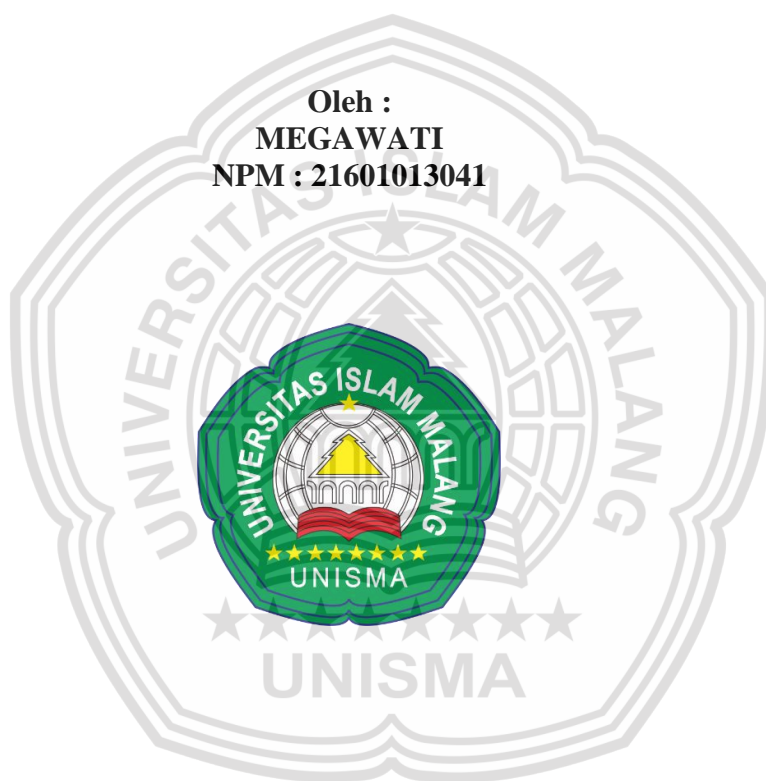




**IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL PADA MATA
KULIAH PENDIDIKAN JASMANI DAN OLAHRAGA
MAHASISWA PGMI ANGKATAN 2016
UNIVERSITAS ISLAM MALANG**

SKRIPSI

Oleh :
MEGAWATI
NPM : 21601013041



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS AGAMA ISLAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
2020**



**IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL PADA MATA
KULIAH PENDIDIKAN JASMANI DAN OLAHRAGA
MAHASISWA PGMI ANGKATAN 2016
UNIVERSITAS ISLAM MALANG**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Islam Malang Untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan Dalam Menyelesaikan Program Sarjana (S1)
Pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

Oleh:

★ **MEGAWATI** ★ ★ ★
NPM: 21601013041

**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS AGAMA ISLAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
2020**

ABSTRAK

Megawati. 2020. *Implementasi Permainan Tradisional Pada Mata Kuliah Pendidikan Jasmani Dan Olahraga Mahasiswa PGMI Angkatan 2016 Universitas Islam Kota Malang*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Malang. Pembimbing 1: Dr. Mohammad Afiffulloh, S. Ag, M. Pd. Pembimbing 2: Muhammad Sulistiono, M.Pd.

Kata Kunci: Implementasi Permainan Tradisional, Pendidikan Jasmani dan Olahraga

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan memiliki banyak materi. Pada pelajaran ini beraneka ragam materi dan metodenya, salah satunya yakni menggunakan permainan tradisional sebagai alat pendidikan dengan bermain yang mengandung nilai untuk mengembangkan harmoni antara jiwa dan raga.

Melalui mata kuliah PenjasOrkes permainan tradisional disajikan pada program studi PGMI untuk membantu mahasiswa PGMI menjadi calon pendidik yang lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan materi pembelajaran PenjasOrkes kepada peserta didik, setelah lulus nantinya. Adapun beberapa permainan tradisional yang di peragakan dan dimainkan oleh mahasiswa PGMI dari masing-masing kelompok yaitu, bentengan, kasti, lompat tali, sepur sepuran, gobak sodor, ular makan buntutnya. Permainan Tradisional yang diperagakan mahasiswa mampu meningkatkan kerjasama dan semangat siswa dalam mengikuti perkuliahan PenjasOrkes.

Dari uraian diatas peneliti tertarik melakukan penelitian tentang Implementasi Permainan Tradisional Pada Mata Kuliah Pendidikan Jasmani dan Olahraga Mahasiswa PGMI Strata 1 Angkatan 2016 Universitas Islam Malang.

Latar belakang penelitian maka peneliti merumuskan yakni, perencanaan, penerapan dan faktor-faktor pendukung dan penghambat penerapan permainan tradisional yang diterapkan pada mata kuliah pendidikan jasmani dan olahraga mahasiswa PGMI strata 1 angkatan 2016 Universitas Islam Malang.

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan dan menganalisis perencanaan, penerapan dan faktor-faktor pendukung dan penghambat penerapan permainan tradisional yang diterapkan pada mata kuliah pendidikan jasmani dan olahraga mahasiswa PGMI strata 1 angkatan 2016 Universitas Islam Malang.

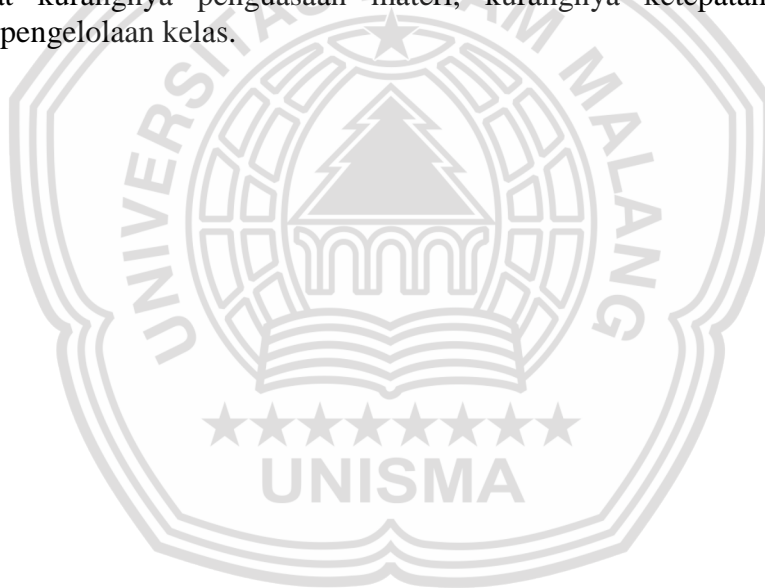
Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif. Pengumpulan data penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi.

Temuan penelitian ini adalah: 1) Perencanaan permainan tradisional pada mata kuliah pendidikan jasmani dan olahraga oleh kepala program studi Dosen diberikan *workshop* berkaitan dengan rencana program studi (RPS). Dosen merencanakan materi permainan tradisional berpedoman pada CPL atau

capaian kompetensi lulusan yang berkaitan dengan capaian pembelajaran lulusan yang ada pada kurikulum PGMI. Materi permainan tradisional disajikan disesuaikan dengan materi-materi yang pada tingkat dasar.

2) Penerapan permainan tradisional pada mata kuliah pendidikan jasmani dan olahraga mahasiswa PGMI strata 1 angkatan 2016 Unisma Penerapan permainan tradisional pada mata kuliah PGMI angkatan 2016 dilaksanakan oleh Mahasiswa PGMI itu sendiri dengan di arahkan oleh dosen pengampu mata kuliah penjas. Beliau menunjuk sepenuhnya kepada mahasiswa untuk menerapkan permainan tradisional pada perkuliahan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dari persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Ada beberapa permainan yang dimainkan yaitu, lompat tali yang menggunakan tali karet, bentengan menggunakan tiang atau benda-benda yang ada disekitar, gobak sodor menggunakan kapur, sepur-sepuran, serta kucing dan tikus. Semua permainan dimainkan sesuai cara dan aturan dalam permainan masing-masing.

3) Faktor-faktor pendukung impelmentasi permainan tradisional yaitu , kesiapan fisik, penguasaan materi, ketepatan waktu dan sportif. Adapun faktor penghambat kurangnya penguasaan materi, kurangnya ketepatan waktu, kurangnya pengelolaan kelas.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan pada era perkembangan teknologi masa ini, sangat mempengaruhi pola pembelajaran dari setiap tingkatan, dari tingkatan sekolah dasar sampai perguruan tinggi, yang dapat membawa pengaruh positif dan juga negatif perilaku peserta didik, seperti krisis nilai yang memperlemah watak sosial, dengan adanya pengaruh tersebut maka pendidikan perlu adanya perubahan dalam pola pembelajaran yang sesuai dengan kondisi peserta didik agar apa yang menjadi tujuan pendidikan bisa didapatkan sebagaimana mestinya.

Pendidikan sendiri dalam penerapannya dalam bangsa ini sebagaimana disebutkan dalam Undang-undang sistem pendidikan nasional nomor 20 Tahun 2003, berada pada bab II pasal 3, menjelaskan bahwa :

Tujuan pendidikan adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, serta bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (UU Sisdiknas, 2003).

Untuk mencapai tujuan pendidikan sebagaimana yang disebutkan oleh undang-undang diatas maka didirikanlah sekolah-sekolah. Sekolah sendiri dalam KBBI memiliki pengertian yakni bangunan atau lembaga untuk belajar dan mengajar serta tempat menerima dan memberi pelajaran menurut tingkatannya dan program studinya. Di Indonesia sendiri sekolah terdiri dari

beberapa bagian, mulai dari sekolah dasar yang lembaganya biasa disebut TK (Taman kanak-kanak), SD (Sekolah dasar) lalu dilanjutkan dengan sekolah lanjutan yang mencakup SLTP (Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama) dan SLTA (Sekolah Lanjutan Tingkat Atas) dan sampai pada lembaga pendidikan secara formal yakni sekolah tinggi seperti Universitas, Institut, Akademi, Politeknik dan lain-lain yang lebih memfokuskan peserta didik pada satu bidang yang diminati.

Para peserta didik dari tingkat dasar sampai tingkat tinggi belajar sesuai dengan tingkatannya masing-masing. Adapun Proses belajar mengajar biasa disebut KBM (Kegiatan Belajar Mengajar). Pada tiap tingkatan Pendidikan, Kegiatan Belajar Mengajar dikelompokkan pada sebuah mata pelajaran atau mata kuliah yang disatukan dalam sebuah perangkat yang bernama kurikulum. Mata pelajaran / mata kuliah beragam bidangnya sesuai dengan bidang yang dipelajari pada suatu lembaga, seperti matematika, ilmu alam, sejarah, ilmu sosial, bisnis, hukum, psikologi dan lain-lain.

Salah Satu mata pelajaran / mata kuliah yang memiliki perbedaan yang mencolok dengan mata pelajaran / mata kuliah yang lain yaitu Pendidikan Jasmani dan Olahraga dan Kesehatan atau biasa disingkat dengan PenJasOrkes. Mata pelajaran ini diajarkan mulai dari pendidikan tingkat dasar hingga tingkat atas. Meskipun pelajaran ini terlihat bermain dan bersenang-senang akan tetapi tidak salah bagi pendidikan tingkat atas untuk tetap memasukannya pada kurikulum, karena selain mengandung banyak nilai sosial juga bisa menghilangkan kejenuhan setelah sekian lama mengerjakan tugas. Adapun

perbedaan mata pelajaran ini dengan yang lainnya yaitu disaat kebanyakan pelajaran dilakukan di dalam ruangan dan sangat mengandalkan IQ dan otak, pelajaran PenJasOrkes kebanyakan dilakukan di luar ruangan dengan mengedepankan kemampuan fisik. Selain lebih mengutamakan fisik pelajaran PenJasOrkes merupakan bagian dari pendidikan yang selalu melibatkan dimensi sosial, karena banyak bab permainan yang dilakukan secara bersama-sama sehingga ada nilai yang memungkinkan membawa perubahan positif terhadap peningkatan moral dan watak sosial. Tak dapat dipungkiri bahwasanya dengan berbedanya pelajaran PenJasOrkes dengan pelajaran yang lainnya, minat peserta didik pun juga berbeda, mereka yang terbiasa mengandalkan otak memiliki kecenderungan malas untuk berolahraga dan terkesan menghabiskan waktu sedangkan mereka yang suka bergerak aktif akan sangat senang dengan pelajaran yang satu ini. Oleh karena itu seorang Pendidik khususnya pelajaran PenJasOrkes harus mampu mengolah materi agar peserta didik mampu mencapai target sebuah pelajaran.

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan adalah bagian integral pendidikan secara keseluruhan, memiliki tujuan 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).

Pendidikan Jasmani dan Olahraga dan Kesehatan dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan peningkatan kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan dan pembentukan watak. Pendidikan Jasmani dan Olahraga lebih banyak melibatkan menggunakan media gerak. walaupun terlihat hanya mengutamakan fisik, mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga juga bisa memberikan nilai sosial tergantung bagaimana pendidik mengaplikasikannya. Salah satu alternatif materi yang dapat meningkatkan nilai dan watak sosial, salah satunya memberikan materi permainan tradisional.

Menurut Soemitro (1992:171) permainan tradisional merupakan suatu kegiatan bermain yang dimainkan oleh anak-anak bahkan orang dewasa pada suatu daerah tertentu secara tradisional mengutamakan aktivitas gerak.

Permainan tradisional merupakan materi yang cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga, karena mudah dan alat yang digunakan sederhana serta peraturan dalam permainan tidak baku dan disisi lain pada masa sekarang permainan tradisional sudah mulai tergeser dengan permainan modern akibat dari dampak teknologi yang mana permainan masa ini membawa seseorang atau peserta didik jadi malas untuk bergerak, tidak bersosial dan lain sebagainya. Permainan tradisional mengajarkan tentang bagaimana berinteraksi sosial mempunyai nilai-nilai kerja sama, gotong royong dan saling menghargai. Oleh karena itu penerapan permainan tradisional pada pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga selain mempermudah guru dalam menyampaikan materi olahraga juga digunakan

sebagai upaya melestarikan kembali permainan tradisional yang sudah lama dilupakan bahkan hilang pada masa sekarang serta dapat membangun jiwa sosial melalui permainan tradisional. Untuk membangun jiwa sosial begitu pula untuk melestarikan permainan tradisional sebagai wujud nasionalisme pendidik atau calon guru diajarkan permainan tradisional agar dapat mempersiapkan / menumbuhkan jiwa sosial dan mempersiapkan diri sebagai pendidik yang memahami konsep dan nilai yang terkandung pada permainan tradisional. Tentunya pelatihan atau pendidikan itu ada di kampus sebagai salah satu wadah / lembaga yang akan mewujudkan generasi yang sesuai dengan tujuan Pendidikan, salah satunya yaitu menjadi tenaga pendidik yang akan meneruskan estafet dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pada umumnya mereka yang berkeinginan untuk menjadi tenaga pendidik akan masuk pada fakultas Pendidikan dengan beragam spesifikasi bidang salah satunya yaitu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah atau biasa disebut PGMI.

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) adalah salah satu program studi di Universitas Islam Malang di bawah Fakultas Agama Islam. Adapun visi program studi PGMI yaitu “menjadi program studi yang menghasilkan guru Madrasah Ibtidaiyah yang profesional, unggul dan kompetitif dalam bidang iptek, beriman, bertakwa dan berakhakul karimah berdasarkan ahlu Sunnah wal Jamaah” serta memiliki tujuan “Lulusan PGMI yang memiliki kompetensi profesional, pedagogik, sosial dan kepribadian yang mampu menguasai, menerapkan dan mengembangkan iptek secara tepat guna bagi kehidupan masyarakat, berbangsa dan bernegara serta mampu bersaing di

era globalisasi berdasarkan ajaran Islam ahlu Sunnah wal Jamaah ” Pada ranah pekerjaan mahasiswa program studi PGMI disiapkan untuk menjadi tenaga pendidik tingkat dasar yakni Madrasah Ibtidaiyah secara spesifiknya. menjadi seorang guru tentu harus bisa menguasai materi yang akan disampaikannya, selain itu juga harus menerapkan metode agar peserta didik dapat belajar tanpa merasa bosan. Salah satu cara atau metode untuk belajar dengan senang dan tidak bosan, pada program studi PGMI ada pengembangan potensi diri dan sosial peserta didik yang terdapat pada mata kuliah Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan.

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan memiliki banyak materi. Pada pelajaran ini beraneka ragam materi dan metodenya, salah satunya yakni menggunakan permainan tradisional sebagai alat pendidikan dengan bermain yang mengandung nilai untuk mengembangkan harmoni antara jiwa dan raga. Penerapan permainan tradisional ini tentu memiliki sedikit banyak pengaruh pada mahasiswa PGMI, karena ditengah banyak kesibukan terutama tugas mata kuliah lainnya, mata kuliah ini hadir untuk meningkatkan kemampuan jasmani yang diharapkan bisa meningkatkan kemampuan berpikir juga sebagaimana disebutkan “akal yang sehat terdapat pada tubuh yang sehat” Sehingga dengan adanya mata kuliah ini diharapkan kebugaran Mahasiswa PGMI bisa meningkat yang diharapkan selaras dengan visi dan misi program studi PGMI. Melalui mata kuliah PenjasOrkes permainan tradisional disajikan pada program studi PGMI untuk membantu mahasiswa PGMI menjadi calon pendidik yang

lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan materi pembelajaran PenjasOrkes kepada peserta didik, setelah lulus nantinya.

Adapun penerapan KBM mata kuliah PenjasOrkes pada jurusan PGMI UNISMA dimulai dari pertemuan pertama yang mana dosen mengenalkan SOP mata kuliah Penjas. Lalu pertemuan berikutnya dosen memberikan keilmuan tentang ranah Penjas serta ada pembagian kelompok untuk matakuliah berikutnya. Pembagian kelompok selanjutnya setiap kelompok mendapatkan tugas untuk mencari 2 permainan tradisional yang akan diterapkan pada pertemuan berikutnya. Pada pertemuan selanjutnya, waktu diserahkan pada tiap kelompok untuk mendemonstrasikan setiap permainan tradisional serta mengatur jalannya permainan tersebut. Pelaksanaan pembelajaran ini diharapkan memiliki pengaruh kepada mahasiswa baik langsung ataupun tidak. Subarjah (2016) mengutarakan jika mahasiswa memiliki tingkat Kebugaran Jasmani yang baik, maka mahasiswa tersebut akan mampu bertahan dalam belajar dan berkegiatan lebih lama bila dibandingkan dengan mahasiswa yang memiliki tingkat Kebugaran Jasmani yang rendah. Di sisi lain, mahasiswa yang memiliki tingkat kebugaran yang tinggi cenderung lebih memiliki kekebalan tubuh, sehingga tidak mudah munculnya penyakit bila dibandingkan dengan yang memiliki Kebugaran Jasmani rendah, mahasiswa lebih terlihat kompak dan antusias dalam perkuliahan ini PenjasOrkes ini. Adapun beberapa permainan tradisional yang dipertunjukkan dan dimainkan oleh mahasiswa PGMI dari masing-masing kelompok yaitu, bentengan, kasti, lompat tali, sepur sepuran, gobak sodor, ular makan buntutnya. Permainan Tradisional yang dipertunjukkan

mahasiswa mampu meningkatkan kerjasama dan semangat siswa dalam mengikuti perkuliahan PenjasOrkes.

Dari uraian diatas peneliti tertarik melakukan penelitian tentang “Implementasi Permainan Tradisional Pada Mata Kuliah Pendidikan Jasmani dan Olahraga Mahasiswa PGMI Strata 1 Angkatan 2016 Universitas Islam Malang.”

B. Fokus Penelitian

1. Bagaimana Perencanaan permainan tradisional pada mata kuliah pendidikan jasmani dan olahraga mahasiswa PGMI strata 1 angkatan 2016 Universitas Islam Malang?
2. Bagaimana penerapan permainan tradisional pada mata kuliah pendidikan jasmani dan olahraga mahasiswa PGMI strata 1 angkatan 2016 Universitas Islam Malang?
3. Apa saja faktor-faktor penghambat dan pendukung implementasi permainan tradisional pada mata kuliah Pendidikan Jasmani dan Olahraga mahasiswa PGMI strata 1 angkatan 2016 Universitas Islam Malang?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui perencanaan permainan tradisional yang diterapkan pada mata kuliah pendidikan jasmani dan olahraga mahasiswa PGMI strata 1 angkatan 2016 Universitas Islam Malang
2. Untuk mengetahui penerapan permainan tradisional mata kuliah pendidikan jasmani dan olahraga mahasiswa PGMI strata 1 angkatan 2016 Universitas Islam Malang

3. Untuk mengetahui faktor-faktor penghambat dan pendukung implementasi permainan tradisional pada mata kuliah pendidikan jasmani dan olahraga mahasiswa PGMI strata 1 angkatan 2016 Universitas Islam Malang?

D. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Kegunaan Teoritis

Menjadi sebuah referensi metode pembelajaran yang dapat diterapkan di lembaga pendidikan dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik khususnya tingkat pendidikan tinggi yang memiliki mata kuliah yang cenderung membosankan.

2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi Peneliti

Meningkatkan pengetahuan dan pengalaman tentang pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan dengan implementasi permainan tradisional pada program studi PGMI Universitas Islam Malang.

- b. Bagi Mahasiswa

Ikut serta melestarikan tradisi permainan tradisional yang sudah jarang diminati dan mengetahui nilai-nilai yang terkandung pada permainan tradisional.

- c. Bagi Lembaga Pendidikan

Berpartisipasi dalam memelihara dan melestarikan kebudayaan, karena kebudayaan merupakan aset bangsa dalam hak menangkal kebudayaan asing yang tidak sesuai dengan kepribadian bangsa kita.

E. Definisi Operasional

1. Permainan Tradisional adalah suatu aktivitas bermain bagi anak-anak maupun orang dewasa dari suatu daerah tertentu yang biasa dimainkan berkelompok. Jenis-jenis permainan tradisional yang dimainkan diantaranya bentengan, kasti, lompat tali, sepur-sepuran, gobak sodor, ular makan buntutnya. Permainan tersebut ada yang menggunakan alat-alat sederhana dan tidak menggunakan alat sama sekali. Biasanya, permainan tradisional tidak menggunakan aturan tertentu hanya kesepakatan pemain yang terlibat didalamnya, ciri-ciri permainan tradisional yaitu, mengutamakan aktivitas gerak dan bekerjasama serta setiap daerah mempunyai ciri khas tertentu berdasarkan daerah masing-masing.
2. Mata Kuliah Penjaskes adalah salah satu Mata kuliah wajib yang merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Unisma, yang ditempuh pada semester 5, mata kuliah ini harus ditempuh oleh mahasiswa selama satu semester yaitu 16 kali tatap muka. Mata kuliah ini sebagai alat untuk mendidik dengan mempergunakan kegiatan-kegiatan yang bersifat fisik, melalui mata kuliah PenjasOrkes diharapkan mahasiswa memiliki ketrampilan, pengetahuan, dan memiliki kemampuan untuk mengajar PenjasOrkes.

3. Mahasiswa PGMI Unisma angkatan 2016 adalah Mahasiswa Program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah angkatan mahasiswa yang masuk ke Universitas Islam Malang pada tahun 2016. Program Studi Madrasah Ibtidaiyah merupakan salah satu program studi dibawah naungan Fakultas Agama Islam berakreditasi B, yang telah berdiri pada tahun 2010.





BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan temuan penelitian dan pembahasan hasil penelitian mengenai implementasi permainan tradisional pada mata kuliah pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan mahasiswa PGMI angkatan 2016 Unisma dapat ditarik kesimpulan.

1. Perencanaan permainan tradisional pada mata kuliah pendidikan jasmani dan olah raga oleh kepala program studi Dosen diberikan *workshop* berkaitan dengan rencana program studi (RPS). Dosen merencanakan materi permainan tradisional berpedoman pada CPL atau capaian kompetensi lulusan yang berkaitan dengan capaian pembelajaran lulusan yang ada pada kurikulum PGMI. Materi permainan tradisional disajikan disesuaikan dengan materi-materi yang pada tingkat dasar.
2. Penerapan permainan tradisional pada mata kuliah Pendidikan olahraga dan kesehatan mahasiswa PGMI angkatan 2016 Unisma. Proses pelaksanaan dilaksanakan oleh Mahasiswa PGMI itu sendiri dengan di arahkan oleh dosen pengampu yaitu Pak Amjad Elfarabi. Beliau menunjuk sepenuhnya kepada mahasiswa untuk menerapkan permainan tradisional pada perkuliahan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dari persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Ada beberapa permainan yang dimainkan yaitu, lompat tali yang menggunakan tali karet, bentengan menggunakan tiang atau benda-benda yang

ada disekitar, gobak sodor menggunakan kapur, sepur-sepuran, serta kucing dan tikus. Semua permainan dimainkan sesuai cara dan aturan dalam permainan masing-masing.

3. Faktor-faktor pendukung impelmentasi permainan tradisional yaitu , kesiapan fisik, penguasaan materi, ketepatan waktu dan sportif. Adapun faktor penghambat kurangnya penguasaan materi, kurangnya ketepatan waktu, kurangnya pengelolaan kelas.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan data yang ditemukan, maka implementasi permainan tradisional pada mata kuliah PGMI angkatan 2016 Universitas Islam Malang. Ada beberapa saran yang perlu disampaikan kepada pihak terkait terutama kepada mahasiswa PGMI antara lain:

1. Pelajari dulu jenis permainan tradisional yang akan dilakukan, agar ketika menjelaskan dan mealukan permainan lebih bisa menguasai dan prsoes berjalannya permainanpun berjalan efektif serta kondusif.
2. bagi kelompok yang memiliki jadwal untuk memperkenalkan permainan tradisional ke mahasiswa lain, menjelaskannya secara rinci mengenai cara permainan dan aturannya agar bisa dipahami dan dimainkan sesuai ketentuan yang ada.
3. Tingkatkan kerja sama tim dalam melakukan permainan agar terciptanya kekompakan.

4. Tingkatkan pengelolaan kelas, dan partipasi aktif dalam melaksanakan permainan tradisional.
5. Gunakan penilaian yang tepat dalam menentukan pemenang disetiap permainan.
6. Sebelum pelaksanaan permainan tradisional pentingnya permainan tradisional pada penjas adapun nilai dan aspek yang terdapat dalam permainan tradisional dalam penjas.





DAFTAR RUJUKAN

- Anggito & Seriawan. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jawa Barat: CV Jejak
- Atmaja, Winarrthi Samurih & Ni Putu Ema Surim. (2010). *Mengenal Sepintas Seni Budaya Bali*. Jakarta : PT Mitra Aksara Panaitan
- BSNP. (2006). *Standar Kompetensi dan Kompentensi Dasar Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan
- Depdiknas. (2003). *Kurikulum 2004: Standar Kompetensi Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani SMP dan MTS*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Depag RI. (2006). *Undang-undang dan Peraturan Pemerintah RI tentang Pendidikan*. Depag RI
- Ghony, M. Djunaidi. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jogjakarta: Ar-ruzz Media
- Hamzuri & Tiarma Rita Siregar. (1998). *Permainan Tradisional Indonesia*. Jakarta: Proyek Pembinaan Permuseuman
- Hartati, Sasmita Christiani Yuli, dkk.(2013). *Permainan Kecil*. Malang: Wineka Media
- Kristiyandaru, A. (2010). *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Surabaya; Unesa University Press
- Matthew B Miles, A Michael Hubermen, Johnny Saldana. (2014). *Qualitative Data Analysis: edisi 3. Sumber: Thousand Oaks*. California: Sage
- Montolalu, dkk. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Pusat Bahasa. (2011). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Umum
- Rahayu, E. T. (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta
- Sanjaya, Wina. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenda Media Group

- Soemitro. (1992). *Permainan Kecil*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan
- Subarjah, Herman. (2016). *Hubungan Antara Kebugaran Jasmani dan Motivasi Belajar dengan Prestasi Belajar Mahasiswa*
- Sugiyono. (2008). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV Alfabeta
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suharsimi, Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Sukadiyanto. (2008). *Peranan Mata Kuliah Pendidikan Jasmani di Perguruan Tinggi*.
- Sukintaka. (1992). *Teori Bermain Untuk D2 PGSD Penjaskes*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Sukmadinata, N. S. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosdakraya
- Supriyono, Andreas. (2018). *Serunya Permainan Tradisional Anak Zaman Dulu*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementrian dan Kebudayaan
- Winarno. (2006). *Perspektif Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Malang: Laboratorium Jurusan Ilmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang

