

**MINAT SISWA DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN KASTI KELAS
V SE-GUGUS III SINDUADI KECAMATAN MLATI
KABUPATEN SLEMAN DIY**

SKRIPSI

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



**Oleh :
RIFA AUNILLAH
09604221004**

**PROGRAM STUDI PGSD PENDIDIKAN JASMANI
JURUSAN PENDIDIKAN OLAAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAAGAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “Minat Siswa Dalam Pembelajaran Permainan Kasti Kelas V Se-Gugus III Sinduadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman DIY” yang disusun oleh Rifa Aunillah, NIM 09604221004 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 27 Mei 2013

Dosen Pembimbing,

A handwritten signature in black ink, consisting of several loops and strokes, positioned above the printed name and NIP.

Jaka Sunardi, M. Kes.
NIP. 19610731 199001 1 001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 24 Mei 2013
Yang menvatakan,



Rifa Aunillah
NIM.09604221004

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Minat Siswa dalam Pembelajaran Permainan Kasti Kelas V Se-Gugus III Sinduadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman DIY” yang disusun oleh Rifa Aunillah, NIM 09604221004 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 25 Juni 2013 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI			
Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Jaka Sunardi, M. Kes.	Ketua		27/7 2013
Yuyun Ari Wibowo, M. Or.	Sekretaris		1/7 2013
Sudardiyono, M. Pd.	Anggota III		27/6 2013
Muh. Hamid Anwar, M. Phil.	Anggota VI		28/6 2013

Yogyakarta, 5 Juli 2013
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Dekan,



Drs. Rumpis Agus Sudarko, M. S.
NIP. 19600824 198601 1 001

MOTTO

" Suatu kegagalan dalam perjuangan hal apapun bukanlah akhir dari segalanya dan tetap semangat untuk memperjuangkannya "

(Penulis)

" Sesungguhnya manusia itu benar-benar berada dalam kerugian, kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal saleh dan nasehat menasehati supaya mentaati kebenaran dan nasehat menasehati supaya menetapi kesabaran "

(Surat Al 'Asr ayat 2-3)

PERSEMBAHAN

Karya yang amat sederhana ini penulis persembahkan kepada kedua orang tua penulis Abah H. Zainal Arifin dan Ibu Hj. Muslichah yang telah banyak membantu memberikan doa, dukungan, semangat, materi dan kasih sayang yang tak ternilai harganya dan tak bisa digantikan oleh apapun.

Untuk kedua saudara penulis, Mba Fithri Awwalin, S. Hi beserta suami Mas Muhammad Ghufro dan Mas Muh. Nur Kaukab, S. Hi yang tak hentinya menasehati, memberikan doa dan semangat agar skripsi ini cepat selesai.

Untuk kedua keponakan penulis Reki Suteli Al Mumtaz dan Abdurrahman Aqil Alfaqih yang penulis sayangi.

Serta seseorang yang spesial dihati penulis Mas Aris Eko Sumaryanto yang selalu sabar menghadapi penulis, memberi semangat dan doa.

Keluarga PGSD Penjas A 2009, kalian sangat berarti untuk penulis sehingga penulis bisa banyak belajar dari kalian mulai dari kuliah, kebersamaan (kekompakan), perbedaan yang sangat menonjol diantara kita dan kalianlah yang menjadi keluarga selama 4 tahun ini di Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY dan khusus untuk sahabat penulis Taufika Sri Rejeki terima kasih banyak untuk semuanya, kamulah sahabat yang terbaik bagi penulis.

Keluarga kost Kuningan blok J.24 ada Mba mami, Dwi, Ratna, Fitri, Nurria, Priska dan Bella terima kasih telah memberi warna kehidupan bagi penulis yang sangat indah untuk dikenang.

**MINAT SISWA DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN KASTI KELAS
V SE-GUGUS III SINDUADI KECAMATAN MLATI
KABUPATEN SLEMAN DIY**

**Oleh :
Rifa Aunillah
09604221004**

ABSTRAK

Masih ada siswa yang kurang merespon dengan adanya permainan kasti karena mereka lebih suka dengan permainan lainnya salah satunya permainan sepak bola terutama siswa putra. Keberanian siswa untuk melakukan permainan kasti masih kurang terutama siswa putri. Mereka takut untuk memukul bola, terkena bola dan menangkap bola, apalagi melempar bola pun masih kesusahan dengan jarak yang jauh dan tidak tepat sasaran sehingga yang menerima bola tidak bisa menangkap bola tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar minat pembelajaran permainan kasti siswa kelas V Se-Gugus III Sinduadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman DIY.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan yaitu metode survei dan teknik pengumpulan datanya menggunakan angket. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 204 kemudian diambil 50% sebagai sampel penelitian yaitu berjumlah 102 siswa kelas V Se-Gugus III Sinduadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman DIY. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan skala psikologi.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan Minat Siswa dalam Pembelajaran Permainan Kasti Kelas V Se-Gugus III Sinduadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman DIY yang telah dilakukan dapat disimpulkan, bahwa 71 siswa atau 69,6% dalam kategori sangat tinggi (ST), 29 siswa atau 28,4% dalam kategori tinggi (T), 2 siswa atau 2% dalam kategori sedang (S), 0 siswa atau 0% dalam kategori rendah (R) dan 0 siswa atau 0% dalam kategori sangat rendah (SR).

Kata kunci : *minat, pembelajaran permainan kasti, siswa kelas V*

KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah senantiasa penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat, hidayah seta inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi (TAS) yang berjudul “Minat Siswa dalam Pembelajaran Permainan Kasti Kelas V Se-Gugus III Sinduadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman DIY” dengan baik. Shalawat serta salam tidak lupa penulis haturkan kepada junjungan kita Nabi Agung Muhammad SAW karena sikap santun beliau lah penulis mendapatkan ide atau inspirasi penulisan skripsi ini.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini, baik secara materil maupun moril dari awal sampai akhir skripsi ini selesai. Ucapan terima kasih penyusun sampaikan kepada yang terhormat :

1. Bapak Dr. Rochmat Wahab, MA, M.Pd. selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta
2. Bapak Drs. Rumpis Agus Sudarko, M. S. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY
3. Bapak Amat Komari, M. Si. selaku ketua jurusan POR FIK UNY
4. Bapak Sriawan, M. Kes. selaku Ketua Prodi PGSD Penjas FIK UNY
5. Bapak Jaka Sunardi, M. Kes. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi (TAS) yang memberikan semangat, dorongan dan masukan-masukan sampai skripsi ini selesai
6. Bapak Subagyo, M. Pd. selaku Pembimbing Akademik penulis

7. Kepala sekolah se-gugus III Sinduadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman DIY, yang memberikan ijin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian serta siswa-siswi kelas V se-gugus III Sinduadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman DIY, yang sudah membantu penulis mengisi angket (kuesioner) penelitian sehingga diperoleh hasil penelitian yang sesungguhnya
8. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebut satu persatu, untuk semua terima kasih banyak penulis ucapkan

Dengan diiringi doa semoga kebaikan hati dan budi beliau mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT dan senantiasa melimpahkan taufik, hidayah dan maunah-Nya kepada kita semua.

Penulis menyadari dan harus diakui pula bahwa skripsi ini masih sangat jauh dari sempurna, karena bekal kemampuan yang ada pada diri penulis masih sangat jauh dari cukup untuk menyusun suatu skripsi yang sempurna, maka dari itu penulis mengharapkan kritik maupun saran yang bersifat membangun dari semuanya untuk lebih sempurnanya skripsi ini. Harapan penulis semoga hasil skripsi ini dapat berguna bagi penulis dan semua pihak pembaca yang budiman.

Yogyakarta, 25 Mei 2013
Penulis



Rifa Aunillah
NIM. 09604221004

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI	8
A. Deskripsi Teori	8
1. Hakekat Minat	8
2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat	11
3. Bentuk-Bentuk Minat	13
4. Hakekat Pembelajaran	14

5. Metode Pembelajaran	16
6. Permainan Kasti	18
a. Hakekat Permainan Kasti	18
b. Alat dan Fasilitas Permainan Kasti	19
c. Pemain dalam Permainan Kasti	20
d. Teknik Dasar Permainan Kasti	20
7. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar (SD) Kelas Atas	23
B. Penelitian Yang Relevan	24
C. Kerangka Berpikir	25
BAB III METODE PENELITIAN	27
A. Desain Penelitian	27
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian	27
C. Populasi dan Sampel Penelitian	28
1. Populasi	28
2. Sampel	29
D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	30
1. Instrumen	30
2. Teknik Pengumpulan Data	33
E. Uji Coba Instrumen	34
1. Menguji Validitas atau Kesahihan Instrumen	34
2. Menguji Reliabilitas atau Keandalan Instrumen	36
F. Teknik Analisis Data	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	39
A. Deskripsi Lokasi, Subjek dan Waktu Penelitian	39
1. Deskripsi Lokasi Penelitian	39
2. Deskripsi Subjek Penelitian	39
3. Deskripsi Waktu Penelitian	40
B. Hasil Penelitian	40
1. Minat Siswa dalam Pembelajaran Permainan Kasti Kelas V Se-Gugus III Sinduadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman DIY	41
2. Faktor Perhatian	43
3. Faktor Rasa Tertarik	45
4. Faktor Aktivitas	47
C. Pembahasan	50
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	54
A. Kesimpulan	54
B. Implikasi Hasil Penelitian	54
C. Keterbatasan Penelitian	54
D. Saran-saran	55

DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN	59

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Daftar Populasi dalam Penelitian	28
Tabel 2. Daftar Sampel dalam Penelitian	30
Tabel 3. Kisi-kisi Uji Coba Instrumen Penelitian	32
Tabel 4. Skor Alternatif Setiap Jawaban	34
Tabel 5. Rangkuman Validitas Instrumen Penelitian	36
Tabel 6. Perhitungan Norma Kategori Minat Siswa Secara Keseluruhan	42
Tabel 7. Distribusi Frekuensi Minat Siswa Secara Keseluruhan	42
Tabel 8. Perhitungan Norma Kategori Faktor Perhatian	44
Tabel 9. Distribusi Frekuensi Faktor Perhatian	44
Tabel 10. Perhitungan Norma Kategori Faktor Rasa Tertarik	46
Tabel 11. Distribusi Frekuensi Faktor Rasa Tertarik	46
Tabel 12. Perhitungan Norma Kategori Faktor Aktivitas	48
Tabel 13. Distribusi Frekuensi Faktor Aktivitas	48

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Lapangan Permainan Kasti	19
Gambar 2. Bagan Distribusi Frekuensi Minat Siswa Secara Keseluruhan	43
Gambar 3. Bagan Distribusi Faktor Perhatian	45
Gambar 4. Bagan Distribusi Faktor Rasa Tertarik	47
Gambar 5. Bagan Distribusi Faktor Aktivitas	49

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Permohonan Pembimbing Proposal TAS	59
Lampiran 2. Kartu Bimbingan Tugas Akhir Skripsi	60
Lampiran 3. Surat Permohonan Expert Judgement	62
Lampiran 4. Surat Keterangan Expert Judgement	63
Lampiran 5. Surat Permohonan Ijin Uji Coba Penelitian	64
Lampiran 6. Surat Permohonan Ijin Penelitian	72
Lampiran 7. Surat Lembar Pengesahan	74
Lampiran 8. Surat Setda Yogyakarta	75
Lampiran 9. Surat Ijin BAPPEDA	76
Lampiran 10. Surat Keterangan SD N Sinduadi 1	77
Lampiran 11. Surat Keterangan SD N Rogoyudan	78
Lampiran 12. Surat Keterangan SD N Sinduadi Barat	79
Lampiran 13. Surat Keterangan MIN Yogyakarta 1	80
Lampiran 14. Surat Keterangan SD Njombor Lor	81
Lampiran 15. Surat Keterangan SD N Pojok	82
Lampiran 16. Surat Keterangan SD N Bakalan	83
Lampiran 17. Surat Keterangan SD N Sinduadi 2	84
Lampiran 18. Uji Coba Instrumen Penelitian	85
Lampiran 19. Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian	88
Lampiran 20. Hasil Uji Validitas	90
Lampiran 21. Hasil Uji Reliabilitas	93
Lampiran 22. Instrumen Penelitian	94
Lampiran 23. Daftar Nama Siswa Sampel Penelitian	97
Lampiran 24. Hasil Instrumen Penelitian (Data Penelitian)	102

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (Penjasorkes) mempunyai peran penting dalam setiap kehidupan manusia. Terutama guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (Penjasorkes) pada khususnya dan guru mata pelajaran lainnya pada umumnya. Guru Penjasorkes harus bisa memahami tujuan akhir dari pembelajaran Penjasorkes yaitu agar siswa mampu berolahraga, dan beraktivitas dengan baik dan benar dan juga secara teratur. Agar nantinya siswa dapat memahami pola hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari. Disisi lain Penjasorkes juga mengajarkan siswa tentang berbagai macam permainan agar mereka merasa senang dan tergerak jiwanya untuk melakukannya.

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik anak yaitu baik motorik halus maupun motorik kasar. Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan guru diharapkan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan, internalisasi nilai-nilai (sportivitas, kejujuran dan kerjasama) serta kebiasaan pola hidup sehat. Pelaksanaannya bukan melalui pembelajaran di dalam kelas yang bersifat teoritis, namun melibatkan unsur fisik, mental, emosi dan kerjasama. Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan

merupakan dasar bagi manusia untuk mengenal dunia dan dirinya sendiri yang secara alamiah berkembang kearah dengan perkembangan zaman.

Sekolah merupakan lembaga dan organisasi yang tersusun rapi, segala kegiatan direncanakan dan diatur sesuai dengan kurikulum. Dan untuk menghadapi kemajuan zaman kurikulum selalu diadakan perubahan, diperbaiki dan disempurnakan agar apa yang diberikan di sekolah terhadap siswanya dapat digunakan untuk menghadapi tantangan hidup dimasa sekarang maupun dimasa yang akan datang, sehingga sekolah sebagai tempat untuk belajar agar tujuan hidup atau cita-citanya tercapai. Hal ini berlaku pada mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (Penjasorkes).

Siswa se-gugus III Sinduadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman DIY dalam kenyataannya masih ada yang kurang berminat dengan adanya permainan kasti karena mereka lebih suka dengan permainan lainnya salah satunya permainan sepak bola terutama siswa putra. Setiap pembelajaran permainan kasti siswa putra kurang semangat dan terkadang mereka bermain sendiri, sehingga mereka tetap ingin bermain sepak bola. Walaupun pembelajaran permainan kasti tetap berlangsung siswa putra tetap ingin bermain sepak bola setelah selesai pembelajaran permainan kasti. Salah satu kepala sekolah sekolah dasar (SD) di gugus III Sinduadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman DIY mengatakan bahwa belum pernah melakukan pembelajaran permainan kasti, namun kenyataannya guru penjasorkes sudah mengajarkan pembelajaran permainan kasti

kepada siswanya. Jadi, antara guru belum ada komunikasi yang mengarah pada pembelajaran pendidikan jasmani, kesehatan dan olahraga (Penjasorkes).

Keberanian siswa di gugus III Sinduadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman DIY untuk melakukan permainan kasti masih kurang terutama siswa putri. Mereka takut untuk memukul bola dan menangkap bola, apalagi melempar bola pun masih kesusahan dengan jarak yang jauh atau tidak tepat sasaran sehingga yang menerima bola tidak bisa menangkap bola tersebut. Umumnya siswa takut terkena bola saat mematikan lawan yaitu dengan cara melempar bola kepada regu pemain setelah bola dipukul atau pada saat regu pemain berlari ketiang hinggap/rumah regu pemain dalam permainan kasti berlangsung. Padahal pembelajaran yang didasarkan dengan rasa minat dan ketertarikan pada permainan kasti yang tinggi akan mendukung proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tersebut dapat tercapai secara optimal dan maksimal.

Permainan kasti merupakan permainan yang harus dipelajari pada siswa khususnya kelas V sekolah dasar (SD) sesuai dengan kurikulum KTSP 2006. Dalam mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (Penjasorkes) terdapat beberapa cabang yaitu atletik, kebugaran jasmani, beladiri, akuatik, senam dan permainan. Permainan dibagi atas dua macam yaitu permainan bola besar dan permainan bola kecil. Permainan kasti merupakan salah satu dari cabang permainan bola kecil

yang sering dimainkan oleh siswa Sekolah Dasar (SD) dan juga terdapat dalam SK-KD kelas V semester 1. Permainan kasti merupakan salah satu jenis permainan bola kecil beregu yang mengutamakan beberapa unsur kekompakan, ketangkasan dan kegembiraan. Pada anak-anak usia Sekolah Dasar (SD), permainan ini bisa melatih kedisiplinan diri serta memupuk rasa kebersamaan dan solidaritas antar teman. Permainan kasti di mainkan oleh dua regu yaitu regu pemukul dan regu penjaga, selain itu permainan kasti sangat mengandalkan kerjasama pemain dalam satu regu.

Siswa se-gugus III Sinduadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman DIY masih ada yang kurang berminat dengan permainan kasti, setidaknya siswa dapat melakukan permainan kasti ketika mereka disuruh melakukan permainan tersebut. Dasar permainan kasti adalah harus bisa melempar bola, menangkap bola, memukul bola dan mematikan lawan. Permainan kasti merupakan permainan beregu dengan jumlah pemain dalam satu regu 12 orang yang dimainkan secara berkelompok, sehingga suasana bermain terkesan menarik dan menyenangkan. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat ada dua yaitu faktor dari dalam (instrinsik) dan faktor dari luar (ekstrinsik). Faktor dari dalam (instrinsik) meliputi faktor rasa tertarik, faktor perhatian dan faktor aktivitas.

Peneliti mengambil siswa kelas V untuk dijadikan sebagai sampel penelitian karena siswa kelas V lebih memahami terhadap pembelajaran permainan kasti, mereka sudah dibekali dari mulai kelas IV. Sedangkan siswa kelas IV masih tahap awal dalam mempelajari permainan kasti

sehingga belum jelas atau belum memahami permainan tersebut terutama peraturan yang ada pada permainan kasti. Siswa kelas IV merupakan peralihan dari kelas bawah menuju kelas atas atau kelas III ke kelas IV. Untuk siswa kelas VI hampir mendekati ujian sekolah sehingga tidak mungkin dijadikan sampel penelitian karena dapat mengganggu proses pembelajaran dikelas. Keadaan ini yang menimbulkan ide atau pendapat untuk mengangkat tema ini menjadi penelitian yang berjudul “Minat Siswa dalam Pembelajaran Permainan Kasti Kelas V Se-Gugus III Sinduadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman DIY”.

B. Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Siswa se-gugus III Sinduadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman DIY dalam kenyataannya masih ada yang kurang berminat dengan adanya permainan kasti karena mereka lebih suka dengan permainan lainnya salah satunya permainan sepak bola terutama siswa putra.
2. Keberanian siswa di gugus III Sinduadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman DIY untuk melakukan permainan kasti masih kurang terutama siswa putri, mereka takut untuk memukul bola, terkena bola dan menangkap bola, apalagi melempar bola pun masih kesusahan dengan jarak yang jauh dan tidak tepat sasaran sehingga yang menerima bola tidak bisa menangkap bola tersebut.

C. Batasan Masalah

Permasalahan yang tercantum dalam identifikasi masalah di atas, tidak semua permasalahan akan diteliti. Hal ini dimaksudkan agar peneliti lebih terfokus dan memperoleh hasil yang mendalam. Permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada masalah yaitu “Minat Siswa dalam Pembelajaran Permainan Kasti Kelas V Se-Gugus III Sinduadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman DIY”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah : Seberapa besar minat siswa dalam pembelajaran permainan kasti kelas V Se-Gugus III Sinduadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman DIY?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui minat siswa dalam pembelajaran permainan kasti kelas V Se-Gugus III Sinduadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman DIY.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi pihak-pihak yang terkait yaitu :

1. Manfaat Teoritis

- a. Untuk mengetahui faktor-faktor yang menghambat pembelajaran permainan kasti.

- b. Untuk memberikan masukan bahwa minat belajar merupakan salah satu faktor terpenting yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan dapat digunakan sebagai bahan masukan dan memberikan tambahan pengetahuan untuk mengembangkan usahanya meningkatkan minat siswa dalam mengikuti olahraga permainan kasti.
- b. Bagi peneliti, temuan penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan bacaan/referensi dan komparatif maupun sumber informasi.
- c. Bagi siswa, penelitian ini dapat dijadikan sebagai tolak ukur minat siswa dalam mengikuti olahraga permainan kasti.
- d. Bagi sekolah dapat memberikan sumbangan yang baik pada sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran permainan kasti.
- e. Bagi masyarakat dapat memberikan pengetahuan tentang manfaat permainan kasti bagi tubuh terutama untuk kesegaran jasmani.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Hakekat Minat

Banyak hal yang dapat mempengaruhi faktor penunjang untuk menentukan keberhasilan dalam proses belajar siswa. Di dalam proses belajar tersebut, banyak faktor yang mempengaruhinya diantaranya adalah minat. Dengan demikian minat merupakan salah satu faktor dalam pendidikan maupun pekerjaan yang diperkirakan berhubungan dengan prestasi yang dicapai.

Ada beberapa pengertian mengenai minat. Menurut Djaali (2012: 121) minat dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal dari pada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Minat tidak dibawa sejak lahir melainkan diperoleh kemudian. Sedangkan Slameto (1995: 57) menjelaskan bahwa minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat juga dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal dari pada hal lainnya. Siswa yang mempunyai minat yang tinggi terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tersebut.

Menurut Abu Ahmadi (2003: 151) minat yaitu sikap jiwa orang seorang termasuk ketiga fungsi jiwanya (kognitif, konasi, emosi) yang tertuju pada sesuatu dan dalam hubungan itu unsur perasaan yang kuat. Menurut Abdul Rachman Abror (1993: 112) bahwa minat yaitu mempunyai unsur-unsur kognisi (menenal), emosi (perasaan) dan konasi (kehendak). Unsur kognisi maksudnya yaitu minat didahului dengan pengetahuan dan informasi mengenai objek yang dituju, unsur emosi lebih pada partisipasi dan pengalaman tertentu sedangkan unsur konasi yang diwujudkan dalam bentuk kemauan dan hasrat untuk melakukan suatu kegiatan tertentu yang diinginkan.

Minat adalah kesadaran seseorang, bahwa suatu objek, seseorang, suatu soal atau suatu situasi mengandung sangkut paut dengan dirinya (H.C Witherington, 1985: 135). Menurut B. Suryosubroto (1988: 109) minat adalah kecenderungan dalam diri individu untuk tertarik pada sesuatu objek atau menyenangkan suatu objek. Dari pendapat H.C Witherington dan B. Suryosubroto diatas menjelaskan bahwa minat adalah suatu keinginan dari dirinya sendiri untuk melakukan aktivitas objek tertentu, sehingga mengakibatkan dirinya memiliki keinginan untuk terlibat langsung dan termotivasi untuk melakukannya.

Menurut Crow and Crow (1989) dalam buku Djaali (2012: 121) mengatakan bahwa minat berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang,

benda, kegiatan, pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Menurut Ngalim Purwanto (2007: 56) menyatakan bahwa minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan itu. Dalam diri manusia terdapat dorongan-dorongan (motif-motif) yang mendorong manusia untuk berinteraksi dengan dunia luar. Apa yang menarik minat seseorang mendorongnya untuk berbuat lebih giat dan lebih baik.

Menurut W. S Winkel (1983: 30) minat adalah kecenderungan yang agak menetap dalam subjek merasa tertarik pada bidang atau hal tertentu dan merasa senang berkecimpung dalam bidang itu. Menurut Agus Sujanto (2004: 92) minat adalah sesuatu pemusatan perhatian yang tidak disengaja yang terlahir dengan penuh kemauannya dan yang tergantung dari bakat dan lingkungannya.

Menurut Andi Mappiare (1994: 62) minat adalah suatu perangkat mental yang terdiri dari campuran-campuran perasaan, harapan, pendirian, rasa takut atau kecenderungan-kecenderungan lain yang mengarahkan individu kepada suatu pilihan tertentu. Menurut W. S Winkel (1991: 105) minat diartikan sebagai kecenderungan subjek yang menetap, untuk merasa tertarik pada bidang studi atau pokok bahasan tertentu dan merasa senang mempelajari materi itu. Antara minat dan berperasaan senang terdapat hubungan timbal balik, sehingga tidak mengherankan kalau siswa yang berperasaan tidak senang juga akan kurang berminat dan sebaliknya.

Dari pendapat-pendapat diatas peneliti mengambil kesimpulan bahwa yang dimaksud minat adalah fungsi kejiwaan untuk merasa tertarik pada objek, baik berupa benda maupun hal lain. Rasa tertarik pada suatu objek tersebut disertai dengan adanya pemusatan perhatian dan keinginan untuk terlibat langsung dalam aktifitas objek tersebut.

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat

Minat berpengaruh pada pencapaian suatu hal yang diinginkan. Minat pada seseorang tidak terjadi secara tiba-tiba melainkan sesuatu proses. Anak memiliki minat dari pembawaannya dan kemudian memperoleh perhatian dan interaksi dengan lingkungan sehingga minat tumbuh dan berkembang.

Menurut Siti Rahayu Haditomo (1998: 188) minat dipengaruhi oleh dua faktor yaitu :

- a. Faktor dari dalam (intrinsik) yaitu berarti bahwa sesuatu perbuatan memang diinginkan karena seseorang senang melakukannya. Orang tersebut senang melakukan perbuatan itu demi perbuatan itu sendiri.
- b. Faktor dari luar (ekstrinsik) yaitu berarti bahwa sesuatu perbuatan dilakukan atas dasar dorongan atau pelaksanaan dari luar. Orang tersebut melakukan perbuatan itu karena didorong atau dipaksa dari luar dirinya.

Minat yang terjadi dalam individu dipengaruhi dua faktor yang menentukan yaitu faktor keinginan dari dalam dan faktor keinginan dari luar. Minat dari dalam terdiri dari tertarik atau rasa senang pada kegiatan, perhatian terhadap suatu kegiatan dan adanya aktivitas atau tindakan akibat rasa senang maupun perhatian.

Dalam hal ini faktor yang menjadi indikator minat siswa terhadap pembelajaran permainan kasti yaitu faktor dari dalam (intrinsik) meliputi :

a. Faktor perhatian

Menurut Abu Ahmadi (2003: 145) perhatian adalah keaktifan jiwa yang diarahkan kepada sesuatu objek, baik didalam maupun diluar dirinya. Menurut B. Suryosubroto (1988: 109) perhatian adalah penggerakan tenaga-tenaga jiwa yang ditujukan kepada suatu objek. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa perhatian merupakan aktivitas jiwa atau psikis yang tertuju kepada suatu objek.

b. Faktor rasa tertarik

Menurut David O. Searc dkk (1992: 216) tertarik yaitu suka atau senang, tetapi individu tersebut belum melakukan aktivitas atau sesuatu hal yang menarik baginya. Jadi tertarik merupakan awal dari individu tersebut menaruh minat sehingga seseorang yang menaruh minat akan tertarik terlebih dahulu terhadap sesuatu itu.

c. Faktor aktivitas

Menurut Rusli Lutan (2002: 7) yang dimaksud aktivitas adalah aneka gerakan tubuh yang dihasilkan oleh otot-kerangka, dan gerak itu menghasilkan pengeluaran energi. Menurut Sumadi Suryabrata (2002: 72) aktivitas adalah banyak sedikitnya orang

menyatakan diri, menjelmakan perasaan-perasaannya dan pikiran-pikirannya dalam tindakan yang spontan. Jadi aktivitas merupakan keaktifan atau partisipasi dari individu secara langsung terhadap sesuatu hal.

3. Bentuk-Bentuk Minat

Menurut H. C Witherington (1985: 136) bentuk-bentuk minat dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu :

a. Minat primitif

Minat primitif disebut juga minat yang bersifat biologis, seperti kebutuhan makan, minum, bebas bergaul dan sebagainya. Pada jenis minat ini meliputi kesadaran tentang kebutuhan yang langsung dapat memuaskan dorongan untuk mempertahankan organisme. Seseorang melakukan aktivitas karena didorong oleh adanya faktor-faktor, kebutuhan biologis, insting dan mungkin unsur-unsur kejiwaan yang lain serta adanya pengaruh perkembangan manusia.

b. Minat Kultural

Minat kultural yaitu minat yang berasal dari perbuatan belajar yang lebih tinggi tarafnya yang merupakan hasil dari pendidikan. Minat ini dikatakan sebagai minat pelengkap dan dapat disebut juga minat sosial yang berasal atau diperoleh dari proses belajar. Minat kultural lebih tinggi nilainya dari pada minat primitif.

4. Hakekat Pembelajaran

Pembelajaran berasal dari kata belajar. Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Menurut Reber (1988) dalam buku Sugihartono, dkk (2007: 74) mendefinisikan belajar dalam dua pengertian. Pertama, belajar sebagai proses memperoleh pengetahuan dan kedua, belajar sebagai perubahan kemampuan bereaksi yang relatif langgeng sebagai hasil latihan yang diperkuat. Dari berbagai definisi di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya.

Menurut Sudjana (2000) dalam buku Sugihartono, dkk (2007: 80) pembelajaran merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Menurut Gulo (2004) dalam buku Sugihartono, dkk (2007: 80) mendefinisikan pembelajaran sebagai usaha untuk menciptakan sistem lingkungan yang mengoptimalkan kegiatan belajar. Menurut Nasution (2005) dalam buku Sugihartono, dkk (2007: 80) mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkan dengan anak didik sehingga terjadi proses belajar.

Lingkungan dalam pengertian ini tidak hanya ruang belajar, tetapi juga meliputi guru, alat peraga, perpustakaan, laboratorium dan sebagainya yang relevan dengan kegiatan belajar siswa.

Menurut Sugihartono, dkk (2007: 81) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil optimal.

Menurut Syaiful Sagala (2010: 61) mendefinisikan pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Menurut Sukintaka (2001: 2) mengatakan bahwa pembelajaran mengandung pengertian bagaimana para guru mengajarkan sesuatu kepada peserta didik, tetapi di samping itu juga terjadi peristiwa bagaimana peserta didik mempelajarinya. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengejar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau siswa.

Menurut Biggs (1985) dalam buku Sugihartono, dkk (2007: 81) membagi konsep pembelajaran dalam tiga pengertian yaitu :

a. Pembelajaran dalam pengertian kuantitatif

Secara kuantitatif pembelajaran berarti penularan pengetahuan dari guru kepada murid. Dalam hal ini guru dituntut untuk menguasai pengetahuan yang dimiliki sehingga dapat menyampaikannya kepada siswa dengan baik.

b. Pembelajaran dalam pengertian institusional

Secara institusional pembelajaran berarti penataan segala kemampuan mengajar sehingga dapat berjalan efisien. Dalam pengertian ini guru dituntut untuk selalu siap mengadaptasikan berbagai teknik mengajar untuk bermacam-macam siswa yang dimiliki berbagai perbedaan individual.

c. Pembelajaran dalam pengertian kualitatif

Secara kualitatif pembelajaran berarti upaya untuk guru memudahkan kegiatan belajar siswa. Dalam pengertian ini peran guru dalam pembelajaran tidak sekedar menjejalkan pengetahuan kepada siswa, tetapi juga melibatkan siswa dalam aktivitas belajar yang efektif dan efisien.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dan siswa yaitu guru memberikan materi kepada siswa untuk belajar, baik didalam maupun diluar kelas agar siswa dapat menguasai materi yang telah diajarkan atau diberikan oleh guru.

5. Metode Pembelajaran

Menurut Sugihartono, dkk (2007: 81) metode pembelajaran berarti cara yang dilakukan dalam proses pembelajaran sehingga dapat diperoleh hasil yang optimal. Dalam pembelajaran terdapat beragam jenis metode pembelajaran. Masing-masing metode memiliki kelebihan dan kelemahan. Guru dapat memilih metode yang dipandang

tepat dalam kegiatan pembelajaran. Metode pembelajaran yang dapat dipilih guru dalam kegiatan pembelajaran yaitu sebagai berikut :

- a. Metode ceramah
Metode ceramah merupakan metode penyampaian materi dari guru kepada siswa dengan cara guru menyampaikan materi melalui bahasa lisan baik verbal maupun nonverbal.
- b. Metode latihan
Metode latihan merupakan metode penyampaian materi melalui upaya penanaman terhadap kebiasaan-kebiasaan tertentu.
- c. Metode tanya jawab
Metode tanya jawab merupakan cara penyajian materi pelajaran melalui bentuk pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa.
- d. Metode karyawisata
Metode karyawisata merupakan metode penyampaian materi dengan cara membawa langsung siswa ke objek di luar kelas atau lingkungan kehidupan nyata agar siswa dapat mengamati atau mengalami secara langsung.
- e. Metode demonstrasi
Metode demonstrasi merupakan metode pembelajaran dengan cara memperlihatkan suatu proses atau cara kerja suatu benda yang berkaitan dengan bahan pelajaran.
- f. Metode sosiodrama
Metode sosiodrama merupakan metode pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk melakukan kegiatan memainkan peran tertentu yang terdapat dalam kehidupan sosial.
- g. Metode bermain peran
Metode bermain peran merupakan metode pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dengan cara siswa memerankan suatu tokoh baik tokoh hidup atau benda mati.
- h. Metode diskusi
Metode diskusi merupakan metode pembelajaran melalui pemberian masalah kepada siswa dan siswa diminta memecahkan masalah secara kelompok.
- i. Metode pemberian tugas dan resitasi
Metode pemberian tugas dan resitasi merupakan metode pembelajaran melalui pemberian tugas kepada siswa. Misalnya guru menugaskan siswa membaca materi tertentu, selanjutnya guru menambah tugas lain misalnya membaca buku lain sebagai pembandingan. Tugas biasanya diikuti resitasi. Resitasi merupakan metode pembelajaran berupa tugas pada siswa untuk melaporkan tugas yang diberikan guru agar siswa berani mengambil tanggungjawab, kemandirian dan inisiatif.

j. Metode eksperimen

Metode eksperimen merupakan metode pembelajaran dalam bentuk pemberian kesempatan kepada siswa untuk melakukan suatu proses atau percobaan. Dengan metode ini siswa diharapkan terlibat dalam perencanaan eksperimen, pengumpulan fakta, pengendalian variabel dan upaya dalam menghadapi masalah secara nyata.

k. Metode proyek

Metode proyek merupakan metode pembelajaran berupa penyajian kepada siswa materi pelajaran yang bertitik tolak dari suatu masalah yang selanjutnya dibahas dari berbagai sisi yang relevan sehingga diperoleh pemecahan secara menyeluruh dan bermakna.

Penggunaan berbagai metode pembelajaran di atas bersifat luwes tergantung pada beberapa faktor. Faktor yang menentukan dipilihnya suatu metode dalam pembelajaran antara lain tujuan pembelajaran, tingkat kematangan anak didik, dan situasi dan kondisi yang ada dalam proses pembelajaran. Adapun prinsip penting pemilihan suatu metode pembelajaran adalah disesuaikan dengan tujuan, tidak terikat pada satu alternatif metode dan penggunaanya bersifat kombinasi.

6. Permainan Kasti

a. Hakekat Permainan Kasti

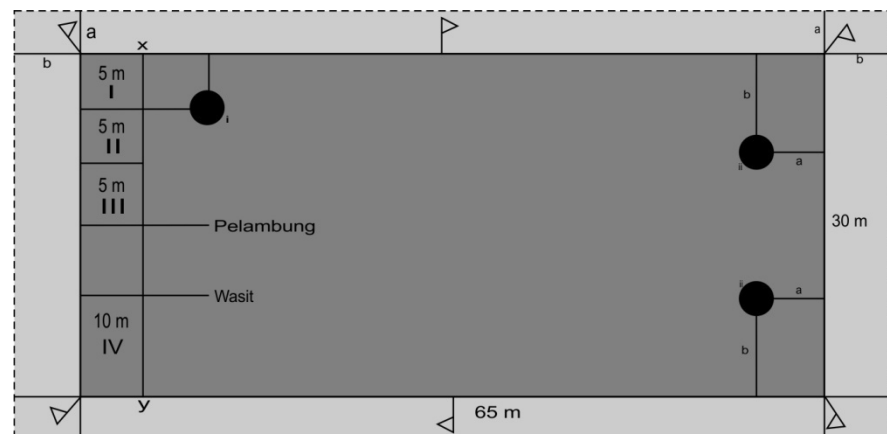
Menurut Margiyani (2008: 2) kasti merupakan permainan bola kecil. Kasti berasal dari negara Belanda. Permainan ini dilakukan di lapangan menggunakan bola kecil dan pemukul dari kayu. Permainan kasti dilakukan oleh dua regu. Tiap regu terdiri atas 12 orang ditambah satu orang pemain cadangan. Satu regu menjadi regu pemukul dan regu yang lain menjadi regu penjaga. Permainan kasti dapat dilakukan oleh siswa putra dan putri.

Permainan ini dipimpin oleh seorang wasit dan dibantu oleh tiga orang pencatat nilai.

b. Alat dan Fasilitas Permainan Kasti

Dalam permainan kasti terdapat beberapa alat dan fasilitas yang digunakan yaitu bola, pemukul, dan tiang hinggap :

1) Lapangan



Gambar 1. Lapangan Permainan Kasti

Keterangan gambar

Panjang lapangan : 65 m

Lebar lapangan : 30 m

I : Ruang penjaga belakang

II : Ruang pemukul

III : Ruang bebas

IV : Ruang tunggu

● i : Tiang pertolongan dengan jari-jari 1 m

● ii : Tiang bebas dengan jari-jari 1 m

┌ : Bendera tengah dari sudut lapangan

--- : Garis penonton

a : Garis 5 m

b : Garis 10 m

x - y : Garis pemukul

2) Bola kasti

a) Bola kasti sama dengan bola tenis.

b) Bola terbuat dari karet.

c) Berat bola 70-85 gram.

3) Pemukul

a) Pemukul terbuat dari kayu.

b) Panjang pemukul 50-80 cm.

c) Garis tengah penampangnya 5 cm.

4) Tiang hinggap

a) Tiang hinggap terbuat dari besi, bambu atau kayu.

b) Tinggi tiang hinggap 1,5 m dari atas tanah.

c. Pemain dalam Permainan Kasti

Tiap regu atau kelompok 12 orang dan satu pemain cadangan, diantaranya salah satu pemain menjadi pemimpin dalam regu atau kelompok. Semua pemain diberi nomor dada yang tampak dengan jelas.

d. Teknik Dasar Permainan Kasti

Teknik dasar permainan kasti adalah melambungkan atau melempar bola, memukul bola dan menangkap bola, yaitu :

1) Melambungkan atau melempar bola

Melempar bola dilakukan oleh pelempar ke arah pemukul bola. Melempar bola juga dilakukan diantara pemain penjaga.

Jenis-jenis lemparan bola adalah sebagai berikut :

a) Lemparan bola datar

Lemparan bola datar adalah lemparan setinggi dada dan arahnya mendatar. Lemparan ini mudah ditangkap oleh teman dan dipukul oleh pemukul.

b) Lemparan melambung ke atas

Pada lemparan melambung, lemparan bola lebih tinggi dari badan. Lemparan melambung juga dapat diarahkan kepada penjaga atau kepada pemukul. Lemparan melambung antara penjaga dilakukan agar mudah ditangkap. Lemparan dari pelempar kepada pemukul, dilakukan sesuai dengan permainan si pemukul.

c) Lemparan menyusur tanah

Pada lemparan menyusur tanah, bola dilempar ke arah teman dengan cara menyusur tanah.

2) Menangkap bola

Menangkap bola dilakukan oleh penjaga. Bola yang ditangkap merupakan bola lemparan dari temannya atau bola yang dipukul oleh pemukul. Jenis-jenis menangkap bola adalah sebagai berikut :

a) Menangkap bola datar

Untuk menangkap bola datar, tubuh berdiri tegak. Saat bola sudah ditangkap, jari tangan langsung dikatupkan.

Kemudian kedua lengan ditarik ke arah dada agar bola tidak lepas.

b) Menangkap bola arah rendah

Cara menangkap bola arah rendah sama dengan bola datar, hanya kedua lutut agak ditekuk sesuai dengan arah datangnya bola.

c) Menangkap bola melambung

Pada saat menangkap bola melambung, jari-jari tengah tangan rapat dan diarahkan ke tempat datangnya bola. Setelah bola ditangkap, kedua tangan langsung dirapatkan.

d) Menangkap bola menyusur tanah

Menangkap bola menyusur tanah, dapat dilakukan dengan tiga sikap. Sikap tersebut adalah sikap membungkuk, sikap jongkok dan sikap duduk.

3) Memukul bola

Memukul bola dilakukan oleh pemukul berdasarkan bola yang datang. Bola datang adalah bola yang dilemparkan oleh pelempar. Jenis-jenis pukulan bola adalah sebagai berikut :

a) Pukulan depan (forehand)

Pukulan ini mudah dilakukan. Pemukul sejajar dengan pinggang, sehingga bola yang dipukul akan mendatar juga.

b) Pukulan mendatar

Pada pukulan mendatar, posisi pemukul kira-kira setinggi bahu. Pada pukulan mendatar, bola yang dipukul juga akan mendatar.

c) Pukulan melambung

Pada pukulan melambung, posisi pemukul lurus dengan tangan dan di bawah pinggang. Posisi kaki agak ditekukkan. Pada pukulan melambung, bola yang dipukul juga akan melambung.

d) Pukulan merendah

Pada pukulan merendah, posisi pemukul lurus dengan tangan diatas kepala. Pada pukulan ini, bola yang dipukul akan menekuk ke bawah.

7. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar (SD) Kelas Atas Di Gugus III Sinduadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman DIY

Munurut Rita Eka Izzaty, dkk (2008: 116) masa kanak-kanak akhir dibagi menjadi dua fase, yaitu :

- a. Masa kelas-kelas rendah Sekolah Dasar yang berlangsung antara usia 6/7 tahun – 9/10 tahun, biasanya mereka duduk di kelas 1, 2 dan 3 Sekolah Dasar.
- b. Masa kelas-kelas tinggi Sekolah Dasar yang berlangsung antara usia 9/10 tahun – 12/13 tahun, biasanya mereka duduk di kelas 4, 5 dan 6 Sekolah Dasar.

Adapun ciri-ciri anak masa kelas-kelas tinggi Sekolah Dasar adalah :

- a. Perhatiannya tertuju kepada kehidupan praktis sehari-hari.

- b. Ingin tahu, ingin belajar dan realistis.
- c. Timbul minat pada pelajaran khusus.
- d. Anak memandang nilai sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi belajarnya di sekolah.
- e. Anak-anak suka membentuk kelompok sebaya atau *peergroup* untuk bermain bersama, mereka membuat peraturan sendiri dalam kelompoknya.

Menurut Syamsu Yusuf LN (2004: 25) menyatakan bahwa masa kelas-kelas tinggi sekolah dasar kira-kira umur 9 atau 10 sampai umur 12 atau 13 tahun. Beberapa sifat khas anak-anak pada masa ini adalah :

- a. Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret, hal ini menimbulkan adanya kecenderungan untuk membandingkan pekerjaan-pekerjaan yang praktis.
- b. Amat realistik, ingin mengetahui, ingin belajar.
- c. Menjelang akhir masa ini telah ada minat kepada hal-hal dan mata pelajaran khusus, yang oleh para ahli yang mengikuti teori faktor ditafsirkan sebagai mulai menonjolnya faktor-faktor (bakat-bakat khusus).
- d. Sampai kira-kira umur 11 tahun anak membutuhkan guru atau orang-orang dewasa lainnya untuk menyelesaikan tugas dan memenuhi keinginannya. Selepas umur ini pada umumnya anak menghadapi tugas-tugasnya dengan bebas dan berusaha untuk menyelesaikannya.
- e. Pada masa ini, anak memandang nilai (angka rapor) sebagai ukuran yang tepat (sebaik-baiknya) mengenai prestasi sekolah.
- f. Anak-anak pada usia ini gemar membentuk kelompok sebaya biasanya untuk dapat bermain bersama-sama. Dalam permainan itu biasanya anak tidak lagi terikat pada peraturan permainan yang tradisional (yang sudah ada), mereka membuat peraturan sendiri.

B. Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Desi Ambarwati (2010) dengan judul Kemampuan Dasar Bermain Kasti Siswa Kelas IV Dan V Sekolah Dasar Negeri 1 Pasebayan Bayat Klaten. Subjek penelitian ini sebanyak 48 siswa dan penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif dengan instrumen penelitian menggunakan teknik tes dan

pengukuran. Adapun hasil penelitian (6,25%) berkemampuan dasar sangat rendah, (22,92%) berkemampuan dasar rendah, (37,50%) berkemampuan dasar sedang, (27,08%) berkemampuan dasar tinggi dan (6,25%) berkemampuan dasar sangat tinggi.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Arif Budiono (2012) dengan judul Minat Siswa terhadap Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di MTs Negeri 1 Kaleng Puring Kebumen Tahun Pelajaran 2011/2012. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 150 siswa dan penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif dengan metode survei dengan instrumen penelitian menggunakan angket. Adapun hasil penelitian sebanyak 7,3% mempunyai minat sangat rendah, 24,7% mempunyai minat rendah, 35,3% mempunyai minat sedang, 24,7% mempunyai minat tinggi dan 8% mempunyai minat sangat tinggi.

C. Kerangka Berpikir

Pelaksanaan pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan terdapat banyak faktor yang mempengaruhi minat siswa. Khususnya, dalam pembelajaran permainan kasti siswa sangat ditentukan oleh Faktor dari dalam (intrinsik) yaitu berarti bahwa sesuatu perbuatan memang diinginkan karena seseorang senang melakukannya. Orang tersebut senang melakukan perbuatan itu demi perbuatan itu sendiri. Faktor dari luar (ekstrinsik) yaitu berarti bahwa sesuatu perbuatan dilakukan atas dasar dorongan atau pelaksanaan dari luar. Orang tersebut melakukan perbuatan itu karena didorong atau dipaksa dari luar dirinya.

Proses dalam pembelajaran permainan kasti dapat berjalan dengan baik dan lancar apabila menaruh minat dalam diri siswa tersebut untuk melakukan permainan kasti. Dengan adanya masalah yang muncul, dimungkinkan siswa masih mengalami kesulitan dalam melakukan pembelajaran permainan kasti. Untuk dapat mengatasi kesulitan siswa dalam pembelajaran senam lantai, dapat diidentifikasi minat siswa yang dapat mempengaruhi pelaksanaan pembelajaran permainan kasti yang berasal dari faktor dari dalam (intrinsik) yang terdiri dari faktor perhatian, faktor rasa tertarik dan faktor aktivitas.

Salah satu cara pemecahan masalahnya guru harus bisa mengidentifikasi minat siswa yang dapat membantu siswa dalam pembelajaran permainan kasti. Hal tersebut dapat digunakan sebagai pertimbangan untuk menentukan tindak lanjut dari guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan dalam rangka memilih metode dan strategi yang tepat agar siswa mudah menerima, bersemangat dan berminat untuk mengikuti materi pembelajaran permainan kasti. Untuk mengetahui minat siswa dalam pembelajaran permainan kasti kelas V Se-Gugus III Sinduadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman DIY dibutuhkan suatu angket, yaitu dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan tujuan untuk mengetahui Minat Siswa dalam Pembelajaran Permainan Kasti Kelas V Se-Gugus III Sinduadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman DIY. Penelitian deskriptif kuantitatif yaitu digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendiskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum dan generalisasi. Kemudian metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode survei dan teknik pengumpulan datanya menggunakan angket.

B. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sogiyono, 2010: 38). Variabel dalam penelitian ini adalah minat siswa dalam pembelajaran permainan kasti kelas V Se-Gugus III Sinduadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman DIY. Sedangkan definisi operasional dalam penelitian ini adalah minat siswa dalam pembelajaran permainan kasti kelas V Se-Gugus III Sinduadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman DIY. Minat adalah fungsi kejiwaan untuk merasa tertarik pada objek, baik berupa benda maupun hal lain. Rasa tertarik pada

suatu objek tersebut disertai dengan adanya pemusatan perhatian dan keinginan untuk terlibat langsung dalam aktifitas objek tersebut. Dan diukur dengan angket (kuesioner) ditinjau dari segi faktor dari dalam (intrinsik) yaitu meliputi faktor perhatian, faktor rasa tertarik dan faktor aktivitas.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian adalah siswa kelas V se-Gugus III Sinduadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman DIY.

Tabel 1. Daftar Populasi dalam Penelitian

No.	Nama Sekolah Dasar	Kelas	Jumlah Populasi
1.	SD Negeri Sinduadi 1	V	50
2.	SD Negeri Rogoyudan	V	14
3.	SD Negeri Sinduadi Barat	V	25
4.	MI Negeri Yogyakarta 1	V	41
5.	SD Negeri Jombor Lor	V	22
6.	SD Negeri Pojok	V	19
7.	SD Negeri Bakalan	V	19
8.	SD Negeri Sinduadi 2	V	14
Jumlah			204

2. Sampel

Sampel adalah sebagian yang diambil dari keseluruhan objek yang diteliti yang dianggap mewakili terhadap seluruh populasi dan diambil dengan teknik tertentu. Teknik sampling disini merupakan teknik pengambilan sampel. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini menggunakan *proportional random sampling* dari seluruh siswa kelas V se-gugus III Sinduadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman DIY.

Pengambilan sampel dalam penelitian ini tentu saja ada batasannya atau caranya. Untuk sekedar ancer-ancer dalam pengambilan sampel, maka apabila subjeknya kurang dari 100 lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika jumlah subjeknya besar dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih, tergantung setidak-tidaknya dari :

- a. Kemampuan peneliti dilihat dari segi waktu, tenaga dan dana.
- b. Sempit luasnya wilayah pengamatan dari setiap subjek karena hal ini menyangkut banyak sedikitnya data.
- c. Besar kecilnya risiko yang ditanggung oleh peneliti. Untuk penelitian yang risikonya besar, tentu saja jika sampel lebih besar hasilnya akan lebih baik.

Dalam penelitian ini sampel penelitian diambil 50% dari seluruh jumlah populasi yang ada yaitu dengan populasi 204 siswa, sehingga didapat 102 siswa sebagai sampel penelitian. Berikut jumlah

sampel penelitian minat siswa dalam pembelajaran permainan kasti kelas V Se-Gugus III Sinduadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman DIY :

Tabel 2. Daftar Sampel dalam Penelitian

No.	Nama Sekolah Dasar	Kelas	Jumlah	
			Populasi	Sampel
1.	SD Negeri Sinduadi 1	V	50x50%	25
2.	SD Negeri Rogoyudan	V	14x50%	7
3.	SD Negeri Sinduadi Barat	V	25x50%	12
4.	MI Negeri Yogyakarta 1	V	41x50%	20
5.	SD Negeri Jombor Lor	V	22x50%	11
6.	SD Negeri Pojok	V	19x50%	10
7.	SD Negeri Bakalan	V	19x50%	10
8.	SD Negeri Sinduadi 2	V	14x50%	7
Jumlah			204x50%	102

D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen

Pada prinsipnya penelitian adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian. Jadi instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2010:102). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan skala psikologi. Skala adalah seperangkat nomor yang digunakan untuk menjelaskan konstruk

psikologis. Skala pengukuran merupakan kesepakatan yang digunakan sebagai acuan untuk menentukan panjang pendeknya interval yang ada dalam alat ukur, sehingga alat ukur tersebut bila digunakan dalam pengukuran akan menghasilkan data kuantitatif. Jadi skala psikologi adalah instrumen pengukuran untuk mengidentifikasi konstruk psikologis.

Menurut Sutrisno Hadi (1991:7-9) ada tiga langkah yang harus ditempuh dalam menyusun instrumen, ketiga langkah tersebut adalah :

a. Mendefinisikan konstruk

Mendefinisikan konstruk adalah membuat batasan-batasan mengenai ubahan variabel yang diukur. Definisi konstruk dalam penelitian ini adalah minat siswa dalam pembelajaran permainan kasti kelas V Se-Gugus III Sinduadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman DIY. Minat dalam penelitian ini adalah kecenderungan dalam diri seseorang yang menyebabkan perhatian, rasa tertarik dan aktivitas untuk mengikuti pembelajaran permainan kasti di sekolah.

b. Menyidik faktor

Menyidik faktor adalah menyusun konstruk dari variabel diatas dijabarkan menjadi faktor-faktor yang diteliti. Faktor-faktor yang mengkonstrakkan minat dari dalam adalah perhatian, rasa tertarik dan aktivitas. Faktor-faktor tersebut digunakan untuk mengungkap minat siswa dalam pembelajaran permainan kasti

kelas V Se-Gugus III Sinduadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman DIY.

c. Menyusun butir-butir pertanyaan

Langkah ketiga adalah menyusun butir-butir pertanyaan berdasarkan faktor penyusunan konstruk. Agar pertanyaan dalam instrumen penelitian lebih sistematis, maka sebagai langkah awal terlebih dahulu disusun kisi-kisi instrumen. Dari kisi-kisi instrumen tersebut dijabarkan ke dalam pertanyaan-pertanyaan yang siap digunakan sebagai alat pengumpulan data atau instrumen penelitian.

Untuk memberikan gambaran mengenai angket yang akan digunakan dalam penelitian, maka disajikan kisi-kisi sebagai berikut :

Tabel 3. Kisi-kisi Uji Coba Instrumen Penelitian

Variabel	Faktor	Indikator	Butir soal		Jumlah
			Positif	Negatif	
Minat Siswa dalam Pembelajaran Permainan Kasti Kelas V Se-Gugus III Sinduadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman DIY	Dalam (intrinsik)	Perhatian	1,4,5, 8,9	2,3, 6,7	9
		Rasa tertarik	10,12, 14, 16,17	11,13, 15,18	9
		Aktivitas	20,21, 22,24	19,23, 25	7
Jumlah					25

d. Konsultasi Ahli (Kalibrasi Ahli)

Setelah pernyataan (instrumen penelitian) tersusun maka langkah selanjutnya adalah mengkonsultasikan (*Expert Judgement*) butir-butir pernyataan dengan ahli atau pakar. Dalam hal ini peneliti mengkonsultasikan pernyataan (instrumen penelitian) dengan bapak Sudardiyono, M. Pd. Pada proses konsultasi atau kalibrasi ahli tentu saja akan mengalami perubahan, sehingga semua pernyataan yang telah tersusun siap diujikan.

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan angket. Angket yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh responden/siswa. Angket dapat digunakan bila responden jumlahnya besar dapat membaca dengan baik dan dapat mengungkapkan hal-hal yang sifatnya rahasia. Teknik pengumpulan datanya dengan cara menyebarkan angket yang mengungkap minat siswa dalam pembelajaran permainan kasti kelas V Se-Gugus III Sinduadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman DIY yang dijabarkan dari 3 faktor yaitu rasa tertarik, perhatian dan aktivitas.

Dengan demikian dalam penelitian ini responden dalam menjawab pertanyaan hanya menggunakan salah satu diantara kategori. Kategori tersebut yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS) dengan memberi tanda

checklist (✓). Keempat alternatif jawaban pada setiap butir pertanyaan memiliki skor nilai 4, 3, 2, 1.

Tabel 4. Skor Alternatif Setiap Jawaban

Alternatif jawaban	Skor alternatif jawaban	
	Positif	Negatif
sangat setuju (SS)	4	1
setuju (S)	3	2
tidak setuju (TS)	2	3
sangat tidak setuju (STS)	1	4

E. Uji Coba Instrumen

Angket yang telah tersusun, sebelum digunakan untuk mengumpulkan data terlebih dahulu diujicobakan (tryout). Uji coba dimaksudkan untuk mendapatkan instrumen yang benar-benar valid (sahih) dan reliabel (andal) dalam menggali informasi tentang minat siswa dalam pembelajaran permainan kasti kelas V Se-Gugus III Sinduadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman DIY. Uji coba instrumen dilakukan di gugus V Tlogoadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman DIY. Untuk mengetahui validitas dan reliabilitas instrumen selengkapnya dijelaskan sebagai berikut :

1. Menguji Validitas atau Kesahilan Instrumen

Menurut Suharsimi Arikunto (1992:136) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevaliditan atau kesahilan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sahih mempunyai

validitas tinggi. Sebaliknya instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah.

Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang variabel yang dimaksud.

Untuk menguji validitas instrumen dicari dengan menganalisis setiap butir. Setiap butir dapat diketahui pasti manakah yang memenuhi syarat dan tidak memenuhi syarat. Untuk mengukur validitas instrumen digunakan teknik korelasi *product moment* dengan taraf signifikan 5% atau 0,05, untuk batasan r tabel maka dengan $n = 40$ maka didapat r tabel 0,312. Artinya jika nilai korelasi lebih dari batasan yang ditentukan yaitu 0,312 maka pernyataan tersebut dianggap valid, sedangkan jika kurang dari batasan yang ditentukan yaitu 0,312 maka pernyataan tersebut dianggap tidak valid/gugur. Setelah uji coba instrumen terkumpul kemudian dianalisis dengan bantuan software, komputer Microsof Exsel dan SPSS 16.0 for window. Pengujian menghasilkan adanya 1 butir pernyataan yang gugur yaitu nomor 16 dari 25 butir pernyataan yang telah disusun. Dengan demikian ada 24 butir pernyataan dinyatakan sah atau valid dan digunakan untuk pengambilan data.

Tabel 5. Rangkuman Validitas Intrumen Penelitian

Variabel	Faktor Intern	Jumlah semula	Jumlah item gugur	Jumlah item valid
Minat Siswa dalam Pembelajaran Permainan Kasti Kelas V Se-Gugus III Sinduadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman DIY	Perhatian	9	—	9
	Rasa tertarik	9	1	8
	Aktivitas	7	—	7
Jumlah		25	1	24

2. Menguji Reliabilitas atau Keandalan Instrumen

Reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang baik tidak akan bersifat tendensius mengarahkan responden untuk memilih jawaban-jawaban tertentu. Instrumen yang sudah dapat dipercaya, yang reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Apabila datanya memang benar sesuai dengan kenyataannya, maka berapa kalipun diambil, tetap akan sama. Reliabilitas menunjukkan pada tingkat keterandalan sesuatu. Reliabel artinya dapat dipercaya, jadi dapat diandalkan (Suharsimi Arikunto, 1992:142).

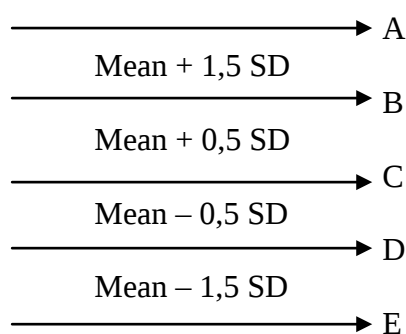
Untuk menguji reliabilitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan metode cronbach alpha, sedangkan perhitungannya menggunakan bantuan komputer SPSS 16.0. Berdasarkan perhitungan

reliabilitas diperoleh koefisien alpha (rtt) sebesar 0,910. hasil ini menyatakan bahwa angket reliabel dan siap digunakan sebagai instrumen dalam pengambilan data.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendiskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

Menurut Anas Sudijono (2006:175) pengkategorian dengan 5 kategori dapat disusun menggunakan nilai standar deviasi (SD) dan rerata (mean) sebagai berikut :



Keterangan :
SD = standar deviasi
A = Sangat Tinggi
B = Tinggi
C = Sedang
D = Rendah
E = Sangat Rendah

Untuk memperoleh frekuensi relatif (angka persentase) digunakan rumus :

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

Keterangan :

f = frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = jumlah frekuensi/banyaknya individu

P = angka persentase

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi, Subjek dan Waktu Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di gugus III Sinduadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman DIY. Di gugus III Sinduadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman DIY meliputi SD Negeri Sinduadi 1 beralamat di Karanganyar, Sinduadi, Mlati dan terdapat 12 kelas dari kelas 1 sampai dengan kelas 6 dengan kelas A dan B. SD Negeri Rogoyudan beralamat di Rogoyudan, Sinduadi, Mlati dan terdapat 6 kelas. SD Negeri Sinduadi Barat beralamat di Kuturaden, Sinduadi, Mlati dan terdapat 6 kelas. MI Negeri Yogyakarta 1 beralamat di Jl. Magelang km.4 Sinduadi, Mlati dan terdapat 12 kelas dari kelas 1 sampai dengan kelas 6 dengan kelas A dan B. SD Negeri Jombor Lor beralamat di Bakalan, Sinduadi, Mlati dan terdapat 6 kelas. SD Negeri Pojok beralamat di Pojok, Sinduadi, Mlati dan terdapat 6 kelas. SD Negeri Bakalan beralamat di Jombor Tegal, Sinduadi, Mlati dan terdapat 6 kelas. Dan yang terakhir SD Negeri Sinduadi 2 beralamat di Kutu Patran, Sinduadi, Mlati dan terdapat 6 kelas .

2. Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V se-gugus III Sinduadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman DIY dengan populasi sebanyak 204 siswa. Pada penelitian ini semua populasi sebanyak 204

siswa diambil 50% untuk dijadikan sampel penelitian yaitu sebanyak 102 siswa yang diambil secara acak.

3. Deskripsi Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 18 April sampai dengan 1 Mei 2013 yang dilaksanakan dimasing-masing sekolah se-gugus III Sinduadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman DIY. Di SD Negeri Sinduadi 1 pada tanggal 18 April 2013, SD Negeri Rogoyudan pada tanggal 18 April 2013, SD Negeri Sinduadi Barat pada tanggal 18 April 2013, MI Negeri Yogyakarta 1 pada tanggal 20 April 2013, SD Negeri Jombor Lor pada tanggal 23 April 2013, SD Negeri Pojok pada tanggal 23 April 2013, SD Negeri Bakalan pada tanggal 24 April 2013 dan SD Negeri Sinduadi 2 pada tanggal 1 Mei 2013. Angket yang disebarkan kepada siswa kelas V se- III Sinduadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman DIY sebanyak 102 siswa, masing-masing dengan butir pernyataan yaitu 24 butir. Terdiri dari 9 butir pernyataan faktor perhatian pada nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, dan 9, 8 butir pernyataan faktor rasa tertarik pada nomor 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, dan 17, dan 7 butir pernyataan faktor aktivitas pada nomor 18, 19, 20, 21, 22, 23 dan 24.

B. Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif, sehingga keadaan objek akan digambarkan sesuai dengan data yang diperoleh. Dari hasil penelitian tentang minat siswa dalam pembelajaran permainan kasti

kelas V Se-Gugus III Sinduadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman DIY, perlu dideskripsikan secara keseluruhan maupun dari masing-masing faktor. Faktor-faktor untuk minat siswa dalam pembelajaran permainan kasti kelas V Se-Gugus III Sinduadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman DIY adalah faktor perhatian, faktor rasa tertarik dan faktor aktivitas. Berikut akan dideskripsikan secara keseluruhan maupun deskripsi berdasarkan masing-masing faktor yang mendasarinya.

1. Minat Siswa dalam Pembelajaran Permainan Kasti Kelas V Se-Gugus III Sinduadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman DIY

Secara keseluruhan data minat siswa dalam pembelajaran permainan kasti kelas V Se-Gugus III Sinduadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman DIY yang diperoleh dari subjek penelitian memperoleh nilai maksimum 93, nilai minimum 56, rerata sebesar 79,54, standar deviasi sebesar 6,04, median sebesar 80, dan modus sebesar 78. Selanjutnya data dikategorikan sesuai dengan rumus yang telah ditentukan menjadi 5 kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah. Berikut perhitungan norma kategori minat siswa dalam pembelajaran permainan kasti kelas V Se-Gugus III Sinduadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman DIY :

Tabel 6. Perhitungan Norma Kategori Minat Siswa Secara Keseluruhan

Formula	Batasan	Kategori
$X > M + 1,5 \text{ SD}$	$X > 78$	sangat tinggi
$M + 0,5 \text{ SD} < X \leq M + 1,5 \text{ SD}$	$66 < X \leq 78$	tinggi
$M - 0,5 \text{ SD} < X \leq M + 0,5 \text{ SD}$	$54 < X \leq 66$	sedang
$M - 1,5 \text{ SD} < X \leq M - 0,5 \text{ SD}$	$42 < X \leq 54$	rendah
$X \leq M - 1,5 \text{ SD}$	$X \leq 42$	sangat rendah

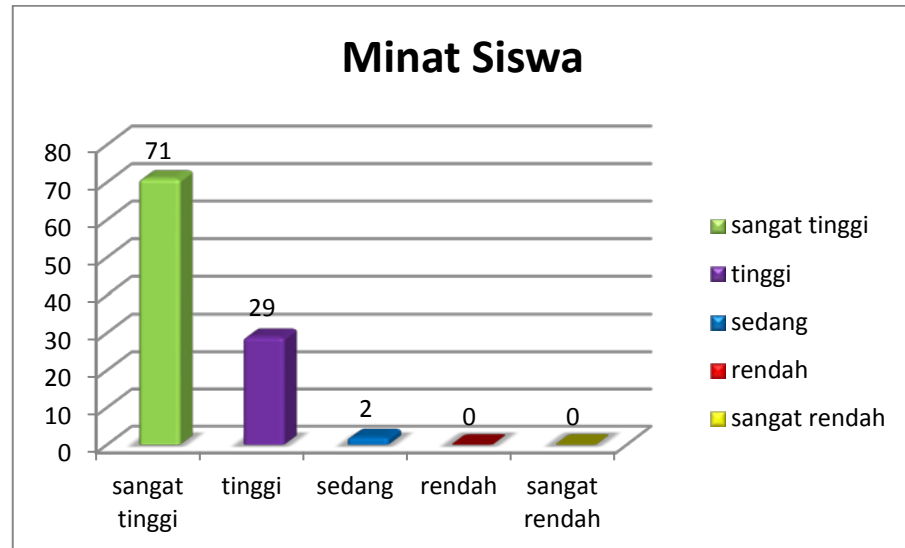
Dari pengkategorian minat siswa di atas di peroleh distribusi frekuensi minat siswa dalam pembelajaran permainan kasti kelas V Se-Gugus III Sinduadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman DIY. Berikut tabel distribusi frekuensi variabel yang diperoleh :

Tabel 7. Distribusi Frekuensi Minat Siswa Secara Keseluruhan

Kelas Interval	Kategori	Frekuensi	Frekuensi Relatif
$X > 78$	sangat tinggi	71	69,6%
$66 < X \leq 78$	tinggi	29	28,4%
$54 < X \leq 66$	sedang	2	2,0%
$42 < X \leq 54$	rendah	0	0%
$X \leq 42$	sangat rendah	0	0%
Jumlah		102	100%

Berdasarkan tabel di atas, minat siswa dalam pembelajaran permainan kasti kelas V Se-Gugus III Sinduadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman DIY pada kategori sangat tinggi sebanyak 71 siswa (69,6%), pada kategori tinggi sebanyak 29 siswa (28,4%), pada kategori rendah 2 siswa (2,0%), pada kategori rendah sebanyak 0 siswa

(0%) dan pada kategori sangat rendah sebanyak 0 siswa (0%). Berdasarkan data di atas dibuat bagan distribusi frekuensi sebagai berikut :



Gambar 2. Bagan Distribusi Frekuensi Minat Siswa Secara Keseluruhan

Secara jelas akan dideskripsikan data mengenai masing-masing faktor yang mendasari minat siswa dalam pembelajaran permainan kasti kelas V Se-Gugus III Sinduadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman DIY sebagai berikut :

2. Faktor Perhatian

Faktor perhatian merupakan salah satu faktor yang terdapat dalam minat siswa pembelajaran permainan kasti kelas V Se-Gugus III Sinduadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman DIY. Pada penelitian ini, faktor perhatian terdapat 9 butir pernyataan yang sudah diuji validitasnya dan telah dinyatakan valid. Dari penelitian diperoleh nilai maksimal 35, nilai minimal 20, rerata 30,49, standar deviasi 3,14,

median 31 dan modus 34. Selanjutnya data dikategorikan sesuai dengan rumus yang telah ditentukan menjadi 5 kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah. Berikut perhitungan norma kategori faktor perhatian :

Tabel 8. Perhitungan Norma Ketegori Faktor Perhatian

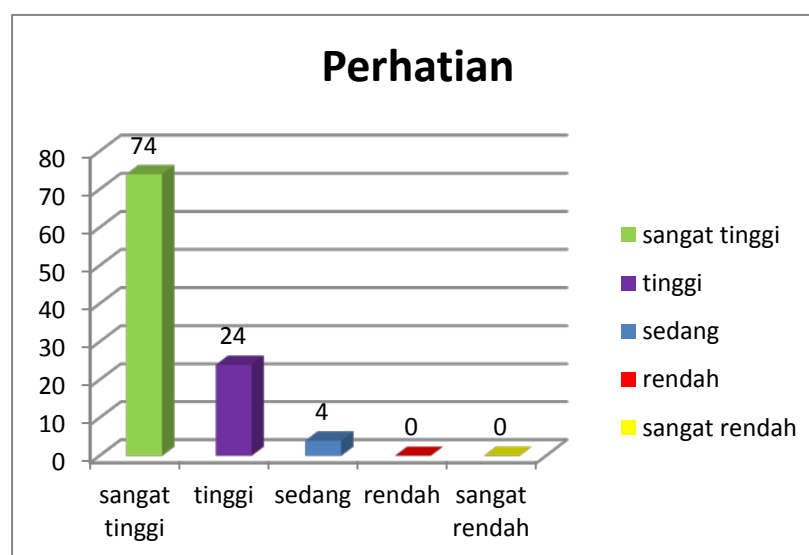
Formula	Batasan	Kategori
$X > M + 1,5 \text{ SD}$	$X > 29$	sangat tinggi
$M + 0,5 \text{ SD} < X \leq M + 1,5 \text{ SD}$	$25 < X \leq 29$	tinggi
$M - 0,5 \text{ SD} < X \leq M + 0,5 \text{ SD}$	$20 < X \leq 25$	sedang
$M - 1,5 \text{ SD} < X \leq M - 0,5 \text{ SD}$	$16 < X \leq 20$	rendah
$X \leq M - 1,5 \text{ SD}$	$X \leq 16$	sangat rendah

Dari pengkategorian di atas di peroleh distribusi frekuensi minat siswa dalam pembelajaran permainan kasti kelas V Se-Gugus III Sinduadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman DIY berdasarkan faktor perhatian. Berikut tabel distribusi frekuensi variabel yang diperoleh :

Tabel 9. Distribusi Frekuensi Faktor Perhatian

Kelas Interval	Kategori	Frekuensi	Frekuensi Relatif
$X > 29$	sangat tinggi	74	72,5%
$25 < X \leq 29$	tinggi	24	23,5%
$20 < X \leq 25$	sedang	4	3,9%
$16 < X \leq 20$	rendah	0	0%
$X \leq 16$	sangat rendah	0	0%
Jumlah		102	100%

Dari tabel diatas diperoleh minat siswa dalam pembelajaran permainan kasti kelas V Se-Gugus III Sinduadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman DIY berdasarkan faktor perhatian pada kategori sangat tinggi sebanyak 74 siswa (75,5%), pada kategori tinggi sebanyak 24 siswa (23,5%), pada kategori sedang sebanyak 4 siswa (3,9%), pada kategori rendah 0 siswa (0%) dan pada kategori sangat rendah sebanyak 0 siswa (0%). Berdasarkan data di atas dibuat bagan distribusi frekuensi sebagai berikut :



Gambar 3. Bagan Distribusi Faktor Perhatian

3. Faktor Rasa tertarik

Faktor rasa tertarik merupakan salah satu faktor yang terdapat dalam minat siswa pembelajaran permainan kasti kelas V Se-Gugus III Sinduadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman DIY. Pada penelitian ini, faktor rasa tertarik terdapat 8 butir pernyataan yang sudah diuji validitasnya dan telah dinyatakan valid. Dari penelitian diperoleh nilai

maksimal 32, nilai minimal 18, rerata 26,22, standar deviasi 2,53, median 27 dan modus 27. Selanjutnya data dikategorikan sesuai dengan rumus yang telah ditentukan menjadi 5 kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah. Berikut perhitungan norma kategori faktor rasa tertarik :

Tabel 10. Perhitungan Norma Kategori Faktor Rasa Tertarik

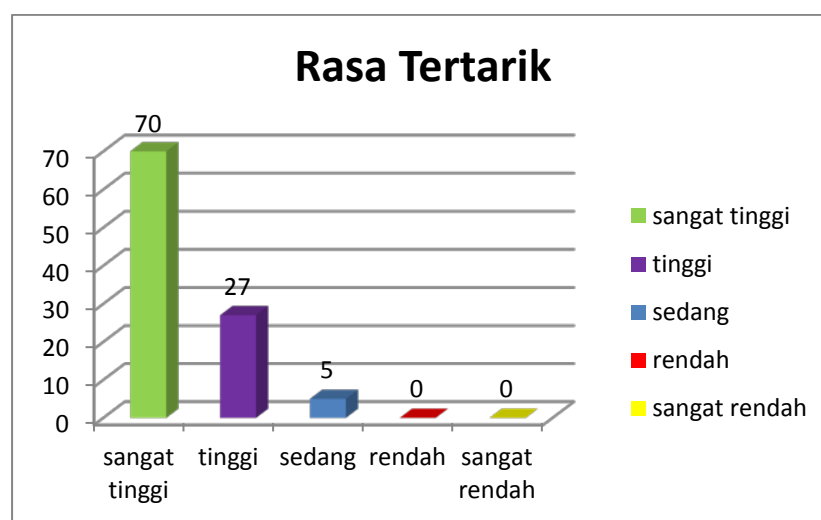
Formula	Batasan	Kategori
$X > M + 1,5 \text{ SD}$	$X > 26$	sangat tinggi
$M + 0,5 \text{ SD} < X \leq M + 1,5 \text{ SD}$	$22 < X \leq 26$	tinggi
$M - 0,5 \text{ SD} < X \leq M + 0,5 \text{ SD}$	$18 < X \leq 22$	sedang
$M - 1,5 \text{ SD} < X \leq M - 0,5 \text{ SD}$	$14 < X \leq 18$	rendah
$X \leq M - 1,5 \text{ SD}$	$X \leq 14$	sangat rendah

Dari pengkategorian di atas di peroleh distribusi frekuensi minat siswa dalam pembelajaran permainan kasti kelas V Se-Gugus III Sinduadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman DIY berdasarkan faktor rasa tertarik. Berikut tabel distribusi frekuensi variabel yang diperoleh :

Tabel 11. Distribusi Frekuensi Faktor Rasa Tertarik

Kelas Interval	Kategori	Frekuensi	Frekuensi Relatif
$X > 26$	sangat tinggi	70	68,6%
$22 < X \leq 26$	tinggi	27	26,5%
$18 < X \leq 22$	sedang	5	4,9%
$14 < X \leq 18$	rendah	0	0%
$X \leq 14$	sangat rendah	0	0%
Jumlah		102	100%

Dari tabel diatas diperoleh minat siswa dalam pembelajaran permainan kasti kelas V Se-Gugus III Sinduadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman DIY berdasarkan faktor rasa tertarik pada kategori sangat tinggi sebanyak 70 siswa (68,6%), pada kategori tinggi sebanyak 27 siswa (26,5%), pada kategori sedang sebanyak 5 siswa (4,9%), pada kategori rendah 0 siswa (0%) dan pada kategori sangat rendah sebanyak 0 siswa (0%). Berdasarkan data di atas dibuat bagan distribusi frekuensi sebagai berikut :



Gambar 4. Bagan Distribusi Faktor Rasa Tertarik

4. Faktor Aktivitas

Faktor aktivitas merupakan salah satu faktor yang terdapat dalam minat siswa pembelajaran permainan kasti kelas V Se-Gugus III Sinduadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman DIY. Pada penelitian ini, faktor aktivitas terdapat 7 butir pernyataan yang sudah diuji validitasnya dan telah dinyatakan valid. Dari penelitian diperoleh nilai maksimal 28, nilai minimal 12, rerata 22,83, standar deviasi 2,31,

median 23 dan modus 22. Selanjutnya data dikategorikan sesuai dengan rumus yang telah ditentukan menjadi 5 kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah. Berikut perhitungan norma kategori faktor aktivitas :

Tabel 12. Perhitungan Norma Kategori Faktor Aktivitas

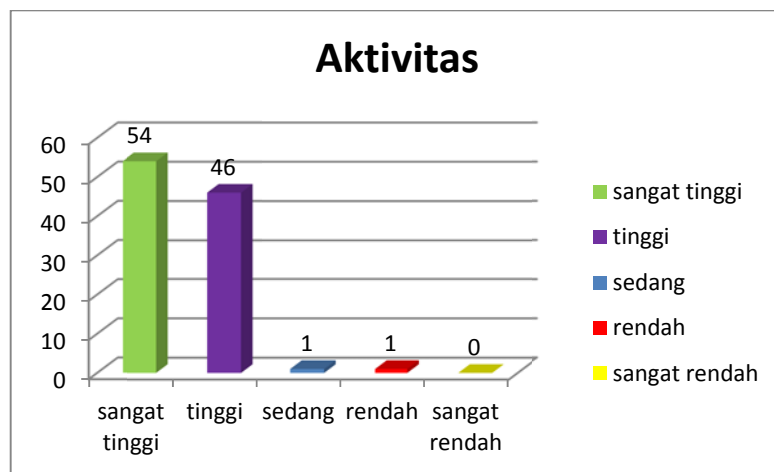
Formula	Batasan	Kategori
$X > M + 1,5 \text{ SD}$	$X > 23$	sangat tinggi
$M + 0,5 \text{ SD} < X \leq M + 1,5 \text{ SD}$	$19 < X \leq 23$	Tinggi
$M - 0,5 \text{ SD} < X \leq M + 0,5 \text{ SD}$	$16 < X \leq 19$	Sedang
$M - 1,5 \text{ SD} < X \leq M - 0,5 \text{ SD}$	$12 < X \leq 16$	Rendah
$X \leq M - 1,5 \text{ SD}$	$X \leq 12$	sangat rendah

Dari pengkategorian di atas di peroleh distribusi frekuensi minat siswa dalam pembelajaran permainan kasti kelas V Se-Gugus III Sinduadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman DIY berdasarkan faktor aktivitas. Berikut tabel distribusi frekuensi variabel yang diperoleh :

Tabel 13. Distribusi Frekuensi Faktor Aktivitas

Kelas Interval	Kategori	Frekuensi	Frekuensi Relatif
$X > 23$	sangat tinggi	54	52,9%
$19 < X \leq 23$	tinggi	46	45,1%
$16 < X \leq 19$	sedang	1	1,0%
$12 < X \leq 16$	rendah	1	1,0%
$X \leq 12$	sangat rendah	0	0%
Jumlah		102	100%

Dari tabel diatas diperoleh minat siswa dalam pembelajaran permainan kasti kelas V Se-Gugus III Sinduadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman DIY berdasarkan faktor aktivitas pada kategori sangat tinggi sebanyak 54 siswa (52,9%), pada kategori tinggi sebanyak 46 siswa (45,1%), pada kategori sedang sebanyak 1 siswa (1,0%), pada kategori rendah sebanyak 1 siswa (1,0%) dan pada kategori sangat rendah sebanyak 0 siswa (0%). Berdasarkan data di atas dibuat bagan distribusi frekuensi sebagai berikut :



Gambar 5. Bagan Distribusi Faktor Aktivitas

C. Pembahasan

Berdasarkan perhitungan data hasil penelitian menunjukkan bahwa secara keseluruhan Minat Siswa dalam Pembelajaran Permainan Kasti Kelas V Se-Gugus III Sinduadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman DIY dari 24 butir pernyataan diperoleh hasil pada kategori sangat tinggi sebanyak 71 siswa (69,6%), pada kategori tinggi sebanyak 29 siswa (28,4%), pada ketegori rendah 2 siswa (2,0%), pada kategori rendah

sebanyak 0 siswa (0%) dan pada kategori sangat rendah sebanyak 0 siswa (0%).

Minat siswa yang sangat tinggi dalam pembelajaran permainan kasti karena dipengaruhi oleh guru dalam mengajar baik, menarik dan mudah dipahami siswa. Siswa memperhatikan penjelasan guru apabila ada kesalahan dan langsung dikoreksi sehingga tidak ada kesalahan lagi dalam proses pembelajaran. Sehingga siswa berperan aktif dan mempunyai minat yang sangat tinggi dalam proses pembelajaran permainan kasti. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan di gugus III Sinduadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman DIY.

Masalah yang muncul dalam latar belakang penelitian ini adalah siswa se-gugus III Sinduadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman DIY dalam kenyataannya masih ada yang kurang berminat dengan adanya permainan kasti karena mereka lebih suka dengan permainan lainnya salah satunya permainan sepak bola terutama siswa putra. Keberanian siswa di gugus III Sinduadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman DIY untuk melakukan permainan kasti masih kurang terutama siswa putri, mereka takut untuk memukul bola, terkena bola dan menangkap bola, apalagi melempar bola pun masih kesusahan dengan jarak yang jauh dan tidak tepat sasaran sehingga yang menerima bola tidak bisa menangkap bola tersebut. Hal ini bertolak belakang dengan hasil penelitian yang menunjukkan hasil sangat tinggi terhadap minat siswa dalam pembelajaran permainan kasti. Karena peneliti dalam menyusun masalah melihat pada

saat berlangsungnya siswa melakukan permainan kasti dilapangan sedangkan hasil diperoleh dan diukur menggunakan angket (kuesioner) bukan dengan tes dan pengukuran permainan kasti.

Hasil keseluruhan terhadap minat siswa dalam pembelajaran permainan kasti kelas V Se-Gugus III Sinduadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman DIY dideskripsikan data mengenai masing-masing faktor. Faktor perhatian terdapat 9 butir pernyataan dan dapat diperoleh hasil minat siswa dalam pembelajaran permainan kasti kelas V Se-Gugus III Sinduadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman DIY pada kategori sangat tinggi sebanyak 74 siswa (75,5%), pada kategori tinggi sebanyak 24 siswa (23,5%) dan pada kategori sedang sebanyak 4 siswa (3,9%), pada kategori rendah 0 siswa (0%) dan pada kategori sangat rendah sebanyak 0 siswa (0%).

Minat adalah fungsi kejiwaan untuk merasa tertarik pada objek, baik berupa benda maupun hal lain. Rasa tertarik pada suatu objek tersebut disertai dengan adanya pemusatan perhatian dan keinginan untuk terlibat langsung dalam aktifitas objek tersebut. Faktor dari dalam (intrinsik) yaitu berarti bahwa sesuatu perbuatan memang diinginkan karena seseorang senang melakukannya. Orang tersebut senang melakukan perbuatan itu demi perbuatan itu sendiri. Faktor dari dalam (intrinsik) meliputi faktor perhatian, faktor rasa tertarik dan faktor aktivitas. Faktor perhatian adalah aktivitas jiwa atau psikis yang tertuju kepada suatu objek, baik didalam maupun diluar dirinya. Faktor perhatian minat siswa dalam pembelajaran

permainan kasti kelas V Se-Gugus III Sinduadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman DIY pada kategori sangat tinggi. Dengan demikian dapat disimpulkan, bahwa siswa sudah mempunyai minat dalam diri pribadi untuk mengikuti pembelajaran permainan kasti di sekolah maupun diluar sekolah.

Faktor rasa tertarik terdapat 8 butir pernyataan dan dapat diperoleh hasil minat siswa dalam pembelajaran permainan kasti kelas V Se-Gugus III Sinduadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman DIY berdasarkan faktor rasa tertarik pada kategori sangat tinggi sebanyak 70 siswa (68,6%), pada kategori tinggi sebanyak 27 siswa (26,5%) dan pada kategori sedang sebanyak 5 siswa (4,9%), pada kategori rendah 0 siswa (0%) dan pada kategori sangat rendah sebanyak 0 siswa (0%).

Faktor rasa tertarik adalah awal dari individu tersebut menaruh minat sehingga seseorang yang menaruh minat akan tertarik terlebih dahulu terhadap sesuatu itu. Faktor rasa tertarik merupakan salah satu faktor dari dalam (intrinsik). Sebelum siswa melakukan permainan kasti tentu saja mereka harus merasa tertarik dengan permainan kasti agar dalam mengikuti pembelajaran permainan kasti merasa senang dan tidak mudah lelah. Faktor rasa tertarik harus dimiliki oleh setiap siswa, sehingga tujuan yang diinginkan akan dicapai dalam setiap melakukan permainan kasti. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa minat siswa dalam pembelajaran permainan kasti kelas V Se-Gugus III Sinduadi

Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman DIY berdasarkan faktor aktivitas pada kategori sangat tinggi.

Faktor aktivitas terdapat 7 butir pernyataan dan dapat diperoleh hasil minat siswa dalam pembelajaran permainan kasti kelas V Se-Gugus III Sinduadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman DIY berdasarkan faktor aktivitas pada kategori sangat tinggi sebanyak 54 siswa (52,9%), pada kategori tinggi sebanyak 46 siswa (45,1%) dan pada kategori sedang sebanyak 1 siswa (1,0%), pada kategori rendah sebanyak 1 siswa (1,0%) dan pada kategori sangat rendah sebanyak 0 siswa (0%).

Faktor aktivitas adalah keaktifan atau partisipasi dari individu secara langsung terhadap sesuatu hal. Faktor aktivitas merupakan salah satu faktor dari dalam (intrinsik). Faktor aktivitas memicu siswa untuk melakukan suatu aktivitas yang diinginkan, sehingga siswa mempunyai minat dalam pembelajaran permainan kasti. Dalam hal ini aktivitas terdiri dari manfaat, kebutuhan, keinginan lebih maju dan fasilitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat siswa dalam pembelajaran permainan kasti kelas V Se-Gugus III Sinduadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman DIY berdasarkan faktor aktivitas pada kategori sangat tinggi. Hal ini berarti siswa sangat minat dalam permainan kasti karena ingin mempunyai aktivitas yang bermanfaat, merupakan suatu kebutuhan dan keinginan lebih maju.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan Minat Siswa dalam Pembelajaran Permainan Kasti Kelas V Se-Gugus III Sinduadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman DIY yang telah dilakukan dapat disimpulkan, bahwa 71 siswa atau 69,6% dalam kategori sangat tinggi (ST), 29 siswa atau 28,4% dalam kategori tinggi (T), 2 siswa atau 2% dalam kategori sedang (S), 0 siswa atau 0% dalam kategori rendah (R) dan 0 siswa atau 0% dalam kategori sangat rendah (SR).

B. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian ini mempunyai implikasi praktis bagi pihak-pihak yang terkait dengan bidang pembelajaran, utamanya bagi siswa kelas V se-gugus III Sinduadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman DIY dalam hal minat siswa dalam pembelajaran permainan kasti. Hal ini sebagai upaya agar siswa lebih tertarik dan lebih menyukai adanya pembelajaran permainan kasti yang diajarkan di sekolah.

C. Keterbatasan Penelitian

Peneliti sudah berusaha semaksimal mungkin memenuhi segala ketentuan yang disyaratkan, bukan berarti peneliti ini tanpa kelemahan dan kekurangan. Beberapa kelemahan dan kekurangan peneliti adalah sebagai berikut :

1. Keterbatasan peneliti yang meliputi pengalaman, pengetahuan, tenaga, biaya dan waktu
2. Peneliti belum mengetahui alamat atau letak sekolah yang ingin diteliti sehingga peneliti harus mencari terlebih dahulu.
3. Peneliti hanya sebatas menggali tentang minat siswa dalam pembelajaran permainan kasti kelas V Se-Gugus III Sinduadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman DIY.

D. Saran-saran

Dari hasil kesimpulan di atas, maka saran yang dapat disampaikan diantaranya sebagai berikut :

1. Bagi siswa

Disarankan kepada siswa supaya lebih memahami dan bisa melakukan pembelajaran permainan kasti yang diajarkan oleh guru pendidikan jasmani serta mengetahui peraturan-peraturan yang ada didalam permainan kasti tersebut.

2. Bagi Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga

Hendaknya memberi perhatian dan dukungan lebih untuk perkembangan permainan kasti khususnya di sekolah dasar se-kecamatan Mlati maupun se-DIY. Semisal dengan sosialisasi permainan kasti di sekolah dasar agar lebih dikenal dan lebih memahami peraturannya.

3. Peneliti

Hendaknya ada penelitian-penelitian lain mengenai permainan kasti dengan tujuan yang sama yaitu untuk perkembangan permainan kasti pada khususnya, serta berkontribusi terhadap kepentingan di tujuan pendidikan jasmani pada umumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abror, Abdul Rachaman. (1993). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta : PT. Tiara Wacana.
- Ahmadi, Abu. (2003). *Psikologi Umum*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Ambarwati, Desi. (2010). *Kemampuan Dasar Bermain Kasti Siswa Kelas IV Dan V Sekolah Dasar Negeri 1 Pasebayan Bayat Klaten*. Skripsi. Yogyakarta : FIK UNY.
- Arikunto, Suharsimi. (1992). *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Budiyono, Arif. (2012). *Minat Siswa terhadap Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di MTs Negeri 1 Kaleng Puring Kebumen Tahun Pelajaran 2011/2012*. Skripsi. Yogyakarta : FIK UNY.
- Djaali. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Hadi, Sutirno. (1991). *Analisis Butir untuk Instrumen*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Haditomo, Siti Rahayu. (1998). *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta : UGM Pers.
- Izzaty, Rita Eka, dkk. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta : UNY Press.
- Lutan, Rusli. (2002). *Pendidikan Kebugaran Jasmani*. Jakarta : Depdiknas.
- Mappiare, Andi. (1994). *Psikologi Remaja*. Surabaya : Usaha Nasional.
- Margiyani. (2008). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Purwanto, Ngilim. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Sagala, Syaiful . (2010). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.

- Search, David O. (1992). *Psikologi Sosial*. Penerjemah : Michel Adiyanto dan Savitri Sukrisno. Jakarta : Erlangga.
- Slameto. (1995). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Bina Aksara.
- Sudijono, Anas. (2006). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta : UNY Press.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sujanto, Agus. (2004). *Psikologi Umum*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sukintaka. (2001). *Teori Bermain*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Suryabrata, Sumadi. (2002). *Psikologi Kepribadian*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Suryosubroto, B. (1988). *Dasar-Dasar Psikologi untuk Pendidikan Di Sekolah*. Jakarta : PT Prima Karya.
- Winkel, W. S. (1983). *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta : PT Gramedia.
- _____. (1991). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta : PT Grasindo.
- Witherington, H. C. (1985). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Aksara Baru.
- Yusuf LN, Syamsu. (2004). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung : PT. Remaja Posdakarya.