

**TINGKAT PEMAHAMAN SISWA KELAS ATAS TERHADAP
PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL DI
SEKOLAH DASAR SWASTA SE-KECAMATAN
MLATI SLEMAN TAHUN AJARAN 2018/2019**

E-JOURNAL

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



Oleh :
Isna Indrayani
NIM 14604221027

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENJAS
JURUSAN PENDIDIKAN OLAMHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAMHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

Jurnal yang berjudul "Tingkat Pemahaman Siswa Kelas Atas Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional Di Sekolah Dasar Swasta se-Kecamatan Mlati Sleman Tahun Ajaran 2018/2019", yang disusun oleh Isna Indrayani, NIM. 14604221027 ini telah di setujui oleh pembimbing dan *reviewer*.

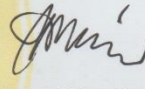
Yogyakarta, September 2018

Pembimbing

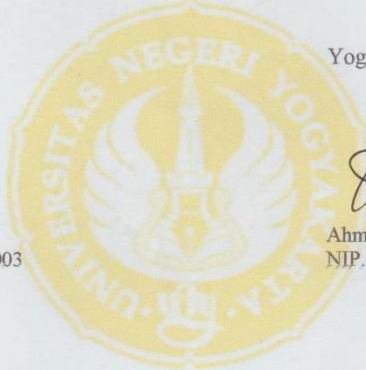


Fathan Nurcahyo, M.Or
NIP. 19820711 200812 1 003

Reviewer



Ahmad Rithaudin, M.Or.
NIP. 19810125 200604 1 001



TINGKAT PEMAHAMAN SISWA KELAS ATAS TERHADAP PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL DI SEKOLAH DASAR SWASTA SE-KECAMATAN MLATI SLEMAN TAHUN AJARAN 2018/2019

LEVEL OF UNDERSTANDING OF THE CLASS STUDENTS ON LEARNING OF TRADITIONAL GAMES IN THE PRIVATE VOCATIONAL SCHOOL OF SLEMAN MLATI DISTRICT, ACADEMIC YEAR 2018/2019

Oleh: Isna Indrayani (14604221027), PGSD Penjas, FIK, UNY
isna.indrayani@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Tingkat Pemahaman Siswa Kelas Atas Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional di Sekolah Dasar Swasta se-Kecamatan Mlati Sleman Tahun Ajaran 2018/2019. Desain penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif dengan metode survei. instrumen yang digunakan berupa angket dengan validitas 0,769 dan reliabilitas 0,879. Subjek penelitian yang digunakan adalah Siswa Kelas Atas (4, 5, dan 6) di 5 Sekolah Dasar Swasta Se-Kecamatan Mlati Sleman diantaranya yakni SD Kanisius Duwet, SD Muh Blunyah, SD Yaa Bunayya, SD Budi Utama, SD Khoiru Ummah yang berjumlah 341 anak. Analisis yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan persentase. Berdasarkan hasil penelitian diketahui tingkat pemahaman siswa terhadap pembelajaran permainan tradisional di Sekolah Dasar Swasta se-Kecamatan Mlati Sleman Tahun Ajaran 2018/2019 sebagian besar berkategori baik dengan persentase 49,85 % berjumlah 170 siswa, kategori sedang dengan persentase 40,17 % berjumlah 137 siswa, kategori kurang sebesar 5,86 % berjumlah 20 siswa, kategori sangat baik sebesar 4,11 % berjumlah 14 siswa dan kategori sangat kurang 0 %. Hasil tersebut disimpulkan tingkat pemahaman siswa terhadap pembelajaran permainan tradisional di Sekolah Dasar Swasta se-Kecamatan Mlati Sleman Tahun Ajaran 2018/2019 adalah baik.

Kata kunci: *Pemahaman, Pembelajaran, Permainan Tradisional, Sekolah Dasar*

Abstract

The research aims at figuring out the level of upper grade student understanding of traditional game learning in private elementary schools throughout Mlati District, Sleman Academic Year 2018/2019. Research design was descriptive quantitative research with survey method. Instrument used was by questionnaire with validity 0.769 and reliability 0.879. The research subjects used were upper grade students (Grade 4, 5, and 6) in 5 private elementary schools in Mlati District Sleman including SD Kanisius Duwet, SD Muh Blunyah, SD Yaa Bunayya, SD Budi Utama, SD Khoiru Ummah totaling 341 students. The analysis used was by descriptive quantitative with percentage. Based on the research results, the level of upper grade student understanding of traditional game learning in private elementary schools throughout Mlati District, Sleman Academic Year 2018/2019 is mostly in good category with percentage 49.85% totalling 170 students, medium category with percentage 40.17% totalling 137 students, less category 5.86% of 20 students, very good category 4.11% of 14 students and very less category 0%. These results can be concluded that the level of upper grade student understanding of traditional game learning in private elementary schools throughout Mlati District, Sleman Academic Year 2018/2019 is good.

Keywords: Understanding, Learning, Traditional Game, Elementary Schools

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. 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. 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. 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.

Pendidikan Jasmani erat kaitannya dengan olahraga dan bermain. 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. Upaya yang dapat dilakukan melalui dunia pendidikan yaitu guru PJOK bergerak cepat untuk merngubah 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. Kecamatan Mlati Sleman terdapat 8 Sekolah Dasar Swasta. Sekolah Dasar Swasta tersebut dikelompokkan menjadi beberapa gugus yakni berdasarkan wilayah desa. Berdasarkan wilayah tersebut ada 4 gugus yang mempunyai Sekolah Dasar Swasta. Observasi yang dilakukan di setiap gugus adalah 1 Sekolah Dasar Swasta sebagai perbandingan. Berdasarkan pengamatan langsung saat observasi di Sekolah Dasar swasta Kecamatan Mlati Sleman dalam

pembelajaran penjas ada yang masih menggunakan kurikulum KTSP ada juga yang sudah menerapkan kurikulum 13 dan ada yang menggunakan kurikulum sendiri dalam artian tidak mengikuti kurikulum nasional. Sebagian Sekolah Dasar Swasta di Kecamatan Mlati Sleman tidak memiliki guru penjas khusus, ada sekolah dasar yang mana guru penjasorkes bukan dari bidang keahliannya melainkan dari bidang keahlian yang lain yang diamanati oleh sekolah untuk mengajar penjas sehingga pembelajaran penjas dalam mengajarkannya kurang maksimal. Bahkan ada Sekolah yang tidak memiliki buku silabus pembelajaran dikarenakan guru tersebut bukan dari keahliannya dan kurangnya pengetahuan tentang penjas itu sendiri. Guru penjas sudah mengajarkan permainan tradisional tetapi ketika waktu longgar siswa tidak mempraktekannya dikarenakan siswa belum memahami permainan tersebut. Sedangkan pembelajaran penjas kelas atas meliputi beberapa materi pokok dan indikator yang harus di capai salah satunya adalah materi tentang permainan tradisional yang ada di Kurikulum menurut Standar kompetensi atau Kompetensi Inti 4 dan Kompetensi Dasar 4.1, 4.2 dan 4.3.

Kegiatan bermain dan permainan di sekolah tersebut mayoritas atau sebagian siswa menggemari olahraga yang berhubungan dengan bola dan yang paling

populer adalah permainan sepakbola maupun permainan futsal sedangkan yang perempuan menggemari bermain kasti. Pengajaran materi tentang permainan tradisional sudah dilaksanakan oleh sebagian guru penjas, akan tetapi masih banyak siswa yang kurang tertarik. Permainan tradisional diberikan oleh guru penjas di sekolah mayoritas dua sampai tiga kali pertemuan dalam satu semester. Disisi lain siswa masih mengutamakan bermain sepak bola ataupun futsal bahkan saat diberikan pembelajaran tentang materi penjas seperti gerak dasar atletik, gerak dasar senam, dan pendidikan kesehatan siswa masih tetap meminta untuk bermain sepak bola ataupun futsal.

Selain itu, persoalan yang dihadapi pada saat pembelajaran pendidikan jasmani di Sekolah Dasar Kecamatan Mlati sleman yaitu salah satunya keterbatasan sarana dan prasarana lapangan yang sempit kurangnya pengadaan atau modifikasi alat, waktu dan jam pertemuan guru dalam mengajar pendidikan jasmani terlalu sedikit, dengan jumlah materi yang banyak tentu saja penguasaan siswa terhadap materi sangat terbatas. Sehingga dalam penyampaian materi mengenai jenis-jenis permainan tradisional serta manfaat permainan tradisional tidak maksimal. Akibatnya saat pembelajaran di lapangan apabila siswa diberikan materi tentang permainan tradisional nampaknya masih ada yang

kurang tertarik. Terbukti saat pembelajaran siswa masih ada yang duduk-duduk dan bermain sendiri, seperti bermain sepak bola atau futsal. Hal tersebut juga tidak terlepas dari faktor lingkungan dimana tempat siswa berinteraksi dengan masyarakat.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti akan meneliti tingkat pemahaman siswa terhadap pembelajaran permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Swasta kecamatan Mlati sleman. 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. Oleh Karena itu, minat siswa terhadap permainan tradisional perlu dibarengi dengan pemahaman mengenai permainan tradisional yang lebih mendalam. Dengan demikian siswa benar-benar akan melakukan permainan tradisional dengan sungguh-sungguh, tidak asal dalam memainkannya.

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 seberapa tinggi pemahaman siswa kelas atas terhadap pembelajaran permainan tradisional di Sekolah Dasar Swasta Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman.

Definisi Operasional Variabel Penelitian

Sugiyono (2011: 3) menyatakan bahwa 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. Definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa dalam memahami permainan tradisional yang diartikan bahwa kemampuan siswa kelas atas SD Swasta di Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman untuk dapat menjelaskan dan menerapkan suatu hal atau materi tentang permainan tradisional yang telah diketahui atau dipelajari sebelumnya secara benar. Tingkat pemahaman siswa diukur menggunakan instrumen angket tertutup.

Populasi dan Sampel Penelitian

Berdasarkan Sugiyono (2011: 80) "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 siswa kelas atas

sekolah dasar swasta se-kecamatan mlati kabupaten sleman yang berjumlah 591 siswa. Untuk sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul *representative* (Sugiyono, 2011: 80). Teknik sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *total sampling*, karena subyek yang akan diteliti tidak memiliki kreteria khusus. Menurut Sugiyono (2011: 124) bahwa, *total sampling* merupakan teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

Deskripsi Lokasi, Subjek dan Waktu

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilaksanakan di SD Swasta kecamatan Mlati Kabupaten Sleman.

2. Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas atas di SD kanisius duwet yang berjumlah 106 siswa, SD muh Blunyah yang berjumlah 41 siswa, SD Al Azhar 31 yang berjumlah 84 siswa, SD Yaa Bunayya yang berjumlah 62 siswa, SD Budi Utama yang berjumlah 75 siswa, SD Khoiru Ummah yang berjumlah 57 siswa, SD Salman AF yang berjumlah 96 siswa, SD YIS yang berjumlah 70 siswa.

3. Deskripsi Waktu Penelitian

Pengambilan data dilaksanakan pada bulan Juni sampai dengan Agustus 2018 di sekolah dasar swasta kecamatan mlati sleman.

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, 2006: 106). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar kuesioner atau angket tertutup berskala Likert.

Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode survei dengan teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner. Sugiyono (2011: 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 'Benar' dan 'Salah'. Penggunaan skala Likert bertujuan untuk mendapatkan jawaban yang tegas terhadap suatu permasalahan yang ditanyakan.

Pemberian Skor Masing-Masing Jawaban dalam Tes Penelitian

Pernyataan	Skor	
	Benar	Salah
+	1	0
-	0	1

Sumber: Sutrisno Hadi (1991: 20)

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 divalidasi oleh ahli (*expert judgment*) yakni Bapak Drs. Sudardiyono, M.Pd. 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

Data yang dihasilkan bersifat kuantitatif, yaitu yang digambarkan dengan kalimat dipisah-pisah menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan. Teknik deskriptif kuantitatif dengan persentase adalah data kuantitatif yang

ada akan dikualitatifkan, diangkakan sekedar untuk mempermudah dua atau variabel kemudian setelah dapat hasil akhir lalu dikualitatifkan kembali (Suharsimi Arikunto, 2010: 282).

Langkah-langkah yang ditempuh dalam penggunaan teknik analisis deskriptif persentase ini, yaitu sebagai berikut:

- 1) Membuat tabel distribusi jawaban tes.
- 2) Membuat skor jawaban responden dengan ketentuan skor yang ditetapkan.
- 3) Menjumlahkan skor jawaban yang diperoleh dari tiap-tiap responden.
- 4) Memasukkan skor ke dalam rumus.
- 5) Hasil yang diperoleh selanjutnya dikonsversikan berdasarkan table 12.

Pemberian nilai dalam penelitian ini menggunakan Penilaian Acuan Patokan (PAP). Penelitian yang dilakukan dengan tujuan intruksional yang harus dikuasai oleh siswa, dengan demikian derajat keberhasilan siswa dibandingkan dengan tujuan yang seharusnya dicapai, bukan dibandingkan dengan rata-rata kelompoknya. Selanjutnya untuk memberi makna skor yang ada dibuatlah kelompok menurut tingkat patokan yang ada. menurut Sumber: Oemar Hamalik (1989: 121) kriteria penilaian disusun dengan 5 kriteria menggunakan kriteria sangat baik, baik, sedang, kurang, dan sangat kurang.

Table 8. Kriteria Pemahaman Siswa Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional

Huruf	Rentang Skor	Rentang Skor Ratusan	Rentang Skor Puluhan	kategori
A	4	85-100	8,5-10	Sangat Baik
B	3	70-84	7,0-8,4	Baik
C	2	55-69	5,5-6,9	Cukup
D	1	40-54	4,0-5,4	Kurang
E	0	0-39	0,0-3,9	Sangat Kurang

Keterangan:

Batas bawah, siswa dinyatakan lulus bila mencapai nilai akhir atau nilai rata-rata minimal $55 = 2 = 5,5$

(Sumber: Oemar Hamalik 1989: 122)

Rumus cara menghitung pedoman penilaian

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{benar}}{n} \times 100$$

Keterangan :

\sum benar = jumlah jawaban benar
 n = jumlah soal

Cara perhitungan analisis data mencari besarnya frekuensi relatif persentase. Dengan rumus sebagai berikut (Sudijono 2012: 43):

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

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 Swasta di kecamatan mlati kabupaten sleman.

b. Deskripsi Waktu Penelitian

Pengambilan data dilaksanakan pada bulan Juni sampai Agustus yang bertempat di SD Swasta kecamatan Mlati sleman. Seiring berjalannya waktu terdapat kendala di beberapa Sekolah Dasar Swasta yang birokrasi atau rekomendasi administrasi setelah ditunggu beberapa bulan dan diurus sangatlah sulit, maka sekolah tersebut tidak dijadikan sampel yakni 3 sekolah. Karena keterbatasan waktu biaya dan tenaga peneliti, akhirnya data yang diambil adalah 5 sekolah dasar swasta yang ada di kecamatan mlati sleman dengan jumlah 341 siswa.

2. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Data hasil penelitian tingkat pemahaman siswa terhadap pembelajaran permainan tradisional di Sekolah Dasar Swasta di-Kecamatan Mlati Sleman Tahun Ajaran 2017/2018 dalam penelitian ini diukur dengan angket yang terdiri dari 26 butir pernyataan dengan skor 0 – 1

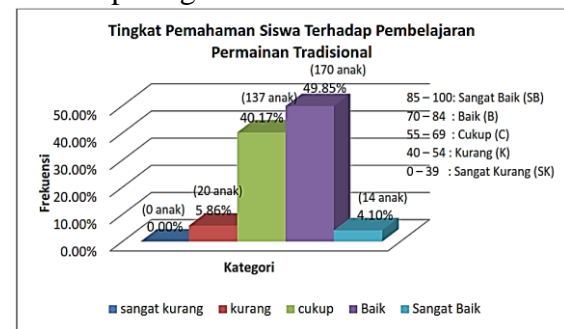
Setelah data terkumpul diperoleh hasil penelitian yaitu; skor minimum sebesar = 11; skor maksimum = 24; rerata = 18,58; median = 19; modus = 20 dan *standard deviasi* = 2,53. Hasil penelitian tersebut di deskripsikan berdasarkan masing-masing kategori yang di harapkan,

yaitu sebagai berikut:

Tabel Hasil Penelitian Tingkat Pemahaman Siswa Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional

No	Interval	Kategori	Jumlah	%
1.	85-100	Sangat baik	14	4,11
2.	70-84	Baik	170	49,85
3.	55-69	Cukup	137	40,17
4.	40-54	Kurang	20	5,86
5.	0-39	Sangat Kurang	0	0
jumlah			341	100

Apabila ditampilkan dalam Diagram terlihat pada gambar di bawah ini :



Dari hasil penelitian tersebut diketahui tingkat pemahaman siswa terhadap pembelajaran permainan tradisional di Sekolah Dasar Swasta Se-Kecamatan Mlati Sleman Tahun Ajaran 2017/2018 sebagian besar berkategori baik dengan persentase 49,85 %, kategori sedang dengan persentase 40,17 %, kategori kurang sebesar 5,86 %, kategori sangat baik sebesar 4,11 % dan kategori sangat kurang 0 %. Hasil tersebut diartikan tingkat pemahaman siswa terhadap pembelajaran permainan tradisional di Sekolah Dasar Swasta Se-Kecamatan Mlati Sleman Tahun Ajaran 2017/2018 adalah baik.

Pembahasan

Pemahaman merupakan salah satu patokan pencapaian siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam memahami sesuatu yang telah siswa tersebut pelajari, ada yang paham secara menyeluruh tentang apa yang telah dipelajari bahkan ada yang sama sekali tidak paham, sehingga siswa tersebut hanya sebatas mengetahui saja. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat diartikan bahwa pemahaman siswa terhadap pembelajaran permainan tradisional di Sekolah Dasar Swasta Se-Kecamatan Mlati Sleman adalah baik yang artinya siswa mempunyai kemampuan yang baik dalam memahami permainan tradisional. Meskipun demikian masih banyak siswa yang masih belum baik dalam memahami materi tentang permainan tradisional.

Sedangkan siswa yang masih berkategori kurang dapat diartikan bahwa mereka kurang bisa memahami permainan tradisional. Terkait dengan pemahaman yang kurang tersebut dapat disebabkan karena minat anak yang kurang, anak sekarang lebih senang dengan permainan sepak bola, kasti dan sejenisnya. Sedangkan siswa yang berkategori baik diartikan bahwa siswa tersebut mampu memahami atau dalam hal ini yaitu mengartikan menghafal dan memaknai proses pembelajaran permainan tradisional.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pada bab sebelumnya diketahui tingkat pemahaman siswa terhadap pembelajaran permainan tradisional di Sekolah Dasar Swasta Se-Kecamatan Mlati Sleman Tahun Ajaran 2017/2018 sebagian besar berkategori baik dengan persentase 49,85 %, kategori sedang dengan persentase 40,17 %, kategori kurang sebesar 5,86 %, kategori sangat baik sebesar 4,11 % dan kategori sangat kurang 0 %. Hasil tersebut disimpulkan tingkat pemahaman siswa terhadap pembelajaran permainan tradisional di Sekolah Dasar Swasta Se-Kecamatan Mlati Sleman Tahun Ajaran 2017/2018 adalah baik.

Implikasi Hasil Penelitian

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

1. Hasil Pemahaman Siswa Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional dapat menjadi masukan bagi sekolah Dasar Swasta Se-Kecamatan Mlati Sleman.
2. Sebagai kajian ilmiah untuk pengembangan ilmu keolahragaan kedepannya.

Keterbatasan Hasil Penelitian

Meskipun penelitian ini telah diusahakan sebaik-baiknya, namun tidak lepas dari keterbatasan dan kelemahan yaitu ;

1. Keterbatasan tenaga dan waktu penelitian mengakibatkan peneliti tidak mengontrol kesungguhan, kondisi fisik dan psikis tiap responden dalam mengisi angket.
2. Data diperoleh berdasarkan pada angket penelitian, sehingga peneliti tidak mengamati secara langsung proses evaluasi dan penilaian pada pembelajaran permainan tradisional

Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas, saran yang dapat disampaikan yaitu:

1. Bagi peneliti selanjutnya hendaknya sampel penelitian yang digunakan lebih banyak lagi, sehingga diharapkan faktor yang mempengaruhi Pemahaman Siswa Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional dapat teridentifikasi secara luas.
2. Bagi guru untuuk selalu memberikan berbagai macam modela permainan tradisional, hal tersbeut dimaksudkan agar siswa mengenal dan memahai tentang hal tersebut dan juga hasil tersebut menjadi bahan pertimbangan untuk meningkatkan pembelajaran pendidikan jasmani dengan permainan tradisional.

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.
- 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.
- Hadi, S. (1991). *Analisa Butir untuk Instrument*. Edisi pertama. Andi Offset. Yogyakarta
- Hamalik, O. (1989). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- 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.
- Sugihartono, dkk. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.