PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BERBASIS KELOMPOK DAN BERBASIS INDIVIDU TERHADAP KEBUGARAN JASMANI BERDASARKAN JENIS KELAMIN SISWA KELAS X SMK KARTANEGARA WATES KAB. KEDIRI

TESIS

Diajukan untuk memenuhi sebagai syarat
memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)
Pada Jurusan Pasca Sarjana UNP Kediri

OLEH :

FEMI EPI SAFITRI
NPM : 14.0.06.01.0020

PROGRAM PASCA SARJANA
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UNP KEDIRI
Jl.Ahmad Dahlan No. 76 tlp. (0354) 771576 kota Kediri.
2016

HALAMAN PERSETUJUAN

Tesis Oleh :

FEMI EPI SAFITRI

NPM : 14.0.06.01.0020

Judul :

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BERBASIS KELOMPOK DAN BERBASIS INDIVIDU TERHADAP KEBUGARAN JASMANI BERDASARKAN JENIS KELAMIN SISWA KELAS X SMK KARTANEGARA WATES KABUPATEN KEDIRI

Telah disetujui untuk diajukan kepada dewan penguji tesis
Program Studi Magister Keguruan Olahraga
Program Pascasarjana Universitas Nusantara PGRI Kediri

Tanggal : 29 Juli 2016

Pembimbing I	Pembimbing II
Prof. Dr. Agus Kristiyanto, M.Pd	Dr. Sulistiono, M.Si
NIDN. 28116509	NIDN. 0007076801

ii

HALAMAN PENGESAHAN

Tesis Oleh :

FEMI EPI SAFITRI

NPM : 14.0.06.01.0020

Judul :

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BERBASIS KELOMPOK DAN BERBASIS INDIVIDU TERHADAP KEBUGARAN JASMANI BERDASARKAN JENIS KELAMIN SISWA KELAS X SMK KARTANEGARA WATES KABUPATEN KEDIRI

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tesis
Program Studi Magister Keguruan Olahraga
Program Pascasarjana Universitas Nusantara PGRI Kediri
Pada Tanggal 13 Agustus 2016

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Dewan Penguji :

1. Ketua : Prof. Dr. Muchsin Doewes, dr., SU.AIFO,MARS _____
2. Sekertaris : Dr. M. Anas, S.E, M.M, M.Si _____
3. Penguji I : Prof. Dr. Agus Kristiyanto, MPd _____
4. Penguji II : Dr. Sulistiono,MSi _____

Mengetahui,
Direktur Program Pascasarjana
UN PGRI Kediri

Dr. Rr. Forijati, M.M
NIDN. 0028016701

iii

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BERBASIS KELOMPOK DAN BERBASIS INDIVIDU TERHADAP KEBUGARAN JASMANI BERDASARKAN JENIS KELAMIN SISWA KELAS X SMK KARTANEGARA WATES KAB. KEDIRI

FEMI EPI SAFITRI
14.0.06.0020
femiepi@gmail.com
Keguruan Olahraga - Pascasarjana
Pembimbing I : Prof. Dr. Agus Kristiyanto, M.Pd dan Pembimbing II : Dr. Sulistiono, M.Si
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Tingkat kebugaran jasmani siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Kartanegara Wates Kabupaten Kediri sangat kurang, terbukti dengan kurangnya semangat siswa siswi dalam melakukan aktifitas di sekolah seperti kegiatan upacara bendera dan olahraga, serta kurangnya pengetahuan siswa siswi SMK Kartanegara tentang permainan tradisional, yang telah tergusur oleh permainan olahraga yang lebih modern dan menjanjikan seperti permainan bola voli, sepak bola, bulu tangkis. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional yang berbasis kelompok dan individu terhadap kebugaran jasmani berdasarkan jenis kelamin siswa kelas X SMK Kartanegara Wates Kabupaten Kediri.

Penelitian ini dilakukan dengan metode *kuasi eksperimen*, dengan desain penelitian faktorial 2X2. Parameter yang diamati adalah tingkat kebugaran yang diukur dengan MFT/*bleep tes* sesuai dengan aturan tes kebugaran jasmani indonesia (TKJI). Data yang telah diperoleh dianalisis dengan anova. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) kebugaran jasmani siswa yang melakukan permainan tradisional berbasis kelompok tidak berbeda dengan siswa yang melakukan permainan tradisional berbasis individu, (2) tingkat kebugaran jasmani siswa laki-laki jauh lebih baik dari pada siswa perempuan yang telah melakukan permainan tradisional berbasis kelompok maupun individu (3) tidak ada interaksi antara bentuk permainan tradisional dan jenis kelamin terhadap kebugaran jasmani, tetapi faktanya siswa laki-laki cenderung mempunyai tingkat kebugaran jasmani baik saat menerapkan permainan kelompok, untuk siswa perempuan cenderung mempunyai tingkat kebugaran jasmani baik saat menerapkan permainan individu.

Kata Kunci : Permainan Tradisional, Kebugaran Jasmani, individu, Kelompok

I. PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas jasmani yang direncanakan secara sistematik dan metodik dengan tujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan jasmani individu baik secara organik, neuromuskuler,perseptual, kognitif, dan emosional dalam satu kerangka sistem pendidikan nasional (Depdiknas, 2003:1).

Pada umumnya dalam pendidikan jasmani siswa cenderung lebih menyukai atau tertarik pada olahraga atau aktivitas jasmani yang besifat permainan yang dilakukan secara berkelompok. Salah satu permainan yang dilakukan secara berkelompok yang banyak disukai oleh anak-anak adalah pemainan gobak sodor. Permainan gobak sodor yang merupakan permainan tradisional ini sampai sekarang masih banyak disukai anak-anak selain olahraga permainan seperti sepakbola, kasti, bolavoli dan lain sebagainya.

Permainan tradisional dirasa semakin tersisih dan jarang siswa yang mengenal permainan tradisional. Permainan tradisional diharapkan mampu menjadi salah satu bentuk aktivitas fisik yang seiring di dalam permainan tersebut terdapat bentuk kesenian, membentuk kerjasama, menumbuhkan rasa senang, serta menumbuhkan rasa percaya diri juga mampu untuk meningkatkan kesegaran jasmani anak.

Pengertian kesegaran jasmani banyak para ahli yang menyamakan dengan kebugaran jasmani. Menurut pendapat yang dikemukakan oleh Sumosardjono (1998: 19) bahwa kebugaran jasmani adalah kemampuan seseorang untuk menunaikan tugasnya sehari-hari dengan mudah tanpa mengalami kelelahan yang berlebihan dan masih mempunyai cadangan atau sisa tenaga untuk menikmati waktu luang atau senggangnya dan untuk keperluan-keperluan yang mendadak.

Kebugaran jasmani dapat digolongkan menjadi tiga kelompok,yaitu:

a. Kebugaran statis Kebugaran statis adalah keadaan di mana seseorang bebas dari penyakit dan cacat atau disebut sehat
b. Kebugaran dinamis Kebugaran dinamis adalah kemampuan seseorang untuk bekerja secara efisien yang tidak memerlukan ketrampilan khusus
c. Kebugaran motoris Kebugaran motoris adalah kemampuan seseorang untuk bekerja secara efisien yang menuntut ketrampilan khusus. Olahraga yang teratur dapat

bermanfaat untuk meningkatkan kesehatan Sudrajat (2004: 4). Sebagai contoh, seseorang yang sudah terbiasa berolahraga secara teratur akan memiliki tingkat kebugaran yang lebih baik jika dibandingkan dengan orang yang tidak terbiasa berolahraga.

Permainan tradisonal merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan di baliknya, di mana pada prinsipnya permainan anak tetap merupakan permainan anak. Dengan demikian bentuk atau wujudnya tetap menyenangkan dan menggembirakan anak karena tujuannya sebagai media permainan. Aktifitas permainan yang dapat mengembangkan aspek-aspek psikologis anak dapat dijadikan sarana belajar sebagai persiapan menuju dunia orang dewasa. Permaianan digunakan sebagai istilah luas yang mencakup jangkauan kegiatan dan prilaku yang luas serta mungkin bertindak sebagai ragam tujuan yang sesuai dengan usia anak. Menurut Pellegrini dalam naville gennet bahwa permainan didefinisikan menurut tiga matra sebagai berikut,(1) Permainan sebagai kecendrungan. (2) Permainan sebagai konteks dan (3) Permainan sebagai prilaku yang dapat dinikmati.Menurut Mulyadi bermain secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan yang terdapat lima pengertian bermain : (1) sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak, (2) tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motifasinya lebih bersifat intrinsik, (3) bersifat spontan dan sukarela tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak serta melibatkan peran aktif keikut sertaan anak dan (4) memiliki hubungan sistematik yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain

II. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *kuasi eksperimen.*dengan menggunakan desain penelitian faktorial 2X2

Table 3.1Desain Faktorial 2x2

Jenis kelamin / Jenis Permainan tradisional	Laki-laki (B1)	Perempuan (B2)
Berbasis kelompok (A1)	a1b1	a1b2
Berbasis Individu (A2)	a2b1	a2b2

Tehnik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah tehnik ***Purposive***

sampling atau judgmental sampling Penarikan sampel secara purposif merupakan cara penarikan sample yang dilakukan memiih subjek berdasarkan kriteria spesifik yang dietapkan peneliti.

Alat untuk mengukur Kebugaran jasmani menggunakan tes MFT, dengan skala pengukuran : cc/kg berat badan/menit, dan skala datanya : berupa rasio.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

Data yang telah diperoleh dianalisis dengan cara statistik menggunakan uji anova. Sebelum dilakukan analisis anova terlebih dahulu diuji normalitas dan homogenitasny. Sesusai dengan lampiran tersebut data penelitian ini berdistribusi normal dan homogen sehingga analisis dilanjutkan dengan anova.

Pengujian hipotesis ini dilakukan dengan Anova, jika terdapat perbedaan yang signifikan dilanjutkan dengan Uji Beda Nyata Terkecil (BNT). Ringkasan hasil analisis anova dapat dilihat dalam tabel 4.1.

Tabel 4.1.

Ringkasan hasil analisis anova tingkat kebugaran siswa laki-laki dan perempuan dalam permainan tradisional kelompok maupun individu

Sumber variasi	db	JK	MK	F hitung	F tabel 5%
Perlakuan kombinasi	3	43,8046	14,60	1,561	2,87
Faktor I	1	0,0046	0,0046	0,001	4,11
Faktor II	1	40,6109	40,6109	4,342	4,11
Interaksi	1	3,1890	3,1890	0,341	4,11
Galat	36	336,742	9,3539		
total	39	380,546	9,8		

1. Pengujian Hipotesis Pertama

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa F_{hit} = 0,001 lebih kecil dari F_{tabel} = 4,116 ($F_0 < F_t$) pada taraf signifikasi 5%. Berarti kebugaran jasmani siswa yang melakukan permainan tradisional berbasis kelompok tidak berbeda dengan siswa yang melakukan permainan tradisional berbasis individu.

2. Pengujian Hipotesis Kedua

Dari hasil perhitungan diperoleh F_{hit} = 4,342 lebih besar dari F_{tabel} = 4,116 ($F_0 > F_t$) pada taraf signifikasi 5%. Ini berarti hipotesis nol (H_0) ditolak sehingga ada pengaruh yang signifikan antara jenis kelamin siswa terhadap peningkatan kebugaran jasmani dalam permainan tradisional baik berbasis kelompok dan berbasis individu.

Untuk mengetahui tingkat perbedaan kebugaran jasmani antara siswa laki-laki dan perempuan pada hasil hipotesis ke dua dilanjutkan dengan Uji Beda Nyata Terkecil (BNT), Hasil analisis BNT disajikan pada (lampiran 9), sedangkan notasi BNT disajikan pada tabel 4.2.

Tabel. 4.2

Rata-rata dan notasi BNT tingkat kebugaran jasmani siswa laki-laki dan perempuan

Perlakuan	Rata-rata	Notasi
Laki-laki	42,4500	a
Perempuan	40,4350	b

BNT (0,05) : 1,9628

Berdasarkan tabel 4.2 dapat diketahui bahwa tingkat kebugaran jasmani siswa yang telah melakukan permainan tradisional baik berbasis kelompok maupun individu untuk siswa laki-laki lebih baik dari pada siswa perempuan.

3. **Pengujian Hipotesis Ketiga**

Dari hasil analisis data yang telah yang ditunjukkan oleh F_{hitung} interaksi= 0,341 lebih kecil dari F_{tabel} = 4,116. Hal tersebut bahwa tidak ada interaksi antara bentuk permainan tradisional dan jenis kelamin terhadap kebugaran jasmani.

Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian ini memberikan penafsiran lebih lanjut mengenai hasil-hasil analisis data yang telah dilakukan sebelumnya. Berdasarkan pengujian hipotesis telah menghasilkan tiga kemungkinan analisis yaitu : (1) kebugaran jasmani siswa kelas X SMK Kartanegara Wates tidak dipengaruhi oleh permainan tradisional baik permainan tradisional berbasis kelompok maupun berbasis individu, (2) Berdasarkan jenis kelamin siswa SMK Kartanegara Wates dalam permainan tradisional berbasis kelompok dan individu menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kebugaran jasmani, (3) tidak ada interaksi antara bentuk permainan tradisional dan jenis kelamin terhadap kebugaran jasmani.

1. **Pengaruh Permainan Tradisional baik berbasis Kelompok maupun Individu dalam peningkatan kebugaran jasmani.**

Berdasarkan pengujian hipotesis pertama menunjukkan bahwa kebugaran jasmani siswa yang melakukan permainan tradisional berbasis kelompok tidak berbeda dengan tingkat kebugaran jasmani siswa yang melakukan permainan tradisional berbasis individu.

Permainan Tradisional berbasis kelompok dan individu dalam penerapan metode permainannya menggunakan *active play*. Yulian (2015) menyatakan bahaw *active play* adalah aktifitas yang membutuhkan gerak fisik, menggunakan otot, mengembangkan ketrampilan motorik kasar, ketrampilan motorik halus dan melatih keseimbangan anak, serta digunakan untuk membakar energi

Aktifitas permainan tradisional kelompok yang meliputi permainan gobak sodor, betengan, kasti, aktifitas bermainnya sama dengan aktifitas permainan tradisional individu yang meliputi permainan egrang, dan engklek.

Ditinjau dari segi karakteristik permainannya yaitu permainan tradisional kelompok dan permainan tradisional individu dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak meliputi Aspek motorik dengan melatih daya tahan, daya lentur, sensorik motorik, motorik kasar dan motorik halus, penelitian Misbach (2013), menerangkan bahwa permainan tradisional baik berbasis kelompok maupun individu mempunyai karakteristik permainan yang dapat menstimulasi aspek perkembangan anak.

2. Pengaruh jenis kelamin dalam permainan tradisional berbasis kelompok dan individu terhadap peningkatan kebugaran jasmani

Berdasarkan pengujian hipotesis kedua Berdasarkan jenis kelamin siswa dalam permainan tradisional berbasis kelompok dan individu, menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kebugaran jasmani.

Faktor-faktor yang mempengaruhi kebugaran jasmani salah satunya adalah jenis kelamin. Ruhayati dan Fatmah (2011) mengemukakan perbedaan nyata kebugaran jasmani pada jenis kelamin laki-laki jauh lebih baik dilihat dari segi komposisi tubuh, kekuatan otot dibanding kebugaran jasmani pada jenis kelamin perempuan. Sedangkan berdasarkan perbedaan kebugaran antara laki-laki dan perempuan berkaitan dengan kekuatan maksimal otot yang berhubungan dengan luas permukaan tubuh, komposisi tubuh, kekuatan otot, jumlah hemoglobin, hormon, kapasitas paru-paru, dan sebagainya. Sampai pubertas biasanya kebugaran pada anak laki-laki hampir sama dengan anak perempuan, tapi setelah pubertas kebugaran laki-laki dan perempuan biasanya semakin berbeda, terutama yang berhubungan dengan daya kardiorespiratori. Hal ini dikarenakan perempuan memiliki jaringan lemak yang lebih banyak, adanya perbedaan hormone testosterone dan estrogen, dan kadar hemoglobin yang lebih rendah.

3. Interaksi antara bentuk permainan tradisional dan jenis kelamin terhadap kebugaran jasmani.

Berdasarkan pengujian hipotesis ketiga tidak terdapat interaksi antara bentuk permainan tradisional dan jenis kelamin terhadap kebugaran jasmani. Namun hasil penelitian ini sesuai dengan pernyataan Iswinarti (2010) mengemukakan pada anak usia sekolah bermain bagi anak memiliki arti yang sangat penting, tanpa melihat jenis kelamin anak. tetapi faktanya ada kecenderungan pada jenis kelamin laki-laki mempunyai hasil kebugaran jasmani yang lebih baik saat menerapkan permainan tradisional kelompok, sedangkan pada jenis kelamin perempuan mempunyai hasil kebugaran jasmani yang lebih baik saat menerapkan permainan tradisional individu, terbukti dengan diagram pada gambar 4.1.

Jenis kelamin laki-laki dan perempuan dilihat dari segi psikologisnya jenis kelamin laki-laki jauh lebih komunikatif dibanding jenis kelamin perempuan, penelitian Yusandi (2013) menyebutkan bahwa jenis kelamin laki-laki berkomunikasi dengan menggunakan metode bercakap dengan menggunakan informasi, sedangkan jenis kelamin perempuan menggunakan metode bercakap berorientasi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) kebugaran jasmani siswa yang melakukan permainan tradisional berbasis kelompok tidak ada perbedaan dengan siswa yg melakukan permainan tradisional berbasis individu, (2) tingkat kebugaran jasmani siswa laki-laki lebih baik dari pada siswa perempuan yang telah melakukan permainan tradisional berbasis kelompok maupun individu (3) tidak ada interaksi antara bentuk permainan tradisional dan jenis kelamin terhadap kebugaran jasmani, namun demikian siswa laki-laki cenderung mempunyai tingkat kebugaran jasmani baik saat menerapkan permainan kelompok, sedangkan untuk siswa perempuan cenderung mempunyai tingkat kebugaran jasmani baik saat menerapkan permainan individu.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Ariani, I. 2011. *Makna filosofis yang terkandung di dalam permainan tradisional jawa. Jurnal Seni Dan Budaya Tradisi*, 1 (2): 49-59.

Adaari. 2014. *Jenis jenis olahraga tradisional*, diakses dari http://adaari/2014/12/jenis-jenis-olahraga-modern-dan.html, pada tanggal 9 November 2015 jam 20.00 WIB.

Canxe. 2012. *Macam-macam olahraga tradisional dan modern*, diakses dari http://ncanxae/2012/12/olahraga-modern-dan-tradisional.html, pada tanggal 9 november 2015 jam 20.00 WIB.

Djoko, P. 2000. *Panduan Latihan Kebugaran yang Efektif dan Aman.*Yogyakarta : Luman Offset

Depdiknas. 2003. *Kurikulum 2004 Standart Kurikulum Sekolah Dasar* Jakarta : Depdikas.

GPS Wisatawan Indonesia. 2014. *Sejarah PermainanTtradisional Kasti*, diakses dari http://gpswisataindonesia.co.id/2014/02/sejarah-permainan-tradisional-kasti.html pada

tanggal 9 november 2015 Jam 20.00 WIB

GPS Wisatawan Indonesia. 2014. *Sejarah Permainan Tradisional Egrang*, diakses dari http://gpswisataindonesia.co.id/2014/02/sejarah-permainan-tradisional-egrang.html pada tanggal 9 november 2015 Jam 20.00 WIB

Hajar.P. 2001. *Bermain Gobak Sodor.* Adicita Karya Nusa. Diakses dari http://www.adicita.com/detail.php?L3FaWS9mdXZCdDEvTXJMMlo4bw%3D%3D pada tanggal 10 november 2015 jam 19.00 WIB

Iswinarti. 2010. Permainan Engklek Pada Usia Dini. *Jurnal PAD*, 6 (1):34-40

Krystiany. 2013. *Permainan Betengan*, diakses dari http://brainly.co.id/tugas/257541, pada tanggal 10 november 2015 jam 19.00 WIB

Miscbah. 2013. Membangun Karakter Anak dengan Permainan Tradisional, *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1 (5): 50-62

Mulyana. 2009. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Nurhasan. 2001. *Aktivitas Kebugaran.* Jakarta: Depdiknas.

Nurul, A.2013. *Makalah Karakteristik Anak SMP dan SMA*, diakses dari Antikanurul22.wordpress.com/2013/10/31/makalah-karakteristik-siswa-smp-dan-sma/ pada tanggal 11 november 2015 jam 22.00 WIB

Nonim. 2013. *Permainan Tradisonal Engglek*, diakses dari http://permainantradisional.co.id/2013, pada tanggal 10 November 2015 jam 19.00 WIB

Pratiwi, X. 2014. Upaya peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional engklek di kelompok B tunas tahun ajaran 2014/2015, *Jurnal Pendidikan dalam bidang anak usia dini*, 3 (2):80-90

Realcof. 2013. *Tugas dan Tanggung Jawab Guru Olahraga*, diakses dari http://realcoffeelatte./2013/02/guru-olahraga-tanggung-jawab-tugas-dan.html, pada tanggal 9 november 2015 jam 20.00 WIB.

Ruhayati. 2011. *Faktor-faktor yang mempengaruhi kebugaran jasmani*, diakses dari http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:http://ulfahikrami.blogspot.com/2013/11/faktor-faktor-yang-

mempengaruhi.html, Pada tanggal 18 Juli 2016 jam 21.00 WIB.

Safari, I. 2013. Analisis Unsur Fisik Dominan Pada Olahraga Tradisional, *Jurnal Ilmiah Penelitian pendidikan*,40 (2): 45-50

Sudrajat. 2004. *Pendidikan Jasmani untuk SD*. Bandung: PT Sarana Panca Karya Nusa.

Sumosardjuno. 1998. *Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: Gramedia.

Yulian. 2015. *Peningkatan Kebugaran Jasmani Melalui Permainan,* diakses http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:http://bukanketerbatasan.blogspot.com/2015/04/peningkatan-kebugaran-jasmani-melalui.html, pada tanggal 19 Juli 2016 jam 20.00 WIB.

Yusandi. 2013. Perbedaan laki-laki dan perempuan Secara Psikologis, diakses dari http://www.tipscaraterbaik.com/perbedaan-pria-dan-wanita-secara-psikologis.html, Pada Tanggal 17 Juli 2016 Jam 16.00 WIB

Wahjoedi. 2000. *Landasan Evaluasi Pendidikan Jasmani.* Jakarta: Raja Grafindo.

Widarto.U. 2011. *Macam-macam Permainan Tradisional.* Diakses dari http://Widarto-uji-kurniawan.com/macam-macampermainan-tradisional.html, pada tanggal 9 November 2015 jam 19.00 WIB