

**SURVEI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN  
PENJASORKES PADA SISWA DI SEKOLAH DASAR SE- KECAMATAN  
BRANGSONG KABUPATEN KENDAL****Fitri Aprilyani Husain**<sup>✉</sup>

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

**Info Artikel***Sejarah Artikel:*

Diterima September 2013  
Disetujui Oktober 2014  
Dipublikasikan  
November 2014

*Keywords:*

*Kendal, Traditional Games,  
Elementary Schools, Survey*

**Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes pada masing-masing sekolah. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah metode total sampling, yaitu seluruh guru pendidikan jasmani sekolah dasar se-Kecamatan Brangsong Kabupaten Kendal yang berjumlah 18 orang dari 25 sekolah dasar. Teknik penarikan sampel menggunakan sampel random atau sampel acak. Pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan metode survei. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dokumentasi dan angket. Hasil penelitian survei tentang permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes pada siswa di sekolah dasar se- Kecamatan Brangsong Kabupaten Kendal tergolong baik yaitu sebesar 73,13%, tepat digunakan dalam pembelajaran penjasorkes pada siswa disekolah dasar. Simpulan: survei permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes pada siswa di sekolah dasar se- Kecamatan Brangsong Kabupaten Kendal tergolong baik dan tepat digunakan pada siswa disekolah dasar, terbukti dari indikator-indikator yang ada di lihat dari ketersediaan waktu, ketersediaan materi dan pembelajaran penjas, karakteristik permainan serta gerak yang dihasilkan, unsur-unsur penjas serta motivasi.

**Abstract**

*The purpose of this study was to determine the learning traditional game Penjasorkes at each school. The sampling technique used is total sampling method, the entire elementary school physical education teacher as Brangsong Kendal district, amounting to 18 people from 25 primary schools. Sampling techniques using random sampling or random sampling. Collecting data in this study using a survey method. Data collection techniques in this study is documentation and questionnaires. The results of the survey of traditional games in learning Penjasorkes on elementary school students in a district classified as good Brangsong Kendal is equal to 73.13%, the right to use in teaching elementary school students Penjasorkes on. Conclusion: surveys of traditional games in learning Penjasorkes on elementary school students in a district classified as good Brangsong Kendal and appropriate in elementary school students, it is evident from the existing indicators in view of the availability of time, availability of materials and learning penjas, game characteristics and the resulting motion, the elements penjas and motivation.*

© 2014 Universitas Negeri Semarang

<sup>✉</sup> Alamat korespondensi:

Gedung F2 Lantai 2 FIK Unnes  
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229  
E-mail: fitriapriyani@yahoo.co.id

## PENDAHULUAN

Pendidikan modern menggunakan permainan tradisional sebagai alat pendidikan bahwa bermain mengandung nilai-nilai untuk mengembangkan harmoni antara jiwa dan raga. Permainan merupakan bagian dari bidang studi pendidikan jasmani yang mempunyai banyak kegiatan seperti halnya kegiatan olahraga pada umumnya, dengan bermain terpaculah perkembangan-perkembangan manusia secara kejiwaan, dan sosial.

Dengan tumbuh kembangnya manusia secara keseluruhan melalui kegiatan-kegiatan yang ada dalam permainan ini, berarti anak-anak dipersiapkan untuk dapat mengikuti kegiatan-kegiatan bidang studi olahraga yang lain, yang juga menuntut kekuatan dan kelincahan gerak jasmaniah, kemasakan mental dan pendekatan jarak sosial (Soetoto Poentjopoetro, 2002:1.19).

Melalui Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, permainan tradisional dapat disajikan sebagai bahan pelajaran pendidikan jasmani, karena setiap permainan tersebut harus terlebih dahulu dikaji nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tersebut seperti nilai pendidikan, dalam permainan tradisional juga memiliki unsur-unsur seperti sportivitas, kejujuran, kecermatan, kelincahan, ketepatan menentukan langkah serta kemampuan bekerja sama dalam kelompok, mudah aturan permainannya, di samping jumlah pemain yang dapat melibatkan seluruh siswa di kelas yang bersangkutan dan dalam permainan guru dapat mengontrol siswanya karena adanya faktor bahaya sehingga harus ada yang dapat mempertanggung jawabkannya.

Pendidikan jasmani Olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral 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).

Berdasarkan observasi awal sebelum mengadakan penelitian, ada sebagian guru penjas yang mengajarkan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes. Jenis olahraga pilihan yang diambil oleh beberapa sekolah dasar di kecamatan Brangsong adalah bentuk permainan tradisional. Hal ini dikarenakan letak sekolah dasar di wilayah kecamatan Brangsong adalah pedesaan yang berdekatan dengan lingkungan rumah warga, perbukitan, hutan memungkinkan masih terdapat permainan tradisional. Siswa asyik bermain sendiri lari kesana kesana kemari tidak beraturan, siswa pada jam istirahat mereka bermain permainan tradisional. Masing-masing sekolah memiliki sarana dan prasarana yang berbeda-beda antara satu dengan yang lainnya. Sekolah dasar yang berada di kecamatan Brangsong hampir semua mempunyai lapangan / halaman sekolah sebagai pembelajaran penjas untuk peralatannya kurang memadai. Sebagai guru yang profesional lebih kreatif diharapkan materi pembelajaran penjasorkes sesuai dengan kurikulum yang ada.

Dari uraian diatas, maka hal tersebut mendorong penulis untuk mengadakan penelitian yang berjudul Survei Permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes pada siswa di Sekolah Dasar.

## METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan metode survei.

Pernelitian survei digunakan untuk menumpulkan data atau informasi berbentuk opini dari sejumlah besar orang terhadap topik atau isu-isu tertentu. Yang bertujuan untuk mengetahui gambaran umum karakteristik dari populasi. (Nana Syaodih, 2008:54)

## Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini variabel yang digunakan adalah variabel diskriptif. Variabel yang akan diungkap dalam penelitian ini adalah permainan tradisional dalam pembelajaran

penjasores pada siswa di sekolah dasar se-Kecamatan Brangsong. Dari 18 orang guru penjas sekolah dasar.

### Populasi, Sampel, Dan Teknik Penarikan Sampel

#### Populasi

Populasi adalah sekelompok orang atau benda yang menjadi sumber pengambilan sampel yang memenuhi syarat-syarat tertentu yang berkaitan dengan masalah penelitian (Suharsimi Arikunto, 2010:173).

#### Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi yang ingin diteliti. (Suharsimi Arikunto, 2010:174). Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah metode total sampling, yaitu seluruh guru pendidikan jasmani sekolah dasar se-kecamatan Brangsong Kabupaten Kendal yang berjumlah 18 orang dari 25 sekolah dasar.

#### Teknik Penarikan Sampel

Teknik penarikan sampel menggunakan sampel random atau sampel acak karena didalam pengambilan sampelnya, peneliti mencampur subyek-subyek didalam populasi sehingga semua subyek dianggap sama. Maka peneliti terlepas dari perasaan mengistimewakan satu atau beberapa subyek untuk dijadikan sampel. (Suharsimi Arikunto, 2010:177)

### Instrumen Dan Metode Pengumpulan Data

Untuk pengambilan data yang sesuai dengan tujuan penelitian terlebih dahulu memilih teknik pengumpulan data yang tepat. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan :

#### Dokumentasi

Dokumen-dokumen bertujuan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan objek penelitian serta dapat memperkuat dan melengkapi data yang telah diperoleh. Metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data yang akurat tentang proses permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes pada siswa di sekolah dasar se-kecamatan Brangsong Kabupaten Kendal.

#### Angket atau Kuesioner

Kuesioner sebagai alat pengukur data penelitian dirumuskan dengan kriteria tertentu. Kuesioner yang dirumuskan tanpa kriteria yang jelas tidak banyak manfaatnya dilihat dari tujuan penelitian.

Metode kuesioner ini digunakan sebagai alat pengumpul data tentang permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes pada siswa di sekolah dasar se-kecamatan Brangsong Kabupaten Kendal. Angket dijabarkan menjadi pertanyaan-pertanyaan.

### Validitas Dan Reliabilitas Instrumen

#### Validitas instrumen

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkatan-tingkatan kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang di inginkan dan dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat (Arikunto, 2010:211)

Rumus yang digunakan adalah :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  : Koefisien antara X dan Y

N : Banyaknya subjek/siswa yang diteliti

$\sum X$  : Jumlah skor tiap butir soal

$\sum Y$  : Jumlah skor total

$\sum X^2$  : Jumlah kuadrat skor butir soal

$\sum Y^2$  : Jumlah kuadrat skor total

(Suharsimi Arikunto, 2010:213)

#### Reabilitas instrumen

Keterandalan ini menggambarkan derajat keajegan, atau konsistensi hasil pengukuran. Suatu alat ukur dikatakan reliabilitas jika alat ukur menghasilkan suatu gambaran yang benar-benar dapat dipercaya dan dapat diandalkan untuk membuahkan hasil pengukuran yang sesungguhnya.

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{(k-1)} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

$r_{11}$ : reliabilitas tes secara keseluruhan

$n$ : banyaknya item

$\sum \sigma_i^2$ : jumlah varians skor tiap-tiap item

$\sum \sigma_t$ : varians total

Dengan rumus varians ( $\sigma^2$ ):

$$\sigma^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

Keterangan:

X : skor pada belah awal dikurangi skor pada belah akhir.

N : jumlah responden uji coba.

(Suharsimi Arikunto, 2010:228)

dikuantitatifkan, diangkakan sekedar untuk mempermudah dua atau lebih data variabel kemudian setelah dapat hasil akhir lalu dikualitatifkan kembali (Suharsimi Arikunto, 2010:282)

Dalam pengolahan data, presentase diperoleh dengan rumus dari Muhamad Ali (1987:184) yaitu :

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

NP = Nilai dalam %

n = Adalah nilai yang diperoleh

N = Jumlah seluruh nilai/jumlah seluruh data

### Metode Analisis Data

Metode analisis data harus melalui alat pengambilan data yang dihasilkan. Dalam hal ini berbentuk riset deskriptif bersifat eksploratif yang bertujuan untuk menggambarkan keadaan status fenomena. Peneliti dalam penelitian ini ingin mengetahui permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes pada siswa di sekolah dasar yang berjumlah 25 sekolah dasar.

Teknik deskriptif kualitatif dengan prosentase adalah data kualitatif yang ada akan

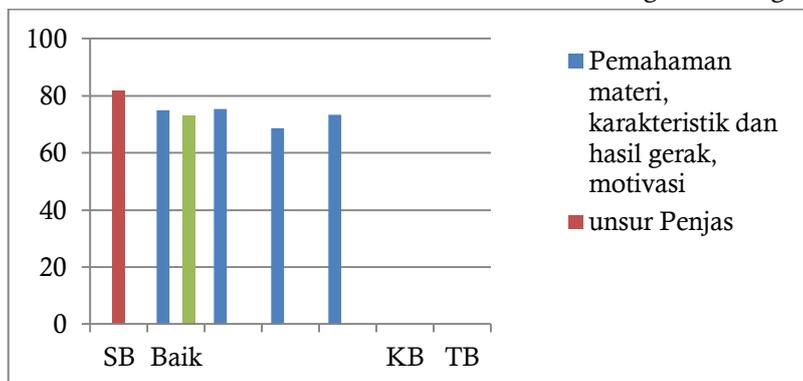
### HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian survei tentang permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes pada siswa di sekolah dasar se- Kecamatan Brangsong Kabupaten Kendal yang dilakukan pada guru penjas sekolah dasar se-Kecamatan Brangsong Kabupaten Kendal ditunjukkan pada tabel 4.1:

**Tabel 4.1** Distribusi Frekuensi Pelaksanaan Permainan dalam Pembelajaran Penjasorkes pada Siswa Disekolah Dasar Se-Kecamatan Brangsong Kabupaten Kendal

Interval Prosentase	Jumlah (Orang)	Prosentase	Kriteria
81.26-100	1	81,77%	SB
62.51-81.25	17	73,13%	B
43.76-62.50	0		KB
25.00-43.75	0		TB
Jumlah	18		

Berdasarkan data distribusi dan frekuensi diatas diubah dalam grafik histogram



Berdasarkan data frekuensi dan histogram diatas menunjukkan bahwa pelaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes pada siswa di sekolah dasar se-Kecamatan Brangsong Kabupaten Kendal tergolong baik yaitu sebesar 73,13%.

Adapun indikator yang digunakan untuk mengetahui pelaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes pada siswa di sekolah dasar se-Kecamatan Brangsong Kabupaten Kendal meliputi:

1. Pembagian waktu
2. Materi dan pembelajaran penjas
3. Karakteristik permainan dan gerak yang dihasilkan
4. Unsur- unsur penjas
5. Motivasi

Berdasarkan hasil analisa data menunjukkan bahwa tingkat pelaksanaan permainan tradisional pada siswa di sekolah dasar se- Kecamatan Brangsong Kabupaten Kendal adalah baik. Hal ini dikarenakan Pelaksanaan permainan tradisional sesuai indikator:

- a. Ketersediaan waktu dengan jumlah 75,00% dengan kriteria baik dikarenakan guru penjasorkes dalam pemanfaatan waktu pembelajaran permainan tradisional dari kelas rendah sudah baik dan sesuai dengan pembagian jumlah jam pembelajaran. Sedangkan 25,00% guru penjas merangkap di Sekolah Dasar yang berbeda tempat untuk memenuhi waktu 24 jam mata pelajaran penjasorkes di sekolah dasar.
- b. Materi dan pembelajaran penjas dengan kriteria baik sebesar 73,61% meliputi pembelajaran dan penguasaan materi 74,07%, sarana dan prasarana sekolah 81,25% dan kesesuaian kurikulum 65,28%. Sedangkan 26,39% yang lain terdiri dari: pembelajaran dan penguasaan materi ada yang melakukan proses pembelajaran tanpa evaluasi dan penguasaan materi yang masih kurang, sarana prasarana yang kurang dan tidak

layak untuk digunakan dalam pembelajaran penjasorkes, kurangnya kesesuaian materi terhadap kurikulum, sehingga pembelajaran penjasorkes tidak akan punya arah dan tujuan yang jelas.

- c. Karakteristik permainan serta gerak yang dihasilkan dengan kriteria baik sebesar 68,68% meliputi jenis permainan sebesar 63,96%, hasil gerak dan faktor resiko sebesar 73,38%, lokomotor sebesar 64,09%, non lokomotor sebesar 74,65%, Manipulatif sebesar 81,9%. Sedangkan 31,32% yang lain dari hasil karakteristik permainan masih ada guru penjas yang masih kurang mengetahui tentang karakteristik gerak serta faktor resiko bahaya yang ada didalam permainan tradisional.
- d. Unsur-unsur penjas dengan kriteria sangat baik sebesar 81,77%, permainan tradisional yang akan digunakan dalam pembelajaran penjasorkes tidak lepas dari unsur-unsur penjas yang terkandung didalamnya, seperti unsur kognitif sebesar 88,9%, yang menyangkut kemampuan siswa dalam bermain, tentunya siswa akan berfikir bagaimana cara memecahkan masalah dalam bermain, selanjutnya afektif sebesar 81,25%, yang ditunjukkan pada sikap atau perilaku siswa dalam bermain, sehingga guru bisa mengamati perilaku siswa dan bisa menilai sikap yang muncul dalam bermain. Psikomotor sebesar 81,94% psikomotor mengenai bagaimana siswa bisa melakukan permainan tradisional dengan peraturan yang ada sehingga gerak yang dilakukan yang dihasilkan siswa sudah sesuai yang diharapkan sehingga apabila terjadi kesalahan dalam bermain maka guru penjas bisa mengoreksi dengan baik, dari hasil gerak yang dilakukan siswa dalam jasmani sebesar 79,63%, permainan tradisional yang digunakan dalam pembelajaran bermanfaat bagi tubuh siswa karena tidak semua permainan

tradisional memiliki unsur-unsur yang ada didalamnya.

Motivasi dengan kriteria baik sebesar 73,44% meliputi minat siswa 74,80%, dengan adanya permainan tradisional yang digunakan dalam pembelajaran penjas tentunya siswa sangat minat sekali dengan permainan-permainan tradisional yang diberikan disekolah, siswa tidak takut untuk mengikuti pembelajaran penjas sesuai karakteristik siswa disekolah dasar yang masih suka dengan bermain, sehingga permainan tradisional ini tepat sekali digunakan dalam pembelajaran penjasorkes, selain itu

motivasi guru sebesar 63,89%, guru juga termotivasi sekali untuk menggunakan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes sebagai sumber bahan ajar yang baru, karena bermanfaat untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang ada di sekolah dasar terutama dalam pembelajaran penjasorkes. Sedangkan 26,56% dari motivasi ada beberapa guru yang tidak suka dengan permainan tradisional karena kurangnya ketertarikan guru penjas terhadap permainan tradisional sehingga pembelajarannya bersifat monoton.

**Tabel 4.2** Indikator Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes

Indikator	Prosentase	Kriteria
Pembagian waktu	75,00 %	Baik
Materi dan pembelajaran penjas	73,61 %	Baik
Karakteristik permainan dan gerak yang dihasilkan	68,68 %	Baik
Unsur-unsur penjas	81,77 %	Sangat Baik
Motivasi	73,44 %	Baik

Berdasarkan perhitungan prosentase skor masing-masing indikator yang mempengaruhi permainan tradisional pada siswa di sekolah dasar se-Kecamatan Brangsong Kabupaten Kendal menunjukkan bahwa faktor :

1. Ketersediaan waktu 75,00%
2. Ketersediaan materi dan pembelajaran penjas sebesar 73,61% meliputi pembelajaran dan penguasaan materi 74,07%, Sarana dan prasarana sekolah 81,25% dan Kesesuaian kurikulum 65,28%.
3. Karakteristik permainan serta gerak yang dihasilkan sebesar 68,68% meliputi jenis permainan sebesar 63,96%, hasil gerak dan faktor resiko sebesar 73,38%, lokomotor sebesar 64,09%, non lokomotor sebesar 74,65%, Manipulatif sebesar 81,9%.
4. Unsur-unsur penjas sebesar 81,77% meliputi Kognitif sebesar 88,9%, Afektif sebesar 81,25%, Psikomotor sebesar 81,94%, Jasmani sebesar 79,63%.

Motivasi sebesar 73,44% meliputi minat siswa 74,80%, Motivasi guru 63,89%.

## SIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pembahasan dapat diambil simpulan bahwa permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes pada siswa di sekolah dasar se- Kecamatan Brangsong Kabupaten Kendal yang berjumlah 25 sekolah dasar tergolong baik, yaitu sebesar 73,13%, tepat digunakan dalam pembelajaran penjasorkes pada siswa di sekolah dasar. Hal ini terbukti dari jumlah pembagian waktu pembelajaran yang baik sebesar 75,00%, kemampuan guru dalam penguasaan materi dan pembelajaran yang tergolong baik sebesar 73,61%, meliputi sarana prasarana, dan kesesuaian kurikulum, kemudian karakteristik permainan serta gerak yang dihasilkan dengan kriteria baik yaitu sebesar 68,68 %, meliputi jenis permainan tradisional itu sendiri, hasil gerak dan faktor resiko dari siswa. Unsur-unsur

penas yang tergolong sangat baik sebesar 81,77 % meliputi kognitif, afektif, psikomotor dan jasmani siswa, serta motivasi yang tergolong baik sebesar 73,44 %, meliputi minat siswa dan motivasi guru dalam penggunaan permainan tradisional.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- BSNP. 2006. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Mohamad Ali. 1993. Strategi Pembelajaran Pendidikan. Bandung: Angkasa
- Prana. 2010. Permainan Tradisional Jawa. Klaten: PT Intan Pariwara.
- Rusli Ibrahim. 2005. Pengantar Kependidikan. Jakarta: Depdiknas.
- Soemitro. 1992. Permainan Kecil. Jakarta: Depdikbud.
- Soetoto Pontjopoetro. 2002. Permainan Anak Tradisional dan Aktifitas Ritmik. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suharsimi Arikunto, S. 2010. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: PT Rineka Cipta.