $Ztabel$  (-1,96) dengan taraf signifikan 0,05. Besarnya pengaruh penerapan permainan tradisional terhadap gerak dasar motorik dalam pembelajaran PJOK sebesar 14,22%.

Penelitian oleh Jaka Sutrisna (2017:1) Hasil prestasi siswa prasiklus hanya 12 siswa atau sekitar 29% dari 41 siswa yang mencapai KKM (70), pada siklus I mengalami peningkatan menjadi 23 siswa atau 56%. Pada siklus II hasil belajar gerak dasar lari meningkat sebanyak 38 siswa atau 92%. Sehingga hanya 3 siswa atau 7% saja yang belum memenuhi KKM

Rumusan masalah penelitian ini adalah: Bagaimana keterlaksanaan permainan sederhana dan bagaimana keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes Sekolah Dasar di Kecamatan Andong?

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

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif, artinya penelitian yang

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

Populasi Populasi untuk penelitian ini adalah seluruh guru pendidikan jasmani sekolah dasar di Kecamatan Andong yang berjumlah 30 orang dari 30 sekolah dasar

**Tabel 1.**

**Tabel 1.** Daftar Populasi

Nama Fasdik	Alamat Fasdik	Kecamatan Asal
SDN 1 Andong	Randusari	Andong
SDN 1 Mojo	Magersari	Andong
SDN 1 Pakel	Pakel	Andong
SDN 1 Senggrong	Senggrong	Andong
SDN 2 Kadipaten	Jetis	Andong
SDN 2 Mojo	Sumurtumpang	Andong
SDN 2 Ngoyog	Ngoyog	Andong
SDN 2 Senggrong	Senggrong	Andong
SDN 3 Mojo	Kliwonan	Andong
SDN Banaran	Banaran	Andong
SDN Beji	Beji	Andong
SDN Gejungan	Gejungan	Andong
SDN 1 Kacangan	Kacangan	Andong
SDN Karangasem	Karangasem	Andong
SDN Kunti 1	Malangan	Andong
SDN Munggur	Munggur	Andong
SDN Ngoyog 1	Ngoyog	Andong
SDN Pakang	Pakang	Andong
SDN Sawit	Sawit	Andong
SDN Turunan	Turunan	Andong
SDN 3 Kacangan	Pakis	Andong
SDN Pelemrejo	Pelemrejo	Andong
SDN Pranggong	Pranggong	Andong
SDN Semawung 1	Semawung	Andong
SDN Sempu	Sempu	Andong
SDN 2 Banaran	Ngembat	Andong
SDN Banyuurip	Kedungdowo	Andong
SDN Gondangrawe 2	Gondangrawe	Andong
SDN Kacangan 2	Kacangan	Andong
SDN Tempuran	Tempuran	Andong

Penelitian ini menggunakan seluruh anggota dari populasi yang terdiri semua Guru PJOK SD di Kecamatan Andong. Dalam penelitian ini variabel yang digunakan adalah variabel diskriptif. Variabel yang akan diungkap dalam penelitian ini adalah 1) Permainan sederhana. 2) Permainan Tradisional. Variabel dalam penelitian ini adalah Yaitu keterlaksanaan permainan sederhana dan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes sekolah dasar di Kecamatan

Andong dari 30 guru penjas. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik Korelasi pearson product moment. Suatu butir pernyataan dikatakan valid jika  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel dengan taraf signifikansi 5% maka instrument tersebut dinyatakan valid, tetapi jika  $r$  hitung  $<$   $r$  tabel dengan taraf signifikansi 5% maka instrument tersebut tidak valid.

Teknik pengumpulan data dengan angket, wawancara, dan dokumentasi. Sebelum instrumen penelitian digunakan, maka dilakukan uji coba. Selanjutnya peneliti menguji validitas dan reliabilitas instrumen tersebut. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif. Berikut adalah hasil uji coba validitas butir pernyataan **Tabel 2:**

**Tabel 2.** Validitas

Butir Instrumen	r tabel	r hitung	Keterangan
BUTIR 1	0,361	0,572	VALID
BUTIR 2	0,361	0,679	VALID
BUTIR 3	0,361	0,669	VALID
BUTIR 4	0,361	0,529	VALID
BUTIR 5	0,361	0,679	VALID
BUTIR 6	0,361	0,509	VALID
BUTIR 7	0,361	0,545	VALID
BUTIR 8	0,361	0,609	VALID
BUTIR 9	0,361	0,376	VALID
BUTIR 10	0,361	0,679	VALID
BUTIR 11	0,361	0,711	VALID
BUTIR 12	0,361	0,370	VALID
BUTIR 13	0,361	0,733	VALID
BUTIR 14	0,361	0,509	VALID
BUTIR 15	0,361	0,505	VALID
BUTIR 16	0,361	0,700	VALID
BUTIR 17	0,361	0,696	VALID
BUTIR 18	0,361	0,547	VALID
BUTIR 19	0,361	0,576	VALID
BUTIR 20	0,361	0,626	VALID
BUTIR 21	0,361	0,645	VALID

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian di lakukan waktu 1 bulan pada 13 Januari 2020 samapi dengan 12 Februari 2020. Durasi yqng dilakukan saat penelitian masing-masing dngan guru yaitu 15 menit.

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

Hasil analisis deskriptif keterlaksanaan tentang permainan sederhana dan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes sekolah dasar di kecamatan andong yang terdiri dari 30 Sekolah Dasar Negeri dengan 30 responden. Data hasil analisis statistik deskriptif disajikan pada tabel berikut ini **Tabel 3**.

**Tabel 3.** Persentase Permainan Sederhana dan Tradisional

Nama Permainan	YA		TIDAK	
	Jumlah	%	Jumlah	%
Ganjil genap	24	80,00%	6	20,00%
Estafet bola	28	93,33%	2	6,67%
Pass dan run	20	66,67%	10	33,3%
Ular makan ekornya	27	90,00%	3	10,00%
Kasti	28	93,33%	2	6,67%
Kucing dan tikus	29	96,67%	1	3,33%
Ta' patung	14	46,67%	16	53,33%
Terompah	12	40,00%	18	60,00%
Lari balok	15	50,00%	15	50,00%
Gobak sodor	28	93,33%	2	6,67%
Congklak/dakon	18	60,00%	12	40,00%
Boy-boyan	20	66,67%	10	33,33%
Engklek	27	90,00%	3	10,00%
Lompat tali	30	100,00%	0	0,00
Egrang	19	63,33%	11	36,67
Sepur-sepuran	22	73,33%	8	26,67
Dingklik	17	56,67%	13	43,33

oglak-aglik				
Gowoknan	7	23,33%	23	76,67
Jamuran	19	63,33%	11	36,67
Memasukkan pulpen ke botol	20	66,67%	10	33,33
Sepak sawut	10	33,33%	20	66,67
Rata-rata	68,89		31,11	

Hasil analisis di atas diperoleh nilai rata-rata keterlaksanaan permainan sederhana dan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes sekolah dasar di Kecamatan Andong yaitu jawaban Ya dengan persentase sebesar 68.89% dan tidak dengan persentase sebesar 31,11%.

**Analisis Deskriptif Keterlaksanaan Permainan Sederhana**

**Tabel 4** Persentase Keterlaksanaan Permainan Sederhana

Nama Permainan Sederhana	Ya		Tidak	
	Jumlah	%	Jumlah	%
Ganjil Genap	24	80,00%	6	20,00%
Estafet Bola	28	93,33%	2	6,67%
Pass Dan Run	20	66,67%	10	33,33%
Kucing Dan Tikus	29	96,67%	1	3,33%
Kasti Ular	28	93,33%	2	6,67%
Makan Ekornya	27	90,00%	3	10,00%
Rata-rata	86,67%		13,33%	

Hasil analisis **Tabel 4** diperoleh nilai rata-rata keterlaksanaan permainan sederhana dalam pembelajaran penjasorkes sekolah dasar di kecamatan andong tahun ajaran 2019/2020. Berdasarkan tabel di atas rata-rata menjawab Ya dengan persentase 86,67% dan menjawab Tidak persentase 13,33%.

**Analisis Deskriptif Keterlaksanaan Permainan Tradisional**

**Tabel 5** Persentase Keterlaksanaan Permainan Tradisional

Nama Permainan Tradisional	Ya		Tidak	
	Jumlah	%	Jumlah	%
Ta' Patung	14	46,67%	16	53,33%
Terompah	12	40,00%	18	60,00%

Lari Balok	15	50,00%	15	50,00%
Gobak Sodor	28	93,33%	2	6,67%
Congklak/Dakon	18	60,00%	12	40,00%
Boy-Boyan	20	66,67%	10	33,33%
Engklek	27	90,00%	3	10,00%
Lompat Tali	30	100,00%	0	0,00%
Egrang	19	63,33%	11	36,67%
Sepur-Sepuran	22	73,33%	8	26,67%
Dingklik Oglak-Aglik	17	56,67%	13	43,33%
Gowokan	7	23,33%	23	76,67%
Jamuran	19	63,33%	11	36,67%
Memasukan				
Pulpen Ke Botol	20	66,67%	10	33,33%
Sepak Sawut	10	33,33%	20	66,67%
Rata-Rata		61,78%		38,22%

Hasil analisis diperoleh nilai rata-rata **Tabel 5** keterlaksanaan permainan Tradisional dalam pembelajaran penjasorkes sekolah dasar di kecamatan andong yang menjawab Ya dengan persentase 61,78% dan menjawab Tidak persentase 38,22%.

Berdasarkan perhitungan persentase di atas diperoleh hasil keterlaksanaan permainan sederhana dan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes sekolah dasar di Kecamatan Andong adalah 68,89% menjawab “YA” dan 31,11% menjawab “TIDAK”, berdasarkan permainan sederhana dengan persentase 86,67% menjawab YA dan 13,33% menjawab Tidak. Berdasarkan dalam permainan tradisional dengan persentase 61,78% menjawab YA dan 38,22% menjawab Tidak. Dapat disimpulkan keterlaksanaan permainan sederhana dan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes sekolah dasar di kecamatan andong rata-rata terlaksana dengan semestinya.

**Tabel 6.** Rata-rata Persentase Keterlaksanaan Permainan Sederhana dan Tradisional

Jenis Permainan	Ya	Tidak
Permainan Sederhana	86,67%	13,33%
Permainan Tradisional	61,78%	38,22%
Rata-Rata Keseluruhan	68,89%	38,11%

**Tabel 6** Keterlaksanaan permainan sederhana dan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes sekolah dasar di Kecamatan Andong dengan persentase terbesar adalah permainan lompat tali dengan persentase

100,00% yang artinya semua sekolah dasar di Kecamatan Andong melaksanakan permainan lompat tali dalam pembelajaran penjasorkes dan persentase terendah yaitu permainan gowokan dengan persentase 23,33% yang artinya permainan ini jarang diterapkan di sekolah dasar di Kecamatan Andong.

Permainan sederhana dalam pembelajaran penjasorkes sekolah dasar di kecamatan andong memiliki rata-rata persentase besar yaitu 86,67% karena permainan ini menggunakan peralatan yang tidak susah untuk di dapatkannya. Permainan sederhana juga memiliki unsur kerjasama tim, permainan ini menuntut siswa untuk selalu bergerak agar memperoleh kemenangan. Permainan terbesar dalam permainan yang terlaksana yaitu permainan kucing dan tikus, kasti, estafet bola, dan ular makan ekornya karena dari beberapa informasi dari responden permainan tersebut sering dilaksanakan karena banyak gerak, peserta didik ketika melakukan permainan mereka dapat bekerja sama dan permainan ini adalah permainan yang bisa dilakukan banyak anak sehingga dapat sebagai materi atau dijadikan beberapa materi pembelajaran.

Permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes sekolah dasar di Kecamatan Andong bahwa persentase terbesar dalam permainan yang terlaksana yaitu permainan lompat tali, gobak sodor, dan engklek, dengan persentase terkecil dalam permainan tradisional yaitu permainan gowokan, sepak sawut, ta'patung, terompah, dan lari balok. Menurut beberapa responden, responden sering melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional lompat tali, gobak sodor, betengan dan engklek, karena anak menyukainya sehingga dapat terlaksana dengan semangat, gembira dan pembelajaran terlaksana dengan tertib. Selain pendapat tersebut responden menyatakan bahwa permainan tradisional ini tidak membutuhkan banyak sarana dan prasarana untuk memainkannya. Responden menyatakan tidak melakukan permainan ta'patung, terompah, lari balok dan gowokan karena kurang tahu dalam peraturan dan cara melaksanakan permainan tersebut, tidak memiliki alat untuk melaksanakan permainan terompah dan lari balok.

SD Negeri di Kecamatan Andong dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran penjasorkes menggunakan kurikulum 2013. Peran guru sangat besar dalam keberhasilan penyelenggaraan

pembelajaran, sehingga guru harus profesional terhadap tanggung jawab sebagai pendidik, pembimbing dan pengajar. Terdapat beberapa aspek yang menganjurkan guru untuk menggunakan permainan tradisional sebagai bagian dari pembelajaran yaitu olahraga tradisional, di dalam kurikulum 2013 terdapat Kompetensi Dasar (KD) 3.1-3.4 dan 4.1- 4.4 untuk kelas I-IV serta V-VI 3.1-3.3 dan 4.1-4.3 tentang permainan tradisional, sehingga guru harus menyampaikan atau mengajarkan permainan tradisional.

Guru dituntut untuk menguasai teknik dasar permainan serta materi yang ada di dalamnya. Dengan penguasaan materi guru dalam penyampaian materi kepada siswa, dan siswa bisa menerima, memahami dan menguasai permainan sederhana dan tradisional tersebut. Untuk sarana dan prasarana di SDN Kecamatan Andong, ketersediaan peralatan sarana dan prasarana yang kurang memadai untuk melakukan pembelajaran penjasorkes dalam bentuk permainan, karna disini guru dituntut untuk lebih kreatif lagi yaitu menggunakan peralatan dengan alat yang ada dan disesuaikan dengan karakteristik siswa di sekolah. Sekolah yang tidak memiliki lapangan atau halaman yang digunakan dalam pembelajaran penjasorkes guru penjas memanfaatkan lahan kosong, memanfaatkan lingkungan sekitar warga yang mengarah ke materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa tersebut.

Penggunaan materi permainan tradisional yang akan diterapkan atau digunakan mengacu pada indikator kurikulum yang ada. Sehingga permainan tradisional yang digunakan dalam pembelajaran penjas mempunyai tujuan arah yang jelas. Pembelajaran dan penguasaan materi yang ada yang melakukan proses pembelajaran tanpa evaluasi dan penguasaan materi yang masih kurang, sarana prasarana yang kurang dan tidak layak digunakan dalam pembelajaran penjasorkes, kurangnya kesesuaian materi terhadap kurikulum, sehingga pembelajaran penjasorkes tidak akan punya arah dan tujuan yang jelas. Adapun peralatan yang menunjang dalam pembelajaran penjasorkes yaitu : bola kecil, balok, karet, egrang batok, botol bolpen.

Menurut Guru Penjasorkes di SDN Kecamatan Andong Permainan sederhana dan tradisional masuk dalam Silabus. Karena silabus merupakan perangkat pembelajaran dari rencana pembelajaran pada suatu kelompok mata pelajaran dengan tema

tertentu, dan Silabus adalah pedoman materi untuk diajarkan kepada siswa.

Permainan sederhana dan tradisional juga diajarkan di pemanasan dan materi inti. Permainan sederhana dan tradisional yang masuk diinti yaitu kucing dan tikus, ular makan ekornya, jamur, sepur-sepur ganjil genap, gowokan, dan ta' patung. Permainan sederhana dan tradisional yang diajarkan di materi inti yaitu lompat tali, kasti, terompah, lari balok, estafet bola, egrang batok, gobak sodor, boy-boyan, engklek, dingklik oglak aglik dan memasukkan bolpen dalam botol.

Menurut guru penjasorkes di SDN Kecamatan Andong peralatan yang menunjang untuk melaksanakan permainan sederhana dan tradisional masih kurang memadai karena sekolah tidak mau memfasilitasi semua kebutuhan dalam pembelajaran penjasorkes. Guru dituntut untuk pandai dalam memodifikasi alat atau membuat alat sendiri.

Minat siswa dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes sangat semangat gembira dan siswa sangat senang semangat terhadap pembelajaran penjasorkes kendala yang di hadapi guru yaitu mengatur siswa yang tidak minat di permainan dan peralatan yang ada.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, penelitian ini dapat disimpulkan bahwa keterlaksanaan permainan sederhana dan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes sekolah dasar di Kecamatan Andong secara keseluruhan telah dilaksanakan cukup baik, hal ini tergambar dengan perolehan persentase melaksanakan sebesar 68,89% dan tidak melaksanakan dengan rata-rata persentase sebesar 31,11%. Untuk faktor permainan sederhana yang telah dilaksanakan dengan persentase 86,67% dan tidak melaksanakan dengan persentase 13,33%. Sedangkan faktor permainan tradisional yang telah dilaksanakan dengan rata-rata persentase sebesar 61,78% dan tidak melaksanakan dengan persentase 38,22%.

Hasil dari keterlaksanaan permainan sederhana dan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes sekolah dasar di Kecamatan Andong, permainan yang sering di laksanakan adalah permainan lompat tali dengan persentase sebesar 100% dan jarang atau tdiak pernah dilakukan dengan persentase sebesar 76,67%.

## REFERENSI

- Ai Melis Kusmiati dan Gano Sumarn. 2018. Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Kemampuan Perseptual Motorik Anak di SDN Margawatu II Garut Kota. *Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*. Vol 1. No 2. Hlm: 17
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- BSNP. 2006. *Standar kompetensi dan kompetensi dasar sekolah dasar dan madrasah ibtidaiyah*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan. Hlm: 1-2
- Dewi Rosianah. 2013. Model Pengembangan Permainan Gobak Sodor Bola Pada Pembelajaran Bola Tangan Dalam Penjasorkes Siswa Kelas V Pada Sekolah Dasar. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations*. Vol 2. No 3. Hlm: 273
- Dyan Febri Ardhika. 2015. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Lompat Melalui Modifikasi Permainan Tradisional Engklek Pada Siswa Kelas Ii Sd Negeri 2 Jeruk Kabupaten Blora Tahun 2013/2014. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*. Vol 4. No 1 Hlm: 1503
- Ernita Lusiana. 2012. Membangun Pemahaman Karakter Kejujuran Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Usia Dini Di Kota Pati. *Journal of Early Childhood Education Papers*. Vol 1. No 1. Hlm: 1
- Fitri Aprilyani Husain. 2013. Survei Pembelajaran Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes pada Siswa di Sekolah Dasar se-Kecamatan Brangsong Kabupaten Kendal. *Laporan Penelitian*. FIK UNES: Semarang. Vol 11. Hlm: 1389
- Heri Triyanto, dkk. 2012. Model Pengembangan Permainan Gobak Sodor Bola Dalam Pembelajaran Penjas. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations*. Vol 1. No 2. Hlm: 66
- Harsuki. 2003. *Perkembangan Olahraga Terkini : Kajian Para Pakar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. Hlm: 97
- Ibrohim Kholil Rabbani. 2015. Peningkatan Pembelajaran Permainan Bola Kecil Melalui Permainan Tradisional Gaprek Kempung Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Purwoyoso 03 Kota Semarang. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations*. Vol 4. No 12. Hlm: 2219
- Itsna Rusmawati dan Sasminta Christina Yuli Hartati. 2016. Penerapan Permainan Tradisional Terhadap Gerak Dasar Motorik Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Pada Siswa Kelas V Sdn Margomulyo 1 Bojonegoro. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*. Vol 4. No 4. PP: 435-440. Hlm: 435
- Jaka Sutrisna. 2017. Permainan Tradisional Anak-Anak Meningkatkan Hasil Belajar Kompetensi Gerak Dasar Lari Siswa Kelas I SD Negeri Bonangrejo Semester 1 Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Edukasi*. Vol 4. No 1. PP:1-3. Hlm: 1
- Jaydari Mohammadreza, dkk. 2016. The effect of traditional games the development of transfer and manipulation motor skills in boys with mental retardation. *International Journal of Physical Education, Sports and Health*. Iran. Vol 3. No 6. Hal: 134
- Kawuryan, dkk. 2017. *Pembelajaran Tematik Berbasis Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Cantrik Pustaka. Hlm: 47.
- Ni Kadek Aris Rahmadani. 2014. Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Jawa. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. Vol 8. No 2. Hlm: 305
- Nora Lita Deritani, dkk. 2014. Pengembangan Permainan Tradisional Ekar Mix Dalam Pembelajaran Penjasorkes. *Journal Of Physical Education And Sports*. Vol 3. No 1. Hlm: 41
- Nur Isnaini Utami, dkk. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran-Engklek Geometri untuk Melestarikan Permainan Tradisional. *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*. Vol 8. No 3. PP: 211-224. Hlm: 211
- Reza Edwin Sulistyanyngtyas. 2018. The Implementation of Traditional Games for Early Childhood Education. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. Vol 326. Hlm:431
- Rusli Ibrahim, dkk. 2008. *Psikologi olahraga*. Bandung :FPOK UPL. Hlm: 87
- Rullik Desvarintyadi, dkk. 2012. Model Pembelajaran Permainan Sudamanda Dengan Pemanfaatan Lingkungan

- Persawahan. Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations. Vol 1. No 4. Hlm: 194
- Soemitro. 1992. Permainan kecil. Jakarta: Depdikbud. Hlm: 171
- Suharsimi Arikunto. 2010. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: Rineka Pustaka.
- Wahyu Hidayat, dkk. 2013. Model Permainan Tradisional Gobak Sodor Bola Pembelajaran Penjasorkes Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations. Vol 2. No 3. Hlm: 281