

**TINGKAT PENGETAHUAN PERMAINAN TRADISIONAL  
DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES  
SISWA SD NEGERI GADINGAN WATES**

*E-JOURNAL*

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



Oleh:  
Novilia Widyawati  
NIM. 12604224034

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

## PERSETUJUAN

Jurnal yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Siswa SD Negeri Gadingan Wates” yang disusun oleh Novilia Widyawati, NIM. 12604224034 telah disetujui oleh pembimbing dan *reviewer*.

Yogyakarta, 8 Agustus 2018

Pembimbing

Reviewer



Drs. Sudardiyono, M.Pd.

Dra. Sri Mawarti, M.Pd.

NIP. 19560815 198703 1 001

NIP. 19590607 198703 2 001

**TINGKAT PENGETAHUAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES SISWA SD NEGERI GADINGAN WATES**

***THE LEVEL OF KNOWLEDGE ABOUT TRADITIONAL GAMES IN PHYSICAL EDUCATION OF STUDENTS AT GADINGAN WATES PUBLIC ELEMENTARY SCHOOL***

Oleh : Novilia Widyawati, PGSD PENJAS, FIK UNY  
novilia.jambul@gmail.com

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan terhadap permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes siswa SD Negeri Gadingan Wates. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan adalah metode survei. Instrumen yang digunakan adalah berupa angket. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas atas (IV, V, dan VI) di SD Negeri Gadingan Wates yang berjumlah 81 siswa. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang dituangkan dalam bentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan terhadap permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes siswa SD Negeri Gadingan Wates berada pada kategori sangat tinggi 0%, tinggi 40,74%, sedang 33,33%, rendah 19,75%, dan sangat rendah 6,17%.

*Kata kunci: Pengetahuan, Permainan Tradisional.*

**Abstract**

*The research is aimed to find out the level of knowledge about traditional games in physical education of students at Gadingan Wates Public Elementary School. The research was a quantitative and descriptive research. The method was using a survey. The instrument was a questionnaire. The subjects of this study were upper class (IV, V, and VI) students at Gadingan Wates Public Elementary School, totaling 81 students. The data analysis techniques were using quantitative and descriptive analysis which were showed in the form of percentages. The result show that the level of knowledge about traditional games in physical education of students at Gadingan Wates Public Elementary School was in the very high category 0%, high 40,74%, moderate 33,33%, low 19,75%, and the very low 6,17%.*

*Keywords: Knowledge, Traditional Games*

**PENDAHULUAN**

Bangsa Indonesia memiliki berbagai macam budaya, tradisi, dan permainan tradisional dari berbagai daerah yang berbeda-beda. Salah satu kultur budaya yang ada di masyarakat yang menjadi aset bangsa untuk dilestarikan dalam mengatasi permasalahan globalisasi maka dibutuhkan suatu pendidikan, dari pendidikan formal ataupun non formal. Sekolah merupakan suatu unit sosial yang bertugas khusus untuk melaksanakan proses pendidikan dan merupakan suatu jenis lingkungan pendidikan disamping

lingkungan keluarga, masyarakat, dan alam. Jenjang pendidikan di sekolah di mulai dari SD, SMP, SMA, dan perguruan tinggi.

Sekolah dasar merupakan suatu jenjang pendidikan yang sangat penting keberadaannya dalam mendukung pendidikan nasional, sehingga mutu pendidikan nasional harus dimulai dengan peningkatan mutu disekolah dasar. Kedudukan sekolah dasar penting keberadaannya karena : (1) Tanpa menyelesaikan pendidikan pada sekolah dasar, secara formal seseorang tidak

mungkin dapat mengikuti pelajaran di SMP (2) Melalui sekolah dasar anak didik dibekali kemampuan dasar dan keterampilan dasar agar mampu mengantisipasi permasalahan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk keterampilan olahraga, serta keterampilan hidup lainnya (3) Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan yang membekali atau memberikan dasar-dasar dan mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pendidikan pada jenjang berikutnya. Selain sebagai tempat untuk melakukan kegiatan belajar mengajar, sekolah juga merupakan tempat bermain, dan berinteraksi dengan orang lain.

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi kehidupan bangsa dan kemajuan suatu negara, dengan adanya pendidikan, bangsa Indonesia akan mengalami kemajuan dan meninggalkan suatu bentuk keterpurukan seperti sekarang ini. Untuk itu pemerintah harus lebih berkonsentrasi terhadap pendidikan di Indonesia dan juga harus membuat kebijakan yang mengarah pada perkembangan pendidikan di Indonesia. Salah satu pendidikan yang mengarahkan pada perkembangan keseluruhan aspek manusia adalah pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan dalam kualitas individu baik secara jasmani dan rohani, sehingga pendidikan jasmani merupakan salah satu pendidikan yang sangat penting dan utama untuk kemajuan suatu bangsa.

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

mendasar dan besar dalam dasawarsa terakhir dan diakui bahwa sekolah memiliki peran yang sangat besar dalam proses perubahan tersebut.

Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan saya pada saat melaksanakan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SD Negeri Gadingan Wates, sekolah dasar tersebut masih menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang di dalamnya terdapat materi Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) yaitu permainan tradisional, yang berada pada kelas atas yaitu kelas IV, V, dan VI. Jenis permainan tradisional yang diberikan oleh guru pendidikan jasmani mulai dari permainan yang bersifat individu atau bersifat kelompok, yaitu egrang, terompah panjang, lari balok, hadang, betengan, congklak, boi-boian, engklek, lompat tali, dan egrang batok.

Di SD Negeri Gadingan Wates terletak di Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo berada di lingkungan yang berbatasan dengan kota dan desa, hal itu dikhawatirkan pada dampak perubahan terhadap arus globalisasi, tidak bisa di pungkiri, anak-anak zaman sekarang lebih menyukai permainan modern daripada permainan tradisional, bermain *playstation*, *games online*, dan sejenisnya menjadi pilihan anak ketika pulang sekolah. Pengetahuan siswa terhadap permainan tradisional dirasa masih kurang, hal ini terlihat saat guru pendidikan jasmani memberikan materi permainan tradisional, terdapat beberapa siswa laki-laki yang selalu ingin melakukan permainan sepak bola, akan tetapi setelah guru pendidikan jasmani memberikan penjelasan terhadap siswa untuk materi pembelajaran permainan tradisional yang berdasarkan silabus barulah siswa bisa memahami. Tidak sedikit juga siswa di SD Negeri Gadingan Wates yang sudah mengerti beberapa macam permainan tradisional, kan tetapi ada beberapa siswa yang belum mengetahui cara bermain dan peraturan

permainan tersebut. Kesulitan yang dialami siswa dalam melakukan permainan tradisional antara lain, saat permainan egrang anak merasa sakit saat kaki menjepit bambu dan sulit untuk menjaga keseimbangan untuk berjalan. Hal tersebut dapat mempengaruhi tingkat pengetahuan siswa terhadap pembelajaran penjasorkes khususnya dalam permainan tradisional.

Kenyataan yang ada di SD Negeri Gadingan Wates sebagian besar pembelajaran sudah berjalan dengan baik, akan tetapi dalam proses pembelajaran lebih banyak pada kegiatan di luar ruangan dan lebih banyak pada praktek, sehingga kurangnya penyampaian secara teoritis mengenai teori permainan tradisional.

Dengan demikian perlu adanya penelitian secara ilmiah untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa terhadap permainan tradisional. Berdasarkan hal tersebut penulis bermaksud untuk mengadakan penelitian yang berjudul "Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Siswa SD Negeri Gadingan Wates".

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif tentang tingkat pengetahuan terhadap permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes siswa SD Negeri Gadingan Wates. Menurut Sukardi (2010: 157) penelitian deskriptif merupakan metode penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasi objek sesuai dengan apa adanya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dan teknik pengumpulan data menggunakan tes benar salah.

### **Definisi Operasional Variabel**

Menurut Suharsimi Arikunto, (2002: 96), Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik

perhatian suatu penelitian. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel tunggal. Variabel yang akan diteliti yaitu tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes siswa SD Negeri Gadingan Wates, yang dimaksud adalah tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes siswa SD Negeri Gadingan Wates, merupakan hasil dari proses mencari tahu, dari yang tadinya tidak tahu menjadi tahu, dalam proses mencari tahu ini mencakup berbagai metode dan konsep-konsep baik melalui proses pendidikan maupun pengalaman. Untuk mengetahui tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes siswa SD Negeri Gadingan Wates digunakan tes benar-salah yang berkaitan dengan pengetahuan permainan tradisional. Adapun yang menjadi pernyataan dalam instrumen dalam bentuk tes pada penelitian ini adalah mengenai materi pengetahuan permainan tradisional, nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional, dan macam-macam permainan tradisional.

### **Populasi dan Subjek Penelitian**

Menurut Suharsimi Arikunto (2002: 108) populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa putra dan putri kelas atas SD Negeri Gadingan Wates. Keseluruhan populasi akan dijadikan sebagai sampel pada penelitian ini dengan rincian dari kelas IV = 29 siswa, kelas V = 26 siswa, dan kelas VI = 26 siswa, sedangkan subyek dalam penelitian ini adalah sebanyak 81 siswa.\

### **Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data**

Menurut Suharsimi Arikunto (2002: 136), Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat,

lengkap, dan sistematis sehingga mudah diolah. Instrumen atau alat yang digunakan dalam penelitian ini berupa instrumen berupa tes yang digunakan adalah tes benar-salah.

Setelah tes tersusun langkah selanjutnya kemudian diujicobakan dan dianalisis dengan analisis item. Analisis item dilakukan dengan menghitung korelasi antara skor butir instrumen skor total atau dengan mencari daya pembeda skor tiap item dari kelompok yang memberikan jawaban tinggi dan jawaban rendah. Instrumen penelitian tentang pengetahuan permainan tradisional disusun berdasarkan kisi-kisi yang pengembangannya disesuaikan dengan prinsip test pengetahuan hasil belajar kognitif dan pengetahuan permainan tradisional. Jumlah soal terdiri dari 30 butir soal yang berupa tes benar-salah. Butir-butir pertanyaan disusun menggunakan tolak ukur bagi setiap indikator, responden tinggal memilih jawaban yang disediakan. Digunakan skala diktonomi dengan cara memberi skor 1 untuk jawaban benar dan skor 0 untuk jawaban salah.

### Uji Coba Instrumen

Hasil penelitian ini maksudkan untuk mengetahui tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes siswa SD Negeri Gadingan Wates, yang diungkapkan dengan tes yang berjumlah 28 butir soal, dan terbagi dalam tiga faktor, yaitu (1) pengertian permainan tradisional, (2) nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional, dan (3) macam-macam permainan tradisional. Uji coba antara lain untuk mengetahui tingkat pengetahuan responden akan instrumen penelitian dan mengetahui validitas dan realibilitas instrumen. Sebelumnya, peneliti melakukan validasi ahli/*expert judgment*. Untuk mengetahui apakah instrumen baik atau tidak, dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

### 1. Uji Validitas

Sebuah instrumen dikatakan valid jika mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat (Suharsimi Arikunto, 2002: 144).

Validitas instrumen ini sebesar 0,276.

### 2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas instrumen mengacu pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2002: 154).

Reliabilitas instrumen ini sebesar 0,942.

### Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif persentase. Cara perhitungan analisis data mencari besarnya frekuensi relatif persentase. Dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Persentase yang dicari

(Frekuensi Relatif)

F = Frekuensi

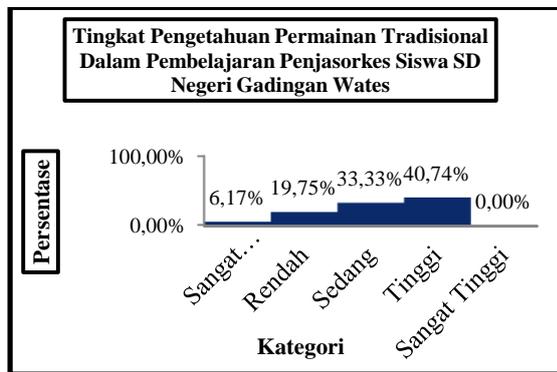
N = Jumlah Responden

(Sudijono, 2009: 40)

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes siswa SD Negeri Gadingan Wates, didapat skor terendah (*minimum*) 17,00, skor tertinggi (*maksimum*) 28,00, rerata (*mean*) 24,77, nilai tengah (*median*) 25,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 27,00, *standar deviasi* (SD) 2,192. Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data tentang tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran

penjasorkes siswa SD Negeri Gadingan Wates dapat dilihat pada gambar 1 sebagai berikut:



Gambar 1. Histogram Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Siswa SD Negeri Gadingan Wates

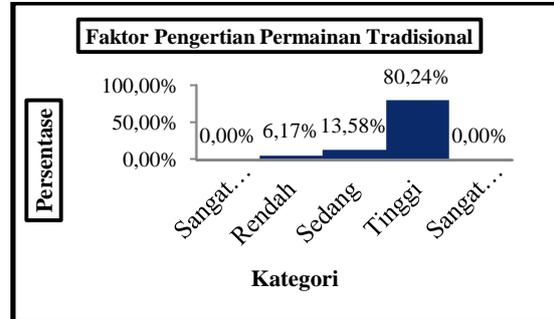
Berdasarkan gambar 1 di atas menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes siswa SD Negeri Gadingan Wates berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 6,17% (5 siswa), “rendah” sebesar 19,75% (16 siswa), “sedang” sebesar 33,33% (27 siswa), “tinggi” sebesar 40,74 % (33 siswa), dan “sangat tinggi” sebesar 0% (0 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 24,77, tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes siswa SD Negeri Gadingan Wates berada pada kategori “tinggi”.

Rincian tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes siswa SD Negeri Gadingan Wates berdasarkan faktor sebagai berikut:

### 1. Faktor Pengertian Permainan Tradisional

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes siswa SD Negeri Gadingan Wates berdasarkan faktor pengertian permainan tradisional didapat skor terendah (*minimum*) 3,00, skor tertinggi (*maksimum*) 3,00, rerata (*mean*) 4,74, nilai tengah (*median*) 5,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 5,00, standar deviasi (SD) ,565. Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data tentang tingkat

pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes siswa SD Negeri Gadingan Wates berdasarkan faktor pengertian permainan tradisional dapat dilihat pada gambar 2 sebagai berikut:



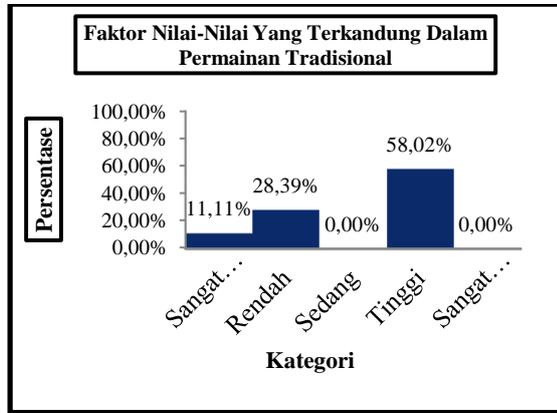
Gambar 2. Histogram Faktor Pengertian Permainan Tradisional

Berdasarkan gambar 2 di atas menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes siswa SD Negeri Gadingan Wates berdasarkan faktor pengertian permainan tradisional berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0% (0 siswa), “rendah” sebesar 6,17% (5 siswa), “sedang” sebesar 13,58% (11 siswa), “tinggi” sebesar 80,24% (65 siswa), dan “sangat tinggi” sebesar 0% (0 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 4,74, tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes siswa SD Negeri Gadingan Wates berdasarkan faktor pengertian permainan tradisional berada pada kategori “tinggi”.

### 2. Faktor Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes siswa SD Negeri Gadingan Wates berdasarkan faktor nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional didapat skor terendah (*minimum*) 6,00, skor tertinggi (*maksimum*) 9,00, rerata (*mean*) 8,43, nilai tengah (*median*) 9,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 9,00, standar deviasi (SD) ,774. Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data tentang tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran

penjasorkes siswa SD Negeri Gadingan Wates berdasarkan faktor nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional dapat dilihat pada gambar 3 sebagai berikut:



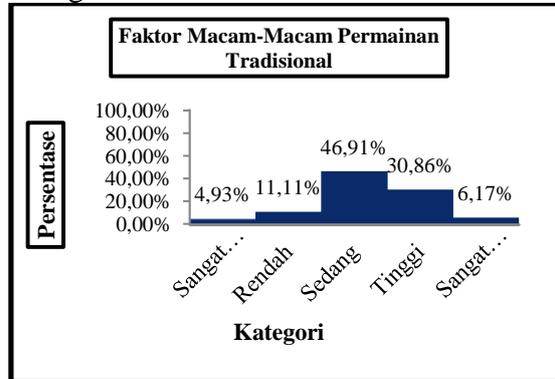
Gambar 3. Histogram Faktor Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional

Berdasarkan gambar 3 di atas menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes siswa SD Negeri Gadingan Wates berdasarkan faktor nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 11,11% (9 siswa), “rendah” sebesar 28,39% (23 siswa), “sedang” sebesar 0% (0 siswa), “tinggi” sebesar 58,02% (47 siswa), dan “sangat tinggi” sebesar 0% (0 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 8,43, tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes siswa SD Negeri Gadingan Wates berdasarkan faktor nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional berada pada kategori “tinggi”.

### 3. Faktor Macam-Macam Permainan Tradisional

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes siswa SD Negeri Gadingan Wates berdasarkan faktor macam-macam permainan tradisional didapat skor terendah (*minimum*) 7,00, skor tertinggi (*maksimum*) 14,00, rerata (*mean*) 11,68, nilai tengah (*median*) 12,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 13,00, standar deviasi (SD) 1,515. Apabila ditampilkan

dalam bentuk grafik, maka data tentang tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes siswa SD Negeri Gadingan Wates berdasarkan faktor macam-macam permainan tradisional dapat dilihat pada gambar 4 sebagai berikut:



Gambar 4. Histogram Faktor Macam-Macam Permainan Tradisional

Berdasarkan dan gambar 4 di atas menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes siswa SD Negeri Gadingan Wates berdasarkan faktor macam-macam permainan tradisional berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 4,93% (4 siswa), “rendah” sebesar 11,11% (9 siswa), “sedang” sebesar 46,91% (38 siswa), “tinggi” sebesar 30,86% (6 siswa), dan “sangat tinggi” sebesar 6,17% (5 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 11,68, tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes siswa SD Negeri Gadingan Wates berdasarkan faktor macam-macam permainan tradisional berada pada kategori “sedang”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes siswa SD Negeri Gadingan Wates, yang terbagi dalam tiga faktor, yaitu (1) pengertian permainan tradisional, (2) nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional, dan (3) macam-macam permainan tradisional.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan

permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes siswa SD Negeri Gadingan Wates berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 6,17% (5 siswa), “rendah” sebesar 19,75% (16 siswa), “sedang” sebesar 33,33% (27 siswa), “tinggi” sebesar 40,74 % (33 siswa), dan “sangat tinggi” sebesar 0% (0 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 24,77, tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes siswa SD Negeri Gadingan Wates berada pada kategori “tinggi”.

Meskipun tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes siswa SD Negeri Gadingan Wates berada pada kategori “tinggi”, akan tetapi itu hanya dalam faktor pengertian permainan tradisional saja dengan persentase sebesar 80,24% (tinggi) dengan jumlah 65 siswa dan faktor nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional sebesar 58,02% (tinggi) dengan jumlah 47 siswa. Sedangkan pada faktor macam-macam permainan tradisional siswa di SD Negeri Gadingan Wates berada pada kategori 46,91% (sedang) dengan jumlah 38 siswa. Hal itu dimungkinkan karena, setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam mengetahui apa yang sedang atau sudah siswa pelajari. Terdapat beberapa siswa yang mampu mengetahui secara menyeluruh tetapi ada pula yang sama sekali tidak dapat dipelajari dan belum mampu mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam hal pengetahuan permainan tradisional siswa dapat dipengaruhi beberapa faktor antara lain, media massa, pengalaman, dan lingkungan. Jadi, siswa hanya mendapat informasi saja kemudian sekedar mengetahuinya. Selain itu, dimungkinkan siswa dalam mengerjakan instrumen penelitian ini masih berdiskusi dengan teman sekelilingnya, meskipun di awal sudah di berikan penjelasan untuk mengerjakan sendiri.

Peningkatan pengetahuan siswa ini harus dilakukan secara *komprehensif* dengan melibatkan semua pihak yang terkait, dari manajemen kependidikan di sekolah, dan guru khususnya guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Hal ini sangat penting karena permainan tradisional merupakan materi yang terdapat di dalam kurikulum pendidikan jasmani sehingga perlu diberikan kepada siswa, permainan tradisional mengandung banyak nilai-nilai dan unsur yang berguna bagi kehidupan sehari-hari.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dalam penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa, tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes siswa SD Negeri Gadingan Wates dalam kategori sangat tinggi 0%, tinggi 40,74%, sedang 33,33%, rendah 19,75%, dan sangat rendah 6,17%.

### Saran

Ada beberapa saran yang perlu disampaikan sehubungan dengan hasil penelitian ini, antara lain:

1. Bagi Siswa  
Siswa diharapkan untuk lebih aktif dalam mempraktikkan permainan tradisional baik pada saat pembelajaran di sekolah maupun di rumah untuk ikut serta dalam melestarikan permainan tradisional.
2. Bagi Guru  
Perlu adanya kegiatan yang memperkenalkan permainan tradisional, dalam rangka melestarikan permainan tradisional kepada siswa.
3. Bagi Peneliti  
Agar melakukan penelitian tentang permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes dengan menggunakan metode

lain berupa wawancara, *survey*, atau observasi langsung dan dengan variabel yang berbeda.

**DAFTAR PUSTAKA**

Arikunto, Suharsimi. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sudijono, A. (2015). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Yogyakarta: Rajawali Pers.

Sukardi. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: PT Bumi Aksara