

**KETERLAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM
PEMBELAJARAN PENJASORKES DI SEKOLAH DASAR
NEGERI SE-GUGUS 13 KECAMATAN COBLONG
KOTA BANDUNG TAHUN 2017/2018**

E-JOURNAL

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :
Sheiyawibi
NIM 14604221064

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENJAS
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

Jurnal yang berjudul “Keterlaksanaan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung Tahun Ajaran 2017/2018”, yang disusun oleh Sheiyawibi, NIM. 14604221064 ini telah disetujui oleh pembimbing dan *reviewer*.

Pembimbing

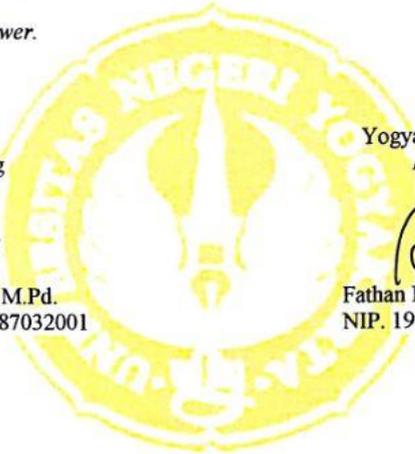


Dra. Sri Mawarti, M.Pd.
NIP. 195906071987032001

Yogyakarta, 09 Juli 2018
Reviewer



Fathan Nurcahyo, S.Pd.Jas, M.Or.
NIP. 198207112008121003



KETERLAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES DI SEKOLAH DASAR NEGERI SE-GUGUS 13 KECAMATAN COBLONG KOTA BANDUNG TAHUN 2017/2018

THE IMPLEMENTATION OF TRADITIONAL GAMES IN LEARNING OF SPORTS PHYSICAL EDUCATION AND HEALTH IN THE ELEMENTARY SCHOOL GROUP 13 COBLONG DISTRICT BANDUNG CITY 2017/2018

Oleh: Sheiyawibi (14604221064), PGSD Penjas, FIK, UNY
wsheiya@gmail.com

Abstrak

Permasalahan dalam penelitian ini adalah minat anak dalam permainan tradisional guna melestarikan budaya bangsa melalui pembelajaran penjasorkes di SD N se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa banyak Permainan Tradisional yang digunakan oleh para guru PJOK terhadap siswa dalam pembelajaran penjasorkes di SD N se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung. Pendekatan penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Sampel penelitian adalah guru penjasorkes berjumlah 15 guru di SD N di Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung. Instrumen penelitian ini menggunakan angket yang sudah valid milik Ade Ayu dengan jumlah 20 butir pernyataan. Uji reliabilitas sebesar 0,760 sehingga instrumen tersebut reliabel. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan deskriptif dengan persentase. Hasil penelitian mengenai keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di SD N se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung Tahun Ajaran 2017/2018 pada faktor permainan tradisional yang sudah dibakukan telah terlaksana dengan persentase sebesar 81,11%, tidak terlaksana dengan persentase sebesar 18,89% dan faktor permainan tradisional yang belum dibakukan terlaksana dengan persentase sebesar 72,86%, tidak terlaksana dengan persentase sebesar 27,14%. Secara keseluruhan terlaksana dengan persentase rata-rata sebesar 75,33% dan tidak terlaksana dengan rata-rata persentase sebesar 24,67%.

Kata kunci : keterlaksanaan, permainan tradisional, pembelajaran, penjasorkes

Abstract

The problem in this research is the interest of children in traditional game in order to preserve the nation's culture through Physical Education (PE) and Health learning in elementary school as group 13 Coblong District, Bandung. This study aims to find out how many traditional games used by teacher to the students in PE and Health learning in elementary schools throughout the group 13 Coblong District, Bandung. The approach of this research is descriptive quantitative research. The sample of the research is the teacher of PE and Health totaling 15 teachers in the school in group 13 Coblong District, Bandung. The instrument of this study use valid questionnaire from Ade Ayu with 20 items of statement. Test reliability of 0.760 so that the instrument is reliable. Technique analysis data in this research use descriptive with percentage. Results of research on the implementation of traditional games in PE and Health learning in elementary school in group 13 Coblong District, Bandung academic year 2017/2018 on the traditional game that has been standardized, has been done with a percentage of 81.11%, not executed with a percentage of 18.89 % and traditional game factors that have not been standardized executed with a percentage of 72.86%, not accomplished with a percentage of 27.14%. Overall it is accomplished with an average percentage of 75.33% and is not accomplished with an average percentage of 24.67%.

Keywords: implementation, traditional games, learning, Physical Education and Health

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar oleh masyarakat dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan yang berlangsung di sekolah maupun di luar sekolah untuk mempersiapkan peserta didik yang dapat memainkan peranan penting dalam berbagai lingkungan secara tepat pada masa yang akan datang (Kadir dkk, 2015: 61). Sugihartono dkk (2013: 3) juga menyatakan bahwa pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan sengaja untuk mengubah tingkah laku manusia baik secara individu maupun berkelompok untuk mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Pendidikan dapat mengoptimalkan kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik. Pengertian pendidikan juga dijelaskan didalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 yaitu sebagai berikut:

‘Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian keerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara’.

Salah satu ruang lingkup pendidikan adalah pendidikan dasar. Pendidikan dasar diajarkan pada jenjang sekolah dasar. Salah satu mata pelajaran pada jenjang sekolah dasar adalah Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. Berdasarkan Permendikbud Nomor 57 Tahun 2014, Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran umum yang dikelompokkan dalam kelompok B Kurikulum 2013 jenjang SD. Mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan bertujuan untuk mengembangkan kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik terkait lingkungan dalam bidang sosial, budaya, dan seni.

Pendapat Arma Aboellah (Guntur, 2009: 15) menyatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan melalui kegiatan jasmani yang bertujuan mengembangkan individu secara organik, *neuromuscular*, intelektual dan emosional. Aip Syarifudin, dkk (dalam Santoso, 2009: 3) menjelaskan bahwa Pendidikan Jasmani adalah suatu proses melalui aktivitas jasmani, yang dirancang dan disusun secara sistematis untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan, meningkatkan kemampuan dan keterampilan jasmani, kecerdasan dan pembentukan watak, serta nilai dan positif

bagi setiap warga negara dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.

Pendidikan Jasmani erat kaitannya dengan olahraga dan bermain. Bermain merupakan aktivitas manusia yang menyenangkan khususnya pada anak-anak. Suherman dkk (2015: 65) bermain adalah berbagai aktivitas yang dilakukan oleh anak-anak untuk mendapatkan kesenangan dan dilakukan pada waktu senggang. Kegiatan bermain bukan paksaan dari orang tua atau orang lain, tetapi karena pilihan anak itu sendiri. Anak-anak dapat merasa gembira dan bebas selama bermain. Anak-anak juga mampu mengembangkan kemampuan tubuh, otot, dan juga dapat mengembangkan kreativitasnya selama bermain. Bermain juga memiliki nilai lainnya yang sangat penting bagi anak-anak yaitu mampu berkomunikasi baik dan meningkatkan kerjasama dengan teman lainnya. Bermain adalah kata kerja (*to play*), sedangkan kata bendanya adalah permainan (*game*).

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

pembelajaran penjasorkes sejak sekolah dasar.

Permendikbud nomor 10 tahun 2014 menyebutkan bahwa permainan rakyat adalah suatu kegiatan rekreatif yang memiliki aturan khusus sebagai cerminan karakter budaya bangsa serta berfungsi sebagai pemelihara hubungan sosial. Menurut Sukintaka (1991: 129) permainan tradisional merupakan permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak pada suatu daerah secara tradisi. Permainan tradisional merupakan jenis olahraga sambil bermain yang tersisipi oleh nilai-nilai kehidupan manusia secara tidak langsung. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional meliputi nilai sportivitas, nilai kedisiplinan, nilai tanggung jawab, nilai kesetiakawanan, nilai kegotongroyongan, nilai keadilan, nilai keikhlasan, nilai kasih sayang, kesabaran dan nilai kejujuran. Menurut Kawuryan dkk (2017: 47) Nilai-nilai tersebut sangat penting bagi perkembangan diri seorang individu dan dapat dikembangkan melalui interaksi antara individu.

Selain nilai-nilai kehidupan yang terkandung pada permainan tradisional, permainan tradisional juga mendidik kreativitas anak. Kebanyakan peralatan permainan tradisional dapat menggunakan bahan-bahan yang disediakan oleh alam. Pengguna permainan tradisional dapat mengkreasikan bahan dari alam maupun

mendaur ulang barang-barang bekas yang sudah tidak digunakan lagi. Hal ini akan melatih anak untuk berpikir kreatif.

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

Salah satu upaya pemerintah untuk melestarikan kebudayaan daerah permainan tradisional yaitu dengan menyajikan kompetensi permainan tradisional kedalam salah satu program pilihan kurikulum pendidikan jasmani dalam lingkup permainan. Tertera pada Kurikulum 2013 di kompetensi dasar 3.1-3.4 dan 4.1-4.4 untuk kelas I-IV serta V-VI 3.1-3.3 dan 4.1-4.3 pada mata pelajaran penjasorkes menyajikan materi permainan tradisional (terlampir pada lampiran). Saat ini pendidikan di Indonesia sedang dalam proses pemerataan penerapan Kurikulum 2013 sehingga ada beberapa sekolah yang masih menerapkan KTSP. Berdasarkan wawancara pada hari kamis, 8 Maret 2018 dengan salah satu guru PJOK SD Negeri di gugus 13 kecamatan coblong, bahwa di

seluruh Kota Bandung semua Sekolah Dasar Negerinya sudah menggunakan kurikulum 2013.

Berdasarkan pengalaman peneliti saat melaksanakan Program Lapangan Terbimbing (PLT), fasilitas permainan tradisional di sekolah sudah ada akan tetapi guru PJOK tidak mengajarkan materi permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes. Pengalaman mahasiswa lain atas nama Wachid Adi Prasetyo (NIM 14604224030), Ifan Sodikin (NIM 14604221030), dan Risqi Akbar (NIM 14604221062) yang juga pernah melaksanakan PLT di sekolah-sekolah, berpendapat bahwa jarang sekali guru PJOK mengajarkan atau mengenalkan permainan tradisional kepada siswa-siswinya saat pembelajaran. Guru PJOK hanya melakukan pemanasan secara statis dinamis dilanjutkan materi pelajaran serta diakhiri pendinginan tanpa adanya permainan tradisional. Padahal permainan tradisional bisa diterapkan saat pemanasan atau pendinginan pada pembelajaran penjasorkes.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 024 Coblong dan SD Negeri 103 Coblong, Kecamatan Coblong Kota Bandung, pada tanggal 8 Maret 2018, peneliti tidak menemukan siswa-siswi melaksanakan permainan tradisional pada saat istirahat. Selain itu, halaman di sekolah tidak memfasilitasi siswa dengan

dibuatkannya wahana bermain engklek dan permainan tradisional yang lainnya. Siswa-siswi lebih tertarik melakukan olahraga kecabangan seperti: sepak bola, basket, voli dan olahraga kecabangan lainnya saat istirahat. Anjuran dari Depdikbud untuk melestarikan permainan tradisional harus dilakukan salah satunya melalui sekolah-sekolah dengan mengeluarkan buku tentang kumpulan permainan olahraga tradisional tahun 2002 dengan harapan sekolah-sekolah dapat turut serta dalam melestarikan budaya Bangsa Indonesia melalui permainan tradisional. Selain itu, pelaksanaan permainan tradisional di sekolah dapat melestarikan budaya bangsa berdasarkan Permendikbud nomor 10 tahun 2014 Bab III tentang pelestarian tradisi.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti akan meneliti keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri Se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung. Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran penjasorkes di sekolah khususnya dalam pelaksanaan dan pelestarian permainan tradisional sebagai upaya untuk menjaga kelestarian budaya bangsa dan menanamkan nilai-nilai kehidupan bermasyarakat pada diri anak sejak dini.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif kuantitatif. Deskripsif kuantitatif memberikan gambaran terhadap objek yang diteliti. Metode penelitian ini menggunakan metode survei. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket. Angket dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di SD Negeri se-Gugus 13 Kecamatan Comblong Kota Bandung.

Definisi Operasional Variabel Penelitian

Berdasarkan Sugiyono (2010: 60) “Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya”. Variabel dalam penelitian ini adalah “keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di SD Negeri se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung.” Keterlaksanaan yang dimaksud merupakan berbagai jenis permainan tradisional yang peraturannya telah dibakukkan dan belum dibakukkan dalam melaksanakan pembelajaran penjasorkes pada saat melakukan pemanasan, inti, maupun pendinginan di SD.

Populasi dan Sampel Penelitian

Berdasarkan Sugiyono (2010: 117) “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh Guru PJOK yang terdiri atas 15 Guru PJOK di SD Negeri se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung.

Deskripsi Lokasi, Subjek dan Waktu

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilaksanakan di SD Negeri se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung.

2. Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah Guru PJOK dari SD 065 Cihampelas, SDN 103 Coblong, SDN 007 Cipaganti, SDN 053 Cisit, SDN 024 Coblong, SDN 031 Pelesiran yang berjumlah 15 orang.

3. Deskripsi Waktu Penelitian

Pengambilan data dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 12 April 2018 sampai dengan 12 Mei 2018 pada pukul 09.00-10.00 WIB yang bertempat di seluruh SD Negeri se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti

dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Arikunto, 2014: 203). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar kuesioner atau angket tertutup berskala Guttman.

Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode survei dengan teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner. Sugiyono (2014: 142) menyatakan bahwa kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Data yang diperoleh dapat berupa interval atau rasio dikotomi (dua alternatif) yaitu ‘ya’ dan ‘tidak’. Penggunaan skala Guttman bertujuan untuk mendapatkan jawaban yang tegas terhadap suatu permasalahan yang ditanyakan.

Uji Coba Instrumen

Berdasarkan Sutrisno Hadi (1991: 6) menyatakan bahwa ada tiga langkah yang harus di tempuh dalam penyusunan instrumen yaitu mendefinisikan konstruk, menyidik faktor, dan menyusun butir-butir pernyataan.

Instrumen penelitian ini menggunakan angket kisi-kisi instrumen yang sudah diuji cobakan oleh Ade Ayu Laksmitaningrum dalam penelitian keterlaksanaan permainan tradisional di SD Negeri se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman tahun ajaran 2016/2017. Butir-butir pernyataan ini memberikan gambaran tentang faktor dengan jawaban “Ya” atau “Tidak”.

Nilai validitas dan reliabilitas dari butir-butir pernyataan instrumen penelitian tersebut sesuai dengan kriteria-kriteria yang telah ditentukan pada teori yang ada. Kriteria untuk menentukan nilai validitas adalah jika nilai r hitung $>$ r tabel maka instrumen tersebut dinyatakan valid, sebaliknya jika nilai r hitung $<$ r tabel maka instrumen dinyatakan tidak valid, menggunakan nilai signifikan 5%. Penentuan nilai r tabel dilihat dari tabel distribusi r dengan jumlah sampel uji coba (n)=10 dan nilai signifikan= 5%, maka didapat nilai r tabel= 0,632.

Teknik Analisis Data

Setelah penyusun melakukan penelitian dengan mengumpulkan data-data dari responden, kemudian penyusun melakukan analisis data. Data yang didapat oleh penyusun merupakan data mentah yang berisi jawaban dari responden mengenai permasalahan yang diteliti. Salah satu tujuan analisis data adalah menyederhanakan seluruh data kemudian

disajikan dalam susunan yang sistematis, setelah itu menafsirkan atau memaknai data yang didapat.

Data yang diperoleh penyusun bersifat kuantitatif dengan skala Guttman sehingga perlu diolah untuk proses penarikan kesimpulan. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik hitung analisis diskriptif untuk mendeskripsikan variabel penelitian dalam pengukuran dan tidak menggunakan statistik inferensial karena tidak ada hipotesis dalam penelitian ini. Cara perhitungan analisis data mencari besarnya frekuensi relatif persentase. Dengan rumus sebagai berikut (Sudijono, 2009: 40):

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

Keterangan:

P = Persentase yang dicari (Frekuensi Relatif)

F = Frekuensi

N = Jumlah Responden

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi dan Waktu penelitian

a. Deskripsi Lokasi Penelitian

Lokasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah di SD Negeri se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung.

b. Deskripsi Waktu Penelitian

Pengambilan data dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 12 April 2018 sampai dengan 12 Mei 2018 pada pukul 09.00-10.00 WIB yang bertempat di seluruh SD Negeri se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung.

2. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Supaya keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung tahun ajaran 2017/2018 secara keseluruhan mudah dipahami, maka akan dipaparkan dalam dua faktor yaitu faktor permainan tradisional yang telah dibakukan dan permainan tradisional yang tidak dibakukan.

Tabel 1. Keterlaksanaan Jenis-jenis Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri Se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung Tahun Ajaran 2017/2018.

No	Nama Permainan Tradisional	YA		TIDAK		Keterangan
		Jumlah	%	Jumlah	%	
1	Egrang	14	93,33%	1	6,67%	T
2	Terompah Panjang	14	93,33%	1	6,67%	T
3	Lari Balok	11	73,33%	4	26,67%	T
4	Hadang	15	100%	0	0%	TS
5	Patok Lele	4	26,67%	11	73,33%	T
6	Bentengan	15	100%	0	0%	TS
7	Congklak/dakon	14	93,33%	1	6,67%	T
8	Boy-boyan	15	100%	0	0%	TS
9	Engklek	15	100%	0	0%	TS
10	Lompat Tali	15	100%	0	0%	TS
11	Petak Umpet	15	100%	0	0%	TS
12	Balap Karung	15	100%	0	0%	TS
13	Patung-patungan	14	93,33%	1	6,67%	T
14	Egrang Batok	9	60%	6	40%	T
15	Ketapel	3	20%	12	80%	T
16	Ular Makan Ekornya	15	100%	0	0%	TS
17	Dingklik Oglak-aglik	9	60%	6	40%	T
18	Dhul-dhulan	3	20%	12	80%	T
19	Jamuran	3	20%	12	80%	T
20	Cublak-cublak Suweng	8	53,33%	7	46,67%	T
Rata-Rata		75,33%		24,67%		

Keterangan :

T = Terlaksana

TS = Terlaksana Semua

TTS = Tidak Terlaksana Semua

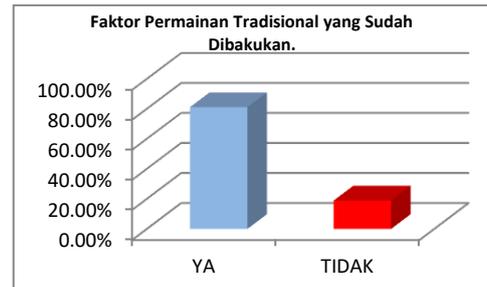
a. Faktor jenis-jenis Permainan

Tradisional yang Sudah Dibakukan.

Berdasarkan tabel 1 diperoleh data mengenai faktor jenis permainan tradisional yang sudah dibakukan di SD Negeri se-Gugus Kecamatan Coblong Kota Bandung. Hasil perhitungan dapat disajikan pada tabel dan histogram sebagai berikut:

Tabel 2. Keterlaksanaan Jenis-jenis Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri Se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung Tahun Ajaran 2017/2018

No	Nama Permainan Tradisional	YA		TIDAK		Keterangan
		Jumlah	%	Jumlah	%	
1	Egrang	14	93,33 %	1	6,67 %	T
2	Terompa h Panjang	14	93,33 %	1	6,67 %	T
3	Lari Balok	11	73,33 %	4	26,67 %	T
4	Hadang	15	100%	0	0%	TS
5	Patok Lele	4	26,67 %	11	73,33 %	T
6	Bentengan	15	100%	0	0%	TS
	Rata-rata		81,11%		18,89%	



Gambar 1. Diagram Keterlaksanaan Jenis-jenis Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri Se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung Tahun Ajaran 2017/2018 Berdasarkan Faktor Permainan Tradisional yang Sudah Dibakukan.

Hasil analisis diperoleh nilai rata-rata keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri Se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung Tahun Ajaran 2017/2018. Berdasarkan faktor permainan tradisional yang sudah dibakukan, rata-rata jawaban Ya dengan persentase sebesar 81,11% dan jawaban Tidak dengan persentase sebesar 18,89%.

b. Faktor Permainan Tradisional yang Belum Dibakukan.

Berdasarkan tabel 1 diperoleh data mengenai faktor jenis permainan tradisional yang belum dibakukan di SD Negeri se-Gugus Kecamatan Coblong Kota Bandung. Hasil perhitungan dapat disajikan pada tabel dan histogram sebagai berikut:

Tabel 3. Keterlaksanaan Jenis-jenis Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri Se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung Tahun Ajaran 2017/2018 Berdasarkan Faktor Permainan Tradisional yang Belum Dibakukan.

No	Nama Permainan Tradisional	YA		TIDAK		Keterangan
		Jumlah	%	Jumlah	%	
7	Congklak/dakon	14	93,33%	1	6,67%	T
8	Boy-boyan	15	100%	0	0%	TS
9	Engklek	15	100%	0	0%	TS
10	Lompat Tali	15	100%	0	0%	TS
11	Petak Umpet	15	100%	0	0%	TS
12	Balap Karung	15	100%	0	0%	TS
13	Patung-patungan	14	93,33%	1	6,67%	T
14	Egrang Batok	9	60%	6	40%	T
15	Ketapel	3	20%	12	80%	T
16	Ular Makan Ekornya	15	100%	0	0%	TS
17	Dingklik Oglak-aglik	9	60%	6	40%	T
18	Dhul-dhulan	3	20%	12	80%	T
19	Jamuran	3	20%	12	80%	T
20	Cublak-cublak Suweng	8	53,33%	7	46,67%	T
	Rata-rata		72,86%		27,14%	

Hasil analisis diperoleh nilai rata-rata keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung tahun ajaran 2017/2018 berdasarkan faktor permainan tradisional yang belum dibakukan, rata-rata jawaban Ya dengan persentase sebesar 72,86% dan tidak dengan persentase sebesar 27,14%. Berdasarkan faktor permainan tradisional yang belum dibakukan, maka akan disajikan tabel tersebut dalam diagram batang berikut ini.



Diagram 2. Keterlaksanaan Jenis-jenis Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri Se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung Tahun Ajaran 2017/2018 Berdasarkan Faktor Permainan Tradisional yang Belum Dibakukan.

Dapat disimpulkan keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung tahun ajaran 2017/2018 rata-rata

terlaksana sesuai dengan semestinya. Supaya keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri Se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung Tahun Ajaran 2017/2018 Secara keseluruhan mudah dipahami, maka akan disajikan dengan table berikut ini.

Tabel 4. Keterlaksanaan Jenis-jenis Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung tahun ajaran 2017/2018 Berdasarkan Semua Faktor.

No.	Faktor	Ya	Tidak
1.	Faktor permainan tradisional yang sudah dibakukan	81,11%	18,89%
2.	Faktor permainan tradisional yang belum dibakukan	72,86%	27,14%
3.	Rata-Rata permainan tradisional keseluruhan	75,33%	24,67%

Pembahasan

Kurikulum 2013 merupakan pedoman dalam kegiatan pembelajaran khususnya di Sekolah Dasar Negeri Se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung. Dalam penyelenggaraan pembelajaran khususnya guru penjasorkes harus profesional terhadap tanggung jawabnya sebagai pendidik, pembimbing dan pengajar. Terdapat beberapa aspek yang menganjurkan guru untuk menggunakan permainan tradisional

sebagai bagian dari pembelajaran yaitu olahraga tradisional, didalam 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. Berikut ini pembahasan secara detail.

SD Negeri 007 Cipaganti memiliki guru penjasorkes 2 orang. Hasil wawancara dengan responden mendapatkan hasil sebagai berikut. Bahwasannya responden dalam mengajarkan materi selalu menggunakan permainan. Permainan tradisional juga diajarkan di SD ini, terkadang digunakan untuk pemanasan contohnya kucing dan tikus, serta ular makan ekor, permainan tradisional juga ada yang diajarkan dimateri inti seperti hadang, betengan, lompat tali, dan lari balok. Setiap pembelajaran siswa selalu memperhatikan saat guru menerangkan sebuah materi. Kendala yang didapat oleh responden saat mengajarkan permainan tradisional yaitu tidak adanya anggaran dari sekolah untuk membuat peralatan penunjang materi permainan tradisional. Sehingga responden biasanya mengeluarkan dana sendiri untuk membuat alat – alat yang akan digunakan.

SD Negeri 031 Plesiran memiliki guru penjasorkes 2 orang. Hasil wawancara dengan responden

mendapatkan hasil sebagai berikut, bahwasannya responden dalam mengajarkan materi di sekolah sering menggunakan permainan karena dapat menciptakan kebersamaan. Permainan tradisional juga diajarkan di SD ini, terkadang permainan tradisional diajarkan dalam bentuk pemanasan contohnya ular makan ekor, ada juga permainan yang diajarkan pada materi inti seperti hadang, betengan, dan tarik tambang. Peralatan untuk menunjang terlaksananya materi permainan tradisional ada tambang, congklak, dan karung. Antusias siswa saat ada materi permainan tradisional sangat tinggi, karena rasa ingin tahu siswa untuk mencoba permainan tersebut sangat tinggi. Kendala mengajarkan permainan tradisional yaitu kurangnya peralatan untuk menunjang permainan yang akan diajarkan. Usaha mengatasi masalah yaitu dengan mengikuti kegiatan KKG tingkat kecamatan mengenai permainan tradisional, dan juga membuat alat dengan dimodifikasi.

SD Negeri 065 Cihampelas memiliki guru penjasorkes 2 orang. Hasil wawancara dengan responden mendapatkan hasil sebagai berikut, bahwasannya responden dalam mengajarkan materi di sekolah terkadang menggunakan permainan dan juga metode drill karena menuntut untuk mengembangkan prestasi anak. Permainan

tradisional juga diajarkan di SD ini, terkadang permainan tradisional diajarkan dalam bentuk pemanasan contohnya ular makan ekor, ada juga permainan yang diajarkan pada materi inti seperti hadang, dan balap karung. Peralatan untuk menunjang terlaksananya materi permainan tradisional ada egrag. Antusias siswa saat ada materi permainan tradisional sangat tinggi, karena rasa ingin tahu siswa untuk mencoba permainan tersebut sangat tinggi. Kendala mengajarkan permainan tradisional yaitu tidak terdapat dalam silabus dan peaturan permainan tradisional banyak yang tidak baku. Usaha mengatasi masalah yaitu menjadikan permainan tradisional sebagai materi penunjang,

SD Negeri 024 Coblong memiliki guru penjasorkes 3 orang. Hasil wawancara dengan responden mendapatkan hasil sebagai berikut, bahwasannya responden dalam mengajarkan materi di sekolah sering menggunakan permainan karena siswa sangat senang dengan permainan, bahkan jika permainannya membosankan siswa meminta untuk bermain sepak bola. Permainan tradisional juga diajarkan di SD ini, terkadang permainan tradisional diajarkan dalam bentuk pemanasan contohnya patungan, ada juga permainan yang diajarkan pada materi inti seperti hadang, betengan, lompat tali, dan egrang batok. Peralatan untuk menunjang

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

SD Negeri 103 Cobleng memiliki guru penjasorkes 2 orang. Hasil wawancara dengan responden mendapatkan hasil sebagai berikut, bahwasannya responden dalam mengajarkan materi di sekolah sering menggunakan permainan karena siswa lebih suka permainan daripada diajarkan menggunakan metode latihan. Permainan tradisional juga diajarkan di SD ini, terkadang permainan tradisional diajarkan dalam bentuk pemanasan contohnya ular makan ekor, ada juga permainan yang diajarkan pada materi inti seperti hadang, egrang batok, dan terompang panjang. Peralatan untuk menunjang terlaksananya materi permainan tradisional ada karung dan tambang. Antusias siswa saat ada materi permainan tradisional sangat tinggi, karena rasa ingin tahu siswa untuk mencoba permainan tersebut sangat tinggi dan mereka serasa menemukan permainan baru yang belum pernah dimainkan

sebelumnya. Kendala mengajarkan permainan tradisional yaitu kurangnya peralatan untuk menunjang permainan yang akan diajarkan. Usaha mengatasi masalah yaitu dengan membuat alat dengan dimodifikasi dengan bahan yang ada.

SD Negeri 053 Cisititu memiliki guru penjasorkes 4 orang. Hasil wawancara dengan responden mendapatkan hasil sebagai berikut, bahwasannya responden dalam mengajarkan materi di sekolah sering menggunakan permainan karena untuk siswa SD yang ditekankan pada pola geraknya bukan mengacu pada kecabangan. Permainan tradisional juga diajarkan di SD ini, terkadang permainan tradisional diajarkan dalam bentuk pemanasan contohnya boy-boyan, dan ular makan ekornya ada juga permainan yang diajarkan pada materi inti seperti hadang, egrang, terompang panjang, dan dagongan. Peralatan untuk menunjang terlaksananya materi permainan tradisional ada karung, tambang, terompah panjang, dan sumpitan. Antusias siswa saat ada materi permainan tradisional sangat tinggi, karena rasa ingin tahu siswa untuk mencoba permainan yang belum diketahui sebelumnya. Kendala mengajarkan permainan tradisional yaitu kurangnya peralatan untuk menunjang permainan yang akan diajarkan dan buku panduan untuk peraturan permainan tradisional. Usaha mengatasi masalah yaitu

dengan membuat alat dengan dimodifikasi dengan bahan yang ada. Pembahasan menurut faktor permainan tradisional yang sudah dibakukan dan juga yang belum dibakukan sebagai berikut.

1. Faktor Permainan Tradisional Yang Sudah Dibakukan

Faktor permainan tradisional yang sudah dibakukan dalam keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung tahun ajaran 2017/2018 bahwa persentase terbesar dalam permainan tradisional yang terlaksana yaitu hadang, dan bentengan karena dari informasi responden permainan tersebut sering dilaksanakan karena permainan ini menggunakan peralatan yang tidak susah untuk didapatkannya, permainan ini juga memiliki unsur kerjasama tim, permainan ini juga menuntut siswa untuk selalu bergerak agar memperoleh kemenangan, dan permainan ini adalah permainan yang bisa dilakukan oleh banyak anak dan dapat dilombakan sehingga materi pembelajaran bisa tersampaikan dengan baik.

Menurut beberapa responden, permainan yang jarang dilaksanakan yaitu permainan patok lele karena permainan patok lele sangat berbahaya jika diajarkan sama siswa SD. Pernah salah satu responden mengajarkan permainan

tradisional patok lele malah ada siswa yang terkena kepalanya sampai berdarah, sehingga para responden memilih untuk mengajarkan permainan yang lain daripada membahayakan siswanya.

Usaha pemerintah dalam melestarikan permainan tradisional melalui sekolah-sekolah terkhususnya di Kota Bandung yaitu pembelajaran penjasorkes sebagian besar sudah terlaksana namun masih ada beberapa permainan yang belum diajarkan, karena dalam kurikulum masih bersifat umum jadi guru masih memilih permainan apa yang diajarkan. Pada tahun 2017 pemerintah sudah mulai melestarikan permainan tradisional dengan mengadakan lomba permainan tradisional tingkat Sekolah Dasar.

2. Faktor Permainan Tradisional Yang Belum Dibakukan

Faktor permainan tradisional yang belum dibakukan dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung tahun ajaran 2017/2018 bahwa persentase terbesar dalam permainan tradisional yang terlaksana yaitu boy-boyan, engklek, lompat tali, petak umpet, balap karung, dan ular makan ekor, sedangkan permainan tradisional yang belum dibakukan yang memiliki persentase terkecil yaitu ketapel, dhul-dhulan, dan jamuran. Beberapa responden sering melaksanakan pembelajaran dengan

menggunakan permainan boy-boyan, engklek, lompat tali, petak umpet, balap karung, dan ular makan ekor karena anak menyukai permainan tersebut dan permainannya mudah dimainkan serta juga bisa dilakukan untuk pemanasan. Responden menyatakan tidak melaksanakan permainan tradisional ketapel karena tidak memiliki alat dan berbahaya ketika dimainkan sehingga banyak resiko yang akan terjadi.

Berdasarkan hasil analisis secara keseluruhan mengenai keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung tahun ajaran 2017/2018 dapat disimpulkan bahwa guru penjasorkes memiliki tanggung jawab yang besar akan terlaksananya kurikulum dengan melaksanakan pembelajaran permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes. Beberapa responden yaitu guru penjasorkes tidak melaksanakan beberapa permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes diantaranya karena guru tidak mengetahui peraturan dan cara memainkannya, terbukti dipenelitian Laksmitaningrum (hlm: 95) dan faktor dari luar seperti sarana dan prasarana yaitu tidak memiliki alat untuk memainkannya dan kondisi halaman yang tidak memungkinkan seperti kurang luasnya halaman sekolah, dan ada

permainan tradisional yang dapat menimbulkan resiko keselamatan bagi peserta didik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri Se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung tahun ajaran 2017/2018 secara keseluruhan telah dilaksanakn dengan baik, hal ini tergambarkan dengan perolehan rata-rata persentase melaksanakan sebesar 75,33% dan tidak melaksanakan dengan rata-rata persentase sebesar 24,67%.

Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan kesimpulan di atas, penelitian ini mempunyai implikasi sebagai berikut:

1. Bagi Pemerintah

Menjadi referensi dan masukan yang bermanfaat tentang seberapa besar keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri Se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung tahun ajaran 2017/2018, sehingga kedepannya dapat dirancang program untuk meningkatkan keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran

penjasorkes di Sekolah Dasar, supaya permainan tradisional tetap dilestarikan.

2. Bagi Perguruan Tinggi

Menjadi rujukan untuk membenahi keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes bagi para calon guru dalam memberikan materi kepada peserta didik dengan permainan tradisional yang kedepannya akan menjadi pendidik, supaya di tingkatkan lagi dan dapat menjadi teladan bagi generasi penerus.

3. Bagi Guru Penjasorkes

Memberikan kesadaran kepada guru penjasorkes Sekolah Dasar Negeri Se-Gugus 13 Kecamatan Coblong bahwa keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes dapat berpengaruh dalam melestarikan kebudayaan Indonesia dan berpengaruh dengan sikap guru sebagai pendidik, pengajar dan pembimbing bahwa perannya dalam bertanggung jawab saat pemberian materi pembelajaran sesuai kurikulum yang berlaku.

Keterbatasan Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian diatas banyak sekali keterbatasan yang ditemui oleh peneliti, adapun beberapa keterbatasan masalah sebagai berikut:

1. Sulitnya mengetahui kesungguhan responden dalam mengisi angket. Usaha yang dilakukan untuk

memperkecil kesalahan yaitu dengan memberi gambaran tentang maksud, tujuan penelitian dan melakukan observasi secara langsung selama 3 hari disetiap sekolah.

2. Pengumpulan data dalam penelitian ini hanya didasarkan hasil isian angket sehingga dimungkinkan adanya unsur kurang obyektif dalam proses pengisian, seperti adanya saling berunding antar guru yang lain. Selain itu dalam pengisian angket diperoleh adanya sifat responden sendiri seperti kejujuran dan ketakutan dalam menjawab.
3. Saat pengisian angket banyak responden yang kurang mengetahui nama permainan tradisional, karena setiap daerah memiliki nama permainan yang berbeda meskipun cara dan peraturannya sama.
4. Penelitian ini hanya membahas keterlaksanaan permainan tradisional saja yang harus diketahui seorang guru. Yaitu dalam keterlaksanaan permainan tradisional yang sudah dibakukan dan yang belum dibakukan.
5. Nama permainan tradisional di Bandung dan di Yogyakarta berbeda.

Saran

1. Bagi guru penjasorkes di Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung

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

2. Bagi Sekolah Dasar yang belum mengajarkan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes.

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

3. Bagi Perguruan Tinggi

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

kreatif dan inovatif dalam perannya melestarikan budaya bangsa.

4. Bagi Pemerintah

Pemerintah harus berperan dalam memberikan wadah untuk keterlaksanaan permainan tradisional dalam lingkup penjasorkes dengan mengadakan suatu perlombaan atau pertandingan dengan menggunakan permainan tradisional seperti lomba dalam tingkat kecamatan, kota atau bahkan ditingkat nasional sehingga guru penjasorkes akan berusaha menjadikan permainan tradisional sebagai olahraga yang wajib sehingga akan selalu melaksanakan permainan tradisional setelah diketahuinya keterlaksanaan dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri Se-Gugus 13 Kecamatan Cobleng Kota Bandung.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdibud. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Depdikbud. (2003). *Undang-Undang RI Nomor 20, Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdikbud
- Depdiknas. (2013). *Kurikulum 2013*. Jakarta: Direktur Olahraga Masyarakat.
- Guntur. (2009). Peranan Pendekatan Andragogis Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Vol 6 Nomor 2. Hal 15.

Kemendikbud. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2014 Pedoman Pelestarian Tradisi*. Jakarta: Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 187.

Sugono, D., Sugiyono, Qodratillah, M.T., dkk. (2008). *Kamus besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Pusat Bahasa. Hlm. 796.

Suherman, W.S., dkk. (2015). *Model Aktivitas Jasmani yang Edukatif dan Atraktif Berbasis Dolanan Anak*. Yogyakarta: Uny Press.

Sukintaka. (1991). *Teori Bermain untuk D2 PGSD Penjaskes*. Yogyakarta: FPOK IKIP.