

**MENINGKATKAN MINAT KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS III DALAM MENGIKUTI PEMBELAJARAN LOMPAT TINGGI
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DI SD NEGERI GODEAN 1
KECAMATAN GODEAN KABUPATEN SLEMAN**

SKRIPSI

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



Oleh:
Suraji
NIM. 13604227043

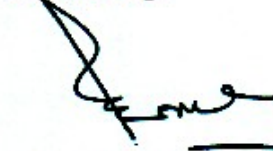
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENJAS
JURUSAN PENDIDIKAN OLAH RAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAH RAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul "Penerapan Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Minat Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Kelas III Dalam Mengikuti Pembelajaran Lompat Tinggi Di SD Negeri Godean I Kecamatan Godean Kabupaten Sleman", yang disusun oleh Suraji, NIM 13604227043 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, Mei 2015

Pembimbing,



Ermawan Susanto, M. Pd.
NIP. 19780702 200212 1 004

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Meningkatkan Minat Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Kelas III Dalam Mengikuti Pembelajaran Lompat Tinggi Melalui Permainan Tradisional Di SD Negeri Godean 1 Kecamatan Godean Kabupaten Sleman” 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 penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda Yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 26 Mei 2015

Yang menyatakan



Suraji
NIM. 13604227043

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "Penerapan Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Minat Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Kelas III Dalam Mengikuti Pembelajaran Lompat Tinggi Di SD Negeri Godean I Kecamatan Godean Kabupaten Sleman" yang disusun oleh Suraji, NIM 13604227043 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 21 Juni 2015 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI			
Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Ermawan Susanto, M.Pd	Ketua Penguji		20/6 2015
Komarudin, M.A	Sekretaris Penguji		20/6-2015
Sudardiyono, M.Pd	Penguji I		29/6 15
Ngatman, M.Pd	Penguji II		20-6-2015

Yogyakarta, Juli 2015
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta



Dr. Rumpis Agus Sudarko, MS.
NIP. 1360322198601 1 001

MOTTO

1. Kehidupan anda akan jauh lebih baik jika anda berpegang teguh pada kebenaran (Mario Teguh).
2. Pikiran adalah cermin kehidupan. Hidup adalah mempersembahkan yang terbaik. Jika kamu ingin berbuat baik maka janganlah kamu lihat akibatnya dan pengharapan yang akan kamu dapatkan. Namun berbuatlah dengan hati yang ikhlas, niscaya Tuhan YME akan membalasnya dengan kemuliaan (Penulis).
3. Dirikanlah shalat di dua penghujung siang dan sebagian dari waktu malam, sesungguhnya perbuatan-perbuatan baik itu akan menghilangkan perbuatan-perbuatan jelek. Yang demikian itu sebagai peringatan bagi orang-orang yang mau ingat (QS. Al Hud : 114).

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kupersembahkan Tugas Akhir Skripsi ini untuk istriku ibu Susgiyanti, S.Pd yang selalu mendoakanku setiap waktu, serta putra-putriku Taufiq Hidayat dan Risa Adillah Utami yang kusayangi.

**MENINGKATKAN MINAT KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS III DALAM MENGIKUTI PEMBELAJARAN LOMPAT TINGGI
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DI SD NEGERI GODEAN 1
KECAMATAN GODEAN KABUPATEN SLEMAN**

**Oleh:
Suraji
NIM. 13604227043**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui besarnya dampak penerapan model permainan tradisional dalam meningkatkan minat, keaktifan dan hasil belajar siswa kelas III dalam mengikuti pembelajaran lompat tinggi di SD Negeri Godean 1 Kecamatan Godean Kabupaten Sleman.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Desain Penelitian Tindakan Kelas berupa putaran spiral dengan siklus I dan siklus II. Populasi penelitian adalah siswa kelas III di SD Negeri Godean 1 Kecamatan Godean Kabupaten Sleman sebanyak 28 siswa. Instrumen penelitian adalah lembar penilaian minat, keaktifan, hasil belajar, dan catatan. Analisis data menggunakan analisis deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan penerapan model permainan tradisional dapat meningkatkan: (1) minat siswa dibuktikan pada siklus I berada pada kategori sedang sebesar 53,6% sedangkan siklus II sebesar 75% kategori tinggi (2) keaktifan siswa dibuktikan pada siklus I berada pada kategori baik sebesar 57,1% sedangkan siklus II sebesar 92,9% kategori baik (3) hasil belajar siswa dibuktikan pada siklus I berada pada kategori cukup sebesar 46,4% sedangkan siklus II sebesar 75% kategori baik. (4) Implementasi penerapan permainan tradisional efektif untuk meningkatkan minat, keaktifan dan hasil belajar siswa pembelajaran lompat tinggi. Kesimpulan penelitian ini adalah penerapan model permainan tradisional berpengaruh terhadap peningkatan minat, keaktifan dan hasil belajar siswa kelas III dalam mengikuti pembelajaran lompat tinggi di SD Negeri Godean 1 Kecamatan Godean Kabupaten Sleman.

Kata kunci : Permainan Tradisional, Minat, Keaktifan, Hasil Belajar, Lompat Tinggi, Siswa SD

KATA PENGANTAR

Tidak ada kata-kata yang pantas diucapkan selain mengucapkan syukur kehadirat Tuhan YME, atas segala limpahan rahmat dan hidayahnya, sehingga proses penyusunan skripsi yang berjudul “Meningkatkan Minat Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Kelas III Dalam Mengikuti Pembelajaran Lompat Tinggi Melalui Permainan Tradisional Di SD Negeri Godean 1 Kecamatan Godean Kabupaten Sleman”, dapat terselesaikan. Skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Jasmani di Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta.

Keberhasilan penyusunan skripsi ini dapat terwujud berkat bantuan, bimbingan dan kerjasama dari berbagai pihak. Oleh karena itu disampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya, kepada :

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., M.A., Rektor UNY yang telah mengizinkan penulis untuk kuliah di FIK UNY.
2. Rumpis Agus Sudarko, M.S., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY yang telah memberikan izin dalam pelaksanaan penelitian untuk penyusunan skripsi ini.
3. Amat Komari., M.Si., Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY atas segala kemudahan yang diberikan
4. Sriawan, M.Kes, Ketua Prodi PGSD Penjas yang telah menyetujui dan mengizinkan pelaksanaan penelitian ini.
5. Nur Rohmah M, M.Pd, Dosen Pembimbing Akademik yang telah membantu penulis dalam permasalahan akademik dan penyusunan skripsi.

6. Ermawan Susanto, M.Pd., Dosen Pembimbing Skripsi yang dengan sabar dan pengertiannya dalam memberikan bimbingan selama penyusunan skripsi ini.
7. Bapak/ Ibu dosen yang telah memberikan bimbingan dan ilmu yang bermanfaat, serta seluruh staf karyawan FIK UNY yang telah memberikan pelayanan untuk kelancaran penulisan skripsi ini.
8. Yustina Partiyem, S.Pd.SD, Kepala Sekolah SD Negeri Godean 1 Kecamatan Godean Kabupaten Sleman, terima kasih atas dukungan dan bantuannya selama penelitian berlangsung.
9. Semua pihak yang telah memberikan bantuan serta dukungan demi terselesaikannya penelitian ini yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan penyusun pada khususnya.

Yogyakarta, 28 April 2015

Penulis.

DAFTAR ISI

	halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Perumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Deskripsi Teoritik	10
1. Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	10
2. Karakteristik Siswa Kelas III Sekolah Dasar	11
3. Minat	13
4. Pendidikan Jasmani	15
5. Lompat Tinggi	16
6. Permainan Tradisional	19
7. Model Permainan Tradisional yang Berhubungan dengan Gerak Dasar Lompat Tinggi	21
B. Penelitian yang Relevan	23
C. Kerangka Berpikir	25
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Desain Penelitian	28
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	32
C. Populasi dan Sampel Penelitian	32
D. Instrumen Penelitian	33
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	37
F. Analisis Data	38
G. Indikator Efektivitas Belajar	41

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum SD N Godean I.....	43
B. Deskripsi Hasil Penelitian	44
C. Pembahasan	56
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	69
B. Implikasi	70
C. Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN.....	74

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Populasi Penelitian	32
Tabel 2. Lembar Penilaian Peningkatan Minat Siswa.....	34
Tabel 3. Rubik Penilaian Afektif/Sikap Siswa.....	35
Tabel 4. Rubik Penilaian Unjuk Kerja Siswa.....	35
Table 5. Catatan Hasil Observasi Guru	36
Tabel 6. Data Kolaborator	37
Tabel 7. Penilaian Minat Siswa.....	39
Tabel 8. Pengkategorian Minat Siswa	40
Tabel 9. Penilaian Afektif Siswa	40
Tabel 10. Pengkategorian Afektif/Sikap Siswa	40
Tabel 11. Pengkategorian Rentang Nilai Hasil Belajar Siswa	41
Tabel 12. Pengkategorian Hasil Belajar Siswa	41
Tabel 13. Kriteria Kefektifan Penerapan Permainan Tradisioanal.....	42
Tabel 14. Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden.....	45
Tabel 15. Distribusi Frekuensi Minat, Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa...	46
Tabel 16. Kriterion Penilaian Minat Siswa	46
Tabel 17. Kriteria Penilaian Spiritual Siswa dalam Berdoa.....	47
Tabel 18. Kriteria Penilaian Afektif Siswa	48
Tabel 19. Kriteria Penilaian Kognitif Siswa	50
Tabel 20. Kriteria Penilaian Motorik Siswa.....	51
Tabel 21. Kriteria Hasil Belajar	53
Tabel 22. Hasil Perhitungan Tingkat Kefektifan Model Permainan Daerah	55

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Lapangan Bermain Sunda Manda	23
Gambar 2. Jalannya Permainan Sunda Manda.....	23
Gambar 3. Bagan Kerangka Berfikir.....	27
Gambar 4. Skema Siklus Penelitian.....	29
Gambar 5. Diagram Deskripsi Penilaian Minar Siswa	47
Gambar 6. Diagram Deskripsi Penilaian Spritual Siswa.....	48
Gambar 7. Diagram Deskripsi Penilaian Afektif Siswa.....	50
Gambar 8. Diagram Deskripsi Penilaian Kognitif Siswa.....	51
Gambar 9. Diagram Deskripsi Penilaian Motorik Siswa	52
Gambar 10. Diagram Deskripsi Penilaian Hasil Belajar Siswa	54

DAFTAR LAMPIRAN

	halaman
Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	74
Lampiran 2. Instrumen Penelitian.....	80
Lampiran 3. Data Penelitian.....	84
Lampiran 4. Hasil Penelitian.....	98
Lampiran 5. Lembar Pengesahan Proposal.....	101
Lampiran 6. Surat Pengantar Permohonan Ijin Penelitian dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta..	102
Lampiran 7. Surat Ijin Penelitian dari Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kabupaten Sleman.....	103
Lampiran 8. Surat Ijin Penelitian dari Kantor Kesatuan Bangsa Pemerintah Kabupaten Sleman.....	104
Lampiran 9. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	105
Lampiran 10. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian	106

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani yang dijadikan sebagai media untuk mencapai perkembangan individu secara menyeluruh. Namun, perolehan keterampilan dan perkembangan lain yang bersifat jasmaniah itu juga sekaligus sebagai tujuan. Melalui pendidikan jasmani, siswa disosialisasikan ke dalam aktivitas jasmani dan olahraga. Pendidikan jasmani ini pada dasarnya memanfaatkan alat berupa aktivitas jasmani untuk mengembangkan keutuhan manusia, namun pada kenyataannya selain fisik, mental dan emosional pun turut berkembang, sehingga menyebabkan perbaikan dalam “pikiran dan tubuh” yang mempengaruhi seluruh aspek kehidupan harian seseorang. Pendekatan holistik tubuh-j jiwa ini termasuk pula penekanan pada ketiga domain kependidikan seperti psikomotor, kognitif, dan afektif (Adang Suherman, 1999/2000:1).

Atletik merupakan cabang olahraga yang wajib diberikan di semua jenjang pendidikan, karena atletik adalah induk dari semua cabang olahraga. Itu sebabnya, atletik penting sejak anak usia dini. Atletik dapat meningkatkan kualitas fisik siswa menjadi lebih bugar. Atletik menjadi salah satu kegiatan penting dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah, karena dalam setiap pembelajaran pendidikan jasmani guru selalu menggunakan atletik sebagai pembuka kegiatan belajar mengajar. Kenyataan ini menjadi bukti bahwa atletik memiliki nilai lebih khususnya dalam

pembentukan kualitas fisik siswa agar berkembang lebih prima dan dinamis (Bahagia, 2000: 1).

Lompat tinggi merupakan salah satu cabang dalam atletik. Jenis/ gaya lompat tinggi salah satunya adalah gaya *straddle*. Lompat tinggi gaya *straddle* atau guling perut merupakan salah satu gaya yang sampai saat ini masih digunakan dan diajarkan di sekolah-sekolah, salah satunya di Sekolah Dasar. Rangkaian gerakan lompat tinggi terdiri dari 4 unsur teknik dasar yang harus dikuasai, yaitu: awalan, tolakan, sikap badan di atas mistar, dan pendaratan. Dalam pembelajaran lompat tinggi tidak diharuskan menggunakan peralatan yang standar. Dengan peralatan yang sederhana sekalipun pembelajaran bisa hidup dan mencapai tujuan. Pemanfaatan ruang yang ada di lingkungan sekolah dan alat yang digunakan pun cukup berupa alat-alat dan barang-barang bekas yang dimodifikasi oleh guru dan siswa secara bersama-sama.

Pada saat ini, dapat dikatakan kondisi pembelajaran lompat tinggi di Sekolah Dasar masih jauh dari harapan. Berbagai isu muncul mulai dari rendahnya kualitas pengajaran, terbatasnya sarana dan prasarana KBM, sampai pada kurang relevannya model pembelajaran lompat tinggi dengan kondisi perkembangan fisik dan psikis anak. Anak sering dianggap sebagai orang dewasa kecil, sehingga yang terjadi dalam pembelajaran lompat tinggi di Sekolah Dasar adalah penggunaan peralatan olahraga lompat tinggi yang mestinya digunakan orang dewasa juga digunakan anak-anak.

Salah satu fakta yang tidak bisa dipungkiri tentang pengajaran penjasorkes di sekolah adalah pengajaran memerlukan dukungan berbagai

sumber untuk mengembangkan pembelajaran yang mereka inginkan. Dalam kasus ini, Penjasorkes sering dalam posisi yang kurang menguntungkan. Pertama, banyak orang menganggap bahwa Penjasorkes kurang penting dibandingkan dengan pelajaran yang lain, seperti matematika, bahasa, dan sebagainya. Kedua, Penjasorkes adalah program yang relatif mahal untuk dilaksanakan karena memerlukan banyak perlengkapan. Padahal, pengajaran yang baik dalam Penjasorkes dalam kenyataannya lebih dari mengembangkan keterampilan berolahraga.

Faktor penentu dan pendukung keberhasilan untuk mencapai tujuan pembelajaran Penjasorkes di sekolah adalah kualitas kurikulum, dukungan sarana prasarana, dan kualitas guru dalam menyampaikan proses pembelajaran. Kurang optimalnya pencapaian tujuan pembelajaran Penjasorkes di sekolah dapat terjadi apabila guru dalam menyampaikan pembelajaran kurang memperhatikan diri kondisi siswa.

Berdasarkan pengalaman penulis di SD Negeri Godean 1, Kecamatan Godean, Kabupaten Sleman, siswa khususnya siswa kelas III saat mengikuti proses pembelajaran lompat tinggi, terlihat masih ada beberapa siswa kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut akan mengakibatkan tujuan pembelajaran gerak dasar lompat tinggi di sekolah belum bisa tercapai secara maksimal. Hal ini dibuktikan dengan terdapat beberapa siswa kelas III yang sulit dalam melakukan gerak dasar lompat tinggi, karena siswa yang pasif dan kurang antusias dalam proses pembelajaran serta siswa kurang memahami gerak- gerak dasar lompat tinggi. Selain itu juga

kurang maksimal dalam melakukan gerak dasar lompat tinggi, hal ini disebabkan karena siswa merasa terlalu bosan dalam pembelajaran lompat tinggi dan siswa sudah merasa pembelajaran lompat tinggi tidak menyenangkan, sehingga siswa dalam mengikuti pembelajaran kurang maksimal.

Siswa perlu mengerti/ memahami akan tujuan pembelajaran Penjasorkes yang dilaksanakan di sekolah. Pemahaman siswa akan manfaat pembelajaran Penjasorkes di sekolah selanjutnya diharapkan akan dapat meningkatkan minat, keaktifan, dan hasil belajar siswa Sekolah Dasar, khususnya dalam penelitian ini adalah siswa kelas III dalam mengikuti pembelajaran lompat tinggi di SD Negeri Godean 1, Kecamatan Godean, Kabupaten Sleman.

Siswa yang mengikuti pembelajaran Penjasorkes di sekolah yang didasari oleh minat yang tinggi, kemungkinan besar di dasari pembelajaran Penjasorkes yang diajarkan oleh guru dapat diterima dengan baik. Sebaliknya bila minat siswa rendah, maka dalam mengikuti pembelajaran Penjasorkes di sekolah kemungkinan besar dikarenakan siswa tidak sungguh-sungguh dalam mengikuti proses pembelajaran Penjasorkes.

Minat berkaitan dengan perasaan, apabila perasaan senang maka orang akan selalu terikat dan merasa bahagia dalam berhubungan dengan sesuatu. Minat merupakan salah satu faktor dalam pendidikan maupun pembelajaran yang diperkirakan berhubungan dengan prestasi yang dicapai siswa di sekolah. Ada dua faktor yang mempengaruhi minat seseorang, yaitu faktor dari dalam berupa sifat pembawaan dan faktor dari luar (keluarga, sekolah, dan

masyarakat atau lingkungan sosial). Dengan minat yang rendah tentu saja akan berpengaruh dengan rendahnya keaktifan dan hasil belajar belajar siswa.

Masih ada beberapa siswa kelas III di SD Negeri Godean 1, Kecamatan Godean, Kabupaten Sleman yang kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran lompat tinggi, membuktikan masih adanya minat yang rendah dari diri siswa yang akan berpengaruh terhadap keaktifan dan hasil belajar belajar siswa dalam pembelajaran lompat tinggi di sekolah. Perlu adanya kreativitas dalam hal penerapan model pembelajaran, dalam hal meningkatkan minat, keaktifan, dan hasil belajar siswa kelas III dalam mengikuti pembelajaran Penjasorkes. Gagasan penerapan model pembelajaran dalam penelitian ini dengan “penerapan model permainan tradisional dalam proses pembelajaran lompat tinggi”. Permainan tradisional merupakan permainan yang dimainkan oleh anak-anak. Permainan tradisional bersumber dari suatu daerah secara tradisi, yaitu permainan tersebut diwarisi dari generasi yang satu ke generasi berikutnya.

Melalui Penjasorkes permainan tradisional dapat disajikan sebagai bahan/materi pelajaran, karena setiap permainan harus terlebih dahulu dikaji nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tersebut, seperti nilai pendidikan. Dalam permainan tradisional juga memiliki unsur-unsur seperti sportivitas, kejujuran, kecermatan, kelincahan, ketepatan, kemampuan bekerjasama dalam kelompok, dan mudah aturan permainannya sehingga tepat bila permainan tradisional dimasukkan/ dilibatkan dalam proses pembelajaran Penjasorkes bagi siswa Sekolah Dasar.

Pengujian kebenaran melalui penelitian perlu dilakukan, untuk menjawab pertanyaan dalam hal untuk meningkatkan minat, keaktifan, dan hasil belajar siswa kelas III dalam mengikuti pembelajaran lompat tinggi di SD Negeri Godean 1 Kecamatan Godean, Kabupaten Sleman. Berdasarkan penjelasan uraian dan pertanyaan di atas, maka penulis ingin mengadakan penelitian yang berjudul : “Meningkatkan Minat Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Kelas III Dalam Mengikuti Pembelajaran Lompat Tinggi Melalui Permainan Tradisional Di SD Negeri Godean 1, Kecamatan Godean, Kabupaten Sleman”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar Belakang yang telah diuraikan di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu sebagai berikut:

1. Pembelajaran lompat tinggi di Sekolah Dasar masih jauh dari harapan. Berbagai isu muncul mulai dari rendahnya kualitas pengajaran, terbatasnya sarana dan prasarana KBM, sampai pada kurang relevannya model pembelajaran lompat tinggi dengan kondisi perkembangan fisik dan psikis anak.
2. Masih ada beberapa siswa kelas III di SD Negeri Godean 1, Kecamatan Godean, Kabupaten Sleman yang kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran lompat tinggi.
3. Siswa tidak sungguh-sungguh dalam mengikuti proses pembelajaran lompat tinggi, menunjukkan minat siswa yang rendah dan mempengaruhi rendahnya keaktifan dan hasil belajar siswa.

4. Pengujian kebenaran melalui penelitian belum dilakukan dalam hal untuk mengetahui penerapan model permainan tradisional dalam meningkatkan minat, keaktifan, dan hasil belajar siswa kelas III dalam mengikuti pembelajaran lompat tinggi di SD Negeri Godean 1, Kecamatan Godean, Kabupaten Sleman

C. Batasan Masalah

Bertitik tolak dari latar belakang dan identifikasi masalah di atas serta agar permasalahan menjadi spesifik, jelas, terpusat, dan tidak meluas sehingga tujuan penelitian dapat tercapai, maka dalam penelitian ini dibatasi pada masalah mengenai: “Meningkatkan Minat Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Kelas III Dalam Mengikuti Pembelajaran Lompat Tinggi Melalui Permainan Tradisional Di SD Negeri Godean 1, Kecamatan Godean, Kabupaten Sleman”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dapat sebagai berikut: Apakah penerapan model permainan tradisional dapat meningkatkan minat, keaktifan, dan hasil belajar siswa kelas III dalam mengikuti pembelajaran lompat tinggi di SD Negeri Godean 1, Kecamatan Godean, Kabupaten Sleman?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui besarnya dampak penerapan model permainan tradisional dalam meningkatkan minat siswa kelas III dalam mengikuti pembelajaran

lompat tinggi di SD Negeri Godean 1, Kecamatan Godean, Kabupaten Sleman.

2. Mengetahui besarnya dampak penerapan model permainan tradisional dalam meningkatkan keaktifan siswa kelas III dalam mengikuti pembelajaran lompat tinggi di SD Negeri Godean 1, Kecamatan Godean, Kabupaten Sleman.
3. Mengetahui besarnya dampak penerapan model permainan tradisional dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III dalam mengikuti pembelajaran lompat tinggi di SD Negeri Godean 1, Kecamatan Godean, Kabupaten Sleman.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberi manfaat secara teoritis dan praktis, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Untuk mengembangkan ilmu pengetahuan yang sesuai dengan hasil penelitian.
 - b. Dapat dijadikan suatu gambaran untuk mengetahui besarnya pengaruh penerapan model permainan tradisional dalam meningkatkan minat, keaktifan, dan hasil belajar siswa kelas III dalam mengikuti pembelajaran lompat tinggi di SD Negeri Godean 1, Kecamatan Godean, Kabupaten Sleman

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru Penjasorkes

Membantu mempermudah guru dalam proses belajar mengajar Penjasorkes bagi para siswa, khususnya siswa kelas bawah.

b. Bagi Sekolah

Dapat membantu meningkatkan keefektifitasan dalam proses belajar mengajar, sehingga sekolah akan mampu mencapai tujuan prestasi yang diharapkan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teoritik

1. Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Kemmis dan *Mc. Taggart* yang dikutip *Daryanto* (2011: 3), mengatakan bahwa PTK adalah suatu bentuk refleksi dari kolektif yang dilakukan oleh para peserta-pesertanya dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran dan praktik sosial. Sedangkan *Carr* dan *Kemmis* yang dikutip *Daryanto* (2011: 4), menyatakan bahwa PTK adalah suatu bentuk reflesi diri yang dilakukan oleh para partisipan (guru, siswa atau kepala sekolah) dalam situasi sosial (termasuk pendidikan) untuk memperbaiki rasionalitas dan kebenaran.

Dijelaskan oleh *Acep Yoni S.S* (2012: 7), Penelitian Tindakan Kelas merupakan bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh guru sendiri. Hasil penelitian ini dapat bermanfaat diantaranya sebagai alat pengembangan kurikulum, sekolah, dan keahlian mengajar. Sedangkan *John Elliot* dalam *Daryanto* (2011: 3), PTK adalah tentang situasi sosial dengan maksud untuk meningkatkan kualitas tindakan di dalamnya. Seluruh prosesnya mencakup telaah, diagnosis, perencanaan, pelaksanaan, pemantauan, dan pengaruh yang menciptakan hubungan antara evaluasi diri dengan perkembangan profesional.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa PTK yang dilaksanakan di institusi sekolah adalah merupakan penelitian yang dilakukan oleh para guru melalui refleksi diri dengan tujuan untuk

memperbaiki kualitas proses pembelajaran bagi siswa, sehingga hasil belajar siswa dapat ditingkatkan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Dalam penelitian ini bentuk PTK adalah peningkatan minat, keaktifan, dan hasil belajar siswa kelas III dalam mengikuti pembelajaran lompat tinggi di SD Negeri Godean 1, Kecamatan Godean, Kabupaten Sleman dengan penerapan model permainan tradisional.

2. Karakteristik Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Menurut Sekar Purbarini Kawuryan (2009: 01), usia siswa pada kelompok kelas rendah yaitu 6 atau 7 sampai 8 atau 9 tahun. Siswa yang berada pada kelompok ini, termasuk dalam tentangan anak usia dini. Masa usia dini merupakan masa yang pendek tetapi sangat penting bagi kehidupan seseorang. Oleh karena itu, pada masa ini seluruh potensi yang dimiliki anak perlu didorong sehingga akan berkembang secara optimal.

Karakteristik siswa kelas III Sekolah Dasar (usia 9 tahun) menurut *Annario, Cowell* dan *Hazelton* yang dikutip Muhammad Furqon Hidayatullah (2002: 9-10), adalah sebagai berikut:

a. Karakteristik Fisiologis

- 1) Reaksi lambat, koordinasi gerakannya belum baik, membutuhkan aktifitas yang menggunakan kelompok otot besar, gemar berkelahi, berburu, memanjat dan kejar-kejaran.
- 2) Selalu aktif, bersemangat dan responsif terhadap suara berirama.
- 3) Tulang-tulanginya lunak dan mudah berubah bentuk.
- 4) Jantungnya mudah melemah.
- 5) Pengendalian penginderaan dan persepsinya sedang berkembang.
- 6) Koordinasi mata dan tangan berkembang dan penggunaan otot kecil belum baik.
- 7) Kesehatan umum kritis, mudah sakit dan daya tahannya rendah.
- 8) Gigi susu mulai bertanggalan dan tumbuh gigi tetap.

- 9) Selalu aktif walaupun sedang duduk atau berdiri senang berkejar-kejaran, menjelajah dan memanjat.
- b. Karakteristik Psikologis
 - a. Pumusatannya mudah beralih, tak tahan lama.
 - b. Selalu ingin tahu, suka bertanya, ingin menemukan sesuatu dan menyelidiki alam sekitarnya.
 - c. Kemampuan mengendalikan organ-organ bicarannya berkembang.
 - d. Gemar mengulang aktivitas yang menyenangkan atau disukai.
 - e. Kemampuan berfikirnya masih terbatas.
 - f. Hampir tertarik dengan segala hal.
 - g. Kreatif dan daya khayalnya tinggi.
- c. Karakteristik Sosiologis
 3. Berhasrat besar terhadap hal-hal yang bersifat dramatik yang penuh dengan gaya khayal, rasa ingin tahu dan suka meniru.
 4. Suka berkelahi, berburu, berkejaran dan memanjat.
 5. Sesuatu itu dianggap benar bila ia setuju atau menyenangkan baginya tetapi ia kesal jika sesuatu itu tidak sesuai dengan kehendaknya.
 6. Senang pada binatang piaraan, cerita-cerita dan alam sekitar.
 7. Ingin terus bermain dan terus bermain baik dalam kelompok yang terdiri dari 3 sampai 4 orang.
 8. Belum senang bila dikritik.
 9. Sukar menerima kekelahan.
 10. Suka menjadi pusat perhatian.
 11. Individualis, bebas suka menonjolkan diri, pemberani, angkuh dan suka berpetualang.
 12. Tidak punya teman yang tetap dan suka berganti-ganti.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Pertumbuhan fisik sebagai salah satu karakteristik perkembangan siswa kelas III biasanya telah mencapai kematangan. Perkembangan kecerdasan siswa kelas III ditunjukkan dengan kemampuannya dalam melakukan seriasi, mengelompokkan objek, berminat terhadap angka dan tulisan, meningkatnya perbendaharaan kata, senang berbicara, memahami sebab akibat dan berkembangnya pemahaman diri. Penerapan model permainan tradisional yang akan digunakan dalam meningkatkan minat, keaktifan, dan hasil belajar siswa kelas III dalam mengikuti pembelajaran lompat tinggi di

SD Negeri Godean 1, Kecamatan Godean, Kabupaten Sleman, harus dengan mempertimbangkan dari karakteristik siswa kelas III tersebut.

3. Minat

a. Pengertian Minat

Minat merupakan salah satu faktor dalam pendidikan maupun pembelajaran yang diperkirakan berhubungan dengan prestasi yang dicapai. Analaila Soufia yang dikutip oleh Siti Chabibah (2012: 7), menjelaskan bahwa minat adalah kekuatan pendorong yang menyebabkan seseorang menaruh perhatian pada orang lain, pada aktivitas atau objek lain. Minat berkaitan dengan perasaan, apabila perasaan senang maka orang akan selalu terikat dan merasa bahagia dalam berhubungan dengan sesuatu.

Slameto (1995: 57), mendefinisikan minat adalah kecenderungan yang tetap memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus menerus yang disertai dengan perasaan senang. Minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula ditunjukkan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Menurut Bimo Walgito (1997: 38), menyatakan bahwa minat menunjukkan kecenderungan ingin mengetahui sesuatu secara lebih mendalam. Minat juga merupakan suatu keadaan dimana seseorang menaruh perhatian kepada sesuatu disertai keinginan untuk mempelajari atau membuktikan lebih lanjut.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat

Minat pada diri seseorang tidak terjadi secara tiba-tiba melainkan melalui proses. Anak memiliki minat dari pembawaannya dan memperoleh perhatian dan berinteraksi dengan lingkungan sehingga minat tumbuh dan berkembang. Menurut Siti Rahayu Hadinoto yang dikutip oleh Siti Chabibah (2012: 9), ada dua faktor yang mempengaruhi minat seseorang, yaitu:

- 1) Faktor dari dalam, yaitu sifat pembawaan.
- 2) Faktor dari luar diantaranya adalah dari keluarga, sekolah, dan masyarakat atau lingkungan (sosial).

Minat terjadi dari dalam individu atau keinginan dari luar individu. Minat dari dalam terdiri dari tertarik atau senang pada kegiatan, perhatian terhadap suatu kegiatan, dan adanya aktivitas atau tindakan akibat dari rasa senang maupun perhatian. Sedangkan minat dari luar yaitu pengaruh dari lingkungan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa minat berkaitan dengan perasaan, apabila perasaan senang maka orang akan selalu terikat dan merasa bahagia dalam berhubungan dengan sesuatu. Ada dua faktor yang mempengaruhi minat seseorang, yaitu faktor dari dalam berupa sifat pembawaan dan faktor dari luar (keluarga, sekolah, dan masyarakat atau lingkungan sosial). Dalam penelitian ini akan mengkaji tentang minat dan juga keaktifan serta hasil belajar dari siswa kelas III

dalam mengikuti pembelajaran lompat tinggi di SD Negeri Godean 1, Kecamatan Godean, Kabupaten Sleman.

4. Pendidikan Jasmani

a. Pengertian Pendidikan Jasmani

Menurut *Bucher* dalam *Soni Nopembri* (2005: 33), menyatakan bahwa Pendidikan Jasmani merupakan bagian integral dari proses pendidikan umum, yang bertujuan untuk mengembangkan jasmani, mental, emosi, dan sosial anak menjadi baik, dengan aktivitas jasmani sebagai wahananya. Sedangkan *Mutohir* dalam *Andun Sudijandoko* (2010: 03), bahwa Pendidikan Jasmani adalah suatu proses pendidikan seseorang sebagai perseorangan atau anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan dan kesegaran jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan dan perkembangan watak serta keperibadian yang harmonis dalam rangka pembentukan manusia Indonesia berkualitas berdasarkan Pancasila.

Pendidikan Jasmani adalah proses pendidikan melalui penyediaan belajar pada siswa berupa aktivitas jasmani, bermain dan berolahraga yang direncanakan secara sistematis guna merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, ketrampilan motorik, ketrampilan berfikir, emosional, sosial dan moral. Pendidikan Jasmani merupakan pembekalan belajar yang diarahkan untuk membina sekaligus membentuk gaya hidup yang sehat dan aktif sepanjang masa (*Depdiknas, 2003:16*).

b. Tujuan Pendidikan Jasmani

Sukintaka (1992: 9), menyatakan bahwa secara garis besar tujuan Pendidikan Jasmani dapat digolongkan dalam empat kelompok yaitu :

- 1) Norma atau nilai, yang merupakan budaya bangsa timur pada umumnya, jadi termasuk Indonesia. Norma itu menghendaki: Manusia berbudi luhur, berbudi pekerti baik, dan atau mempunyai kepribadian yang kuat. Norma itu sendiri akan terkait iman dan taqwa kepada Tuhan Yang maha Esa.
- 2) Jasmani, sehat dan terampil.
- 3) Psikis atau kejiwaan, menjadi anak cerdas, bebas dari kebodohan dan mempunyai kepribadian yang mantap dan mandiri.
- 4) Rasa sosial, rasa bertanggung jawab kemasyarakatan, mempertebal rasa kebangsaan atau rasa cinta tanah air, dan rasa kesetiakawanan sosial.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Jasmani adalah merupakan salah satu mata pelajaran wajib di sekolah termasuk Sekolah Dasar, karena Pendidikan Jasmani masuk dalam kurikulum. Tujuan Pendidikan Jasmani adalah untuk mengembangkan jasmani, mental, emosi, dan sosial anak menjadi baik, dengan aktivitas jasmanai sebagai wahananya. Dalam penelitian ini akan membahas tentang proses pembelajaran lompat tinggi yang melibatkan siswa kelas III di SD Negeri Godean 1, Kecamatan Godean, Kabupaten Sleman, dengan model penerapan permainan tradisional.

5. Lompat Tinggi

a. Pengertian Lompat Tinggi

Lompat tinggi (*high jump*) merupakan kemampuan melompat untuk menaikan pusat masa tubuh setinggi mungkin dan berusaha untuk melewati mistar lompat tinggi agar tidak jatuh. Sejarah lompat tinggi

bahwa dulu lompat tinggi memiliki peraturan pusat masa tubuh tidak boleh lebih tinggi dari kepala sehingga timbul gaya gunting. Perkembangan teknik melompat maka peraturan tersebut berubah hanya menekankan pada tumpuan saja yaitu saat melompat harus menolak dengan satu kaki sehingga menimbulkan bermacam-macam gaya dalam lompat tinggi (Purnomo dan Dapan, 2012: 65).

Lompat tinggi gaya *straddle* atau guling perut merupakan salah satu gaya yang sampai saat ini masih digunakan dan diajarkan di sekolah-sekolah, walaupun popularitasnya mulai menurun sejak munculnya gaya *flot*. Gaya guling perut (*belly roll*) atau kangkang (*straddle*) mulai diperkenalkan pada tahun 1930, yaitu sejak Jim Steawrt dari Amerika memakai gaya ini dalam suatu perlombaan. Namun, saat itu belum diakui sebagai gaya yang sah karena saat melewati mistar, posisi kepala lebih rendah dari pinggul (tidak sesuai peraturan). Pada tahun 1934 gaya ini mulai tersebar ke berbagai negara dan sudah diakui sebagai gaya yang sah.

b. Rangkaian gerakan lompat tinggi

Rangkaian gerakan lompat tinggi terdiri dari 4 unsur teknik dasar yang harus dikuasai, yaitu: awalan, tolakan, sikap badan di atas mistar, dan pendaratan. Menurut Iskandar (2013: 10), bahwa gerakan dasar lompat tinggi gaya guling, meliputi:

1) Awalan

Gerakan awalan, meliputi:

- a) Bila bertumpu dengan kaki kiri, awalan dari samping kiri, begitu sebaliknya.
- b) Sudut awalan dengan matras kurang lebih 35 - 40 derajat.
- c) Pada tiga langkah terakhir harus panjang dan cepat.

2) Tolakan

Tolakan merupakan gerak perpindahan dari kecepatan horizontal kearah vertikal, yang perlu diperhatikan pada tolakan antara lain:

- a) Menolak dengan kaki yang terdekat dengan mistar.
- b) Sikap badan sedikit condong ke belakang.
- c) Kedua tangan diayun ke atas untuk membantu mengangkat titik berat beban.

3) Sikap Badan Saat di Atas Mistar

Pada saat mencapai titik tertinggi, putar badan ke kiri, perut dan dada menghadap ke bawah (mistar) dan kaki tumpu segera ditarik dalam sikap kangkang. Dengan kata lain sikap badan di atas mistar telungkup.

4) Pendaratan

Mendarat merupakan akhir dari gerakan melompat. Untuk menghindari terjadinya cedera, maka pelompat harus dapat mendarat sebaik mungkin. Teknik mendarat dapat dilakukan dengan dua cara: Jika tempat pendaratan berupa pasir, maka pendaratan dilakukan

dengan kaki kanan (kaki ayun) terlebih dahulu dan dibantu dengan kedua tangan. Jika tempat pendaratan berupa busa/matras, maka pendaratan menggunakan bahu terlebih dahulu atau langsung jatuh pada punggung.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa salah satu jenis/ gaya lompat tinggi adalah gaya *straddle*. Lompat tinggi gaya *straddle* atau guling perut merupakan salah satu gaya yang sampai saat ini masih digunakan dan diajarkan di sekolah-sekolah, salah satunya di Sekolah Dasar. Rangkaian gerakan lompat tinggi terdiri dari 4 unsur teknik dasar yang harus dikuasai, yaitu: awalan, tolakan, sikap badan di atas mistar, dan pendaratan. Dalam proses pembelajaran Penjasorkes bagi siswa kelas III SD Negeri Godean 1, Kecamatan Godean, Kabupaten Sleman SD untuk materi pembelajaran atletik telah diberikan pembelajaran gerak dasar lompat tinggi gaya *straddle*.

6. Permainan Tradisional

Permainan merupakan suatu sarana hiburan yang diminati dan dimainkan oleh banyak orang baik dari kalangan anak-anak, remaja maupun orang dewasa. Permainan digunakan sebagai istilah luas yang mencakup jangkauan kegiatan dan perilaku yang luas serta mungkin bertindak sebagai ragam tujuan yang sesuai dengan usia anak. Menurut Semiawan (2008: 20), permainan tradisional adalah suatu jenis permainan yang ada pada satu daerah tertentu yang berdasarkan kepada budaya daerah tersebut. Permainan tradisional biasanya dimainkan oleh orang-orang pada daerahnya tertentu dengan aturan dan konsep yang tradisional pada jaman dulu. Permainan

tradisional kurang begitu dikenal oleh anak-anak pada jaman sekarang kebanyakan orang tua jaman dulu yang masih sangat tahu bagaimana memainkan permainan ini khususnya mengenang masa kecil mereka bermain permainan tradisional.

Permainan tradisional merupakan permainan yang dimainkan oleh anak-anak. Permainan tradisional bersumber dari suatu daerah secara tradisi, yaitu permainan tersebut diwarisi dari generasi yang satu ke generasi berikutnya (Fitri Aprilyani Husain, 2013: 22). Menurut Pamudji Sukoco (2010: 1), permainan Tradisional merupakan bentuk budaya suatu bangsa. Permainan tradisional bangsa Indonesia adalah merupakan bentuk budaya bangsa Indonesia yang tersebar luas di berbagai daerah di Indonesia. Permainan tradisional tersebut merupakan aktivitas bangsa yang menduduki tempat penting dalam kehidupan masyarakat dan merupakan sumber daya yang amat besar serta mempunyai nilai dalam menanamkan sikap dan keterampilan. Permainan tradisional merupakan wadah kegiatan masyarakat sebagai hiburan ataupun penyaluran kreativitas di waktu luang dan sebagai sarana sosialisasi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa melalui Penjasorkes permainan tradisional dapat disajikan sebagai bahan/materi pelajaran, karena setiap permainan harus terlebih dahulu dikaji nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tersebut, seperti nilai pendidikan. Dalam permainan tradisional juga memiliki unsur-unsur seperti sportivitas, kejujuran, kecermatan, kelincahan, ketepatan, kemampuan bekerjasama

dalam kelompok, dan mudah aturan permainannya sehingga tepat bila permainan tradisional dimasukkan/ dilibatkan dalam proses pembelajaran Penjasorkes bagi siswa Sekolah Dasar.

7. Model Permainan Tradisional yang Berhubungan dengan Gerak Dasar Lompat Tinggi

Model permainan tradisional yang berhubungan dengan gerak dasar lompat tinggi adalah permainan tradisional “Sunda Manda”. Dikatakan permainan tradisional sunda manda berhubungan dengan gerak dasar lompat tinggi, karena dalam jalannya permainan secara tidak sadar anak melakukan gerakan bertumpu, menolak tinggi dan bertumpu, dan mendarat.

Karakteristik dari permainan sunda manda dalam website: http://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:Dolanan_Englek.jpg, adalah sebagai berikut:

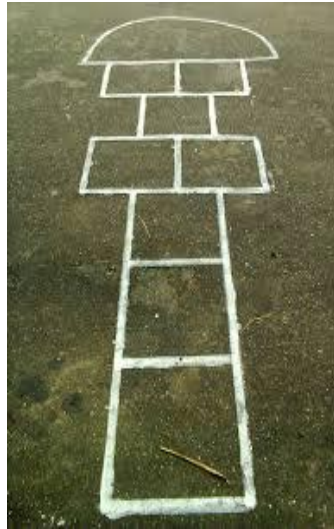
a. Sejarah Permainan Sunda Manda

Sunda manda atau juga disebut éngklék, téklék, ingkling, jlong jling, lempeng, atau dampu adalah permainan anak tradisional yang populer di Indonesia, khususnya di masyarakat pedesaan. Permainan ini dapat ditemukan di berbagai wilayah di Indonesia, baik di Sumatra, Jawa, Bali, Kalimantan, dan Sulawesi. Di setiap daerahnya dikenal dengan nama yang berbeda. Terdapat dugaan bahwa nama permainan ini berasal dari "zondag-maandag" yang berasal dari Belanda dan menyebar ke nusantara pada zaman kolonial, walaupun dugaan tersebut adalah pendapat sementara. Permainan Sunda manda biasanya dimainkan oleh anak-anak, dengan dua sampai lima orang peserta. Di Jawa, permainan

ini disebut engklek dan biasanya dimainkan oleh anak-anak perempuan. Permainan yang serupa dengan peraturan berbeda di Britania Raya disebut dengan hopscotch. Permainan hopscotch tersebut diduga sangat tua dan dimulai dari zaman Kekaisaran Romawi.

b. Cara Bermain Sunda Manda

- 1) Peserta permainan ini melompat menggunakan satu kaki disetiap petak-petak yang telah digambar sebelumnya di tanah.
- 2) Untuk dapat bermain, setiap anak harus berbekal gacuk yang biasanya berupa sebetuk pecahan genting, yang juga disebut kreweng, yang dalam permainan, kreweng ini ditempatkan di salah satu petak yang tergambar di tanah dengan cara dilempar, petak yang ada gacuknya tidak boleh diinjak / ditempati oleh setiap pemain, jadi para pemain harus melompat ke petak berikutnya dengan satu kaki mengelilingi petak-petak yang ada.
- 3) Pemain yang telah menyelesaikan satu putaran terlebih dahulu, berhak memilih sebuah petak untuk dijadikan "sawah" mereka, yang artinya di petak tersebut pemain yang bersangkutan dapat menginjak petak itu dengan kedua kaki, sementara pemain lain tidak boleh menginjak petak itu selama permainan. Peserta yang memiliki kotak paling banyak adalah yang akan memenangkan permainan ini.



Gambar 1. Lapangan Permainan Sunda Manda
Sumber: http://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:Dolanan_Englek.jpg



Gambar 2. Jalannya Permainan Sunda Manda
Sumber: http://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:Dolanan_Englek.jpg

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah :

1. Fitri Aprilyani Husain (2013) yang berjudul “Survei Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Pada Siswa di Sekolah Dasar se-Kecamatan Brangsong Kabupaten Kendal”. Populasi penelitian ini adalah seluruh guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar se-Kecamatan Brangsong Kabupaten Kendal yang berjumlah 18 orang dari 25 Sekolah Dasar. Pengambilan data menggunakan metode survei. Teknik pengumpulan data

adalah dokumentasi dan angket. Analisis data yang digunakan adalah deskriptif dengan prosentase. Hasil penelitian survei tentang permainan tradisional dalam pembelajaran Penjasorkes pada siswa di Sekolah Dasar se-Kecamatan Brangsong Kabupaten Kendal tergolong baik yaitu sebesar 73,13%, tepat digunakan dalam pembelajaran Penjasorkes pada siswa di Sekolah Dasar. Terbukti dari ketersediaan waktu 75,00%, ketersediaan materi dan pembelajaran Penjas sebesar 73,61% meliputi pembelajaran dan penguasaan materi 74,07%, sarana dan prasarana sekolah 81,25% dan kesesuaian kurikulum 65,28%, karakteristik permainan serta gerak yang dihasilkan sebesar 68,68% meliputi jenis permainan sebesar 63,96%, hasil gerak dan faktor resiko sebesar 73,38%, lokomotor sebesar 64,09%, non lokomotor sebesar 74,65%, manipulatif sebesar 81,9%, unsur-unsur Penjas sebesar 81,77% meliputi kognitif sebesar 88,9%, afektif sebesar 81,25%, psikomotor sebesar 81,94%, jasmani sebesar 79,63%, motivasi sebesar 73,44% meliputi minat siswa 74,80%, motivasi guru 63,89%. Skripsi: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.

2. Iskandar (2013) yang berjudul “Upaya Meningkatkan Pembelajaran Lompat Tinggi Metode Bermain di Lingkungan Pantai pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Warureja”. Tujuan dari penerapan model metode bermain di lingkungan pantai adalah siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dan mendorong siswa agar lebih kreatif, menumbuhkan kepercayaan diri dalam belajar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1

Warureja Kabupaten Tegal, dengan subyek penelitian adalah siswa kelas VIII B yang berjumlah 37 siswa. Peneliti bertindak sebagai observer. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, tes dan angket. Untuk analisis data kualitatif digunakan lembar observasi aktivitas siswa dan angket digunakan untuk mengetahui respon siswa, sedangkan untuk data kuantitatif menggunakan tes, guna mengetahui hasil belajar siswa. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini terdapat 2 siklus dengan materi pokok bahasan yang sama, dimana tiap siklusnya terdiri dari 4 tahap, yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang cukup baik dilihat dari rata-rata hasil belajar siswa tiap siklus. Rata-rata hasil belajar siswa siklus I sebesar 7,80 dan siklus II sebesar 8. Hal ini diperkuat lagi dengan obeservasi siswa yang mengalami peningkatan keaktifan siswa secara signifikans dan respon siswa terhadap penerapan metode bermain di lingkungan pantai dengan presentasi siklus 1 64,86% dan siklus 2 92,43%.
Skripsi: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.

C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran lompat tinggi pada siswa kelas III di SD Negeri Godean 1, Kecamatan Godean, Kabupaten Sleman dinilai masih kurang maksimal. Siswa khususnya kelas III saat mengikuti proses pembelajaran lompat tinggi terlihat kurang bersemangat, sulit dalam melakukan gerak dasar lompat tinggi, siswa pasif dan kurang antusias dalam proses pembelajaran serta siswa kurang memahami gerak- gerak dasar lompat tinggi. Hal tersebut disebabkan karena

siswa merasa terlalu bosan dalam pembelajaran lompat tinggi dan siswa sudah merasa pembelajaran lompat tinggi tidak menyenangkan karena guru yang kurang memberikan inovasi dalam memberikan pengajaran lompat tinggi. Hal tersebut tentu menyebabkan minat, keaktifan dan hasil belajar lompat tinggi siswa kelas III menjadi kurang maksimal.

Minat berkaitan dengan perasaan, apabila perasaan senang maka orang akan selalu terikat dan merasa bahagia dalam berhubungan dengan sesuatu. Dua faktor yang mempengaruhi minat seseorang, yaitu faktor dari dalam berupa sifat bawaan dan faktor dari luar (keluarga, sekolah, dan masyarakat atau lingkungan sosial). Perlu dilakukan peningkatan minat yang juga akan berpengaruh pada peningkatan keaktifan dan hasil belajar dari siswa kelas III dalam mengikuti pembelajaran lompat tinggi di SD Negeri Godean 1, Kecamatan Godean, Kabupaten Sleman dengan penerapan model permainan tradisional.

Melalui Penjasorkes permainan tradisional dapat disajikan sebagai bahan/materi pelajaran. Permainan tradisional memiliki unsur-unsur, seperti: sportivitas, kejujuran, kecermatan, kelincahan, ketepatan, kemampuan bekerjasama dalam kelompok, dan mudah aturan permainannya, sehingga tepat bila permainan tradisional dimasukkan/ dilibatkan dalam proses pembelajaran Penjasorkes bagi siswa Sekolah Dasar.

Model permainan tradisional yang berhubungan dengan gerak dasar lompat tinggi adalah permainan tradisional “Sunda Manda”. Dikatakan permainan tradisional sunda manda berhubungan dengan gerak dasar lompat

tinggi, karena dalam jalannya permainan secara tidak sadar anak melakukan gerakan bertumpu, menolak tinggi dan bertumpu, dan mendarat.

Model penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Dalam Penelitian Tindakan Kelas ini akan membahas tentang “Penerapan Model Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Minat, Keaktifan, dan Hasil Belajar Siswa Kelas III dalam Mengikuti Pembelajaran Penjasorkes di SD Negeri Godean 1, Kecamatan Godean, Kabupaten Sleman”. Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat dijelaskan dalam suatu bagan kerangka berpikir, yaitu sebagai berikut:



Gambar 3. Bagan Kerangka Berfikir
Sumber: Dokumen Peneliti
Lompat Tinggi

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

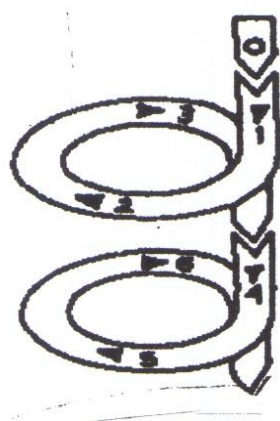
Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* yang berfokus pada upaya untuk mengubah kondisi nyata yang ada sekarang ke arah yang diharapkan. Penelitian tindakan adalah proses guru mengkombinasikan praktek dan mengevaluasi secara bersamaan. Meningkatkan kesadaran atas teori personal, artikulasi sebuah pembagian nilai-nilai, mencoba strategi-strategi untuk memberikan nilai-nilai yang dieskpresikan pada praktik-praktik yang lebih konsisten. Dengan nilai-nilai pendidikan yang mendukung, merekam/ mencatat pekerjaan dalam sebuah bentuk yang disediakan, agar dimengerti oleh guru-guru lain, dan kemudian membangun teori yang baru. Menurut Daryanto (2011: 26), penelitian tindakan terdiri dari 4 aspek pokok, yaitu: perencanaan, tindakan, tahap pengamatan/ observasi, dan refleksi.

Dengan demikian Penelitian Tindakan Kelas dalam penelitian ini adalah bentuk penelitian yang dilakukan oleh guru secara kolaborasi dalam proses pembelajaran guna memperbaiki keadaan ke arah yang lebih baik. Penelitian ini diharapkan dapat mengungkap berbagai informasi yang dibutuhkan dengan analisis yang teliti dan penuh makna. Seorang guru yang profesional tidak akan membiarkan masalah yang dihadapinya terus berlanjut. Oleh karena itu guru perlu melakukan tindakan untuk memecahkan masalah yang dihadapinya agar proses pembelajaran

berlangsung lancar, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efisien. Melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas ini permasalahan-permasalahan yang dirasakan dan ditemukan oleh guru dan siswa dapat dicarikan solusinya.

2. Desain Penelitian

Adapun desain penelitian yang dilakukan merupakan desain Penelitian Tindakan Kelas. Menurut *Kemmis* dan *Mc. Taggart* yang dikutip *Daryanto* (2011:31), desain Penelitian Tindakan Kelas berupa putaran spiral yang dapat digambarkan sebagai berikut :



Keterangan gambar:

- Siklus I : 0. Observasi
 1. Rencana Tindakan Siklus I
 2. Tindakan dan Observasi
 3. Analisis dan Refleksi I
- Siklus II : 4. Rencana dan Revisi I
 5. Tindakan dan Observasi II
 6. Analisis dan Refleksi II

Gambar 4. Skema Siklus Penelitian

Sumber: Daryanto (2011: 31)

Dari tiap-tiap siklus terdiri dari 4 tahap. Adapun tahapan tersebut adalah sebagai berikut :

a. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap perencanaan ini kegiatan yang dilakukan adalah menentukan fokus penelitian. Selanjutnya guru merencanakan dan mengevaluasi pelaksanaan pembelajaran yang telah berlangsung sebelumnya, mendata kelemahan-kelemahannya, diidentifikasi, dan dianalisis kelayakannya untuk diatasi dengan Penelitian Tindakan Kelas.

Dalam tahap perencanaan, peneliti bersama kolaborator merencanakan skenario pembelajaran dan juga menyiapkan fasilitas pendukung untuk melaksanakan skenario tindakan tersebut.

Secara rinci kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan adalah:

- 1) Tujuan penelitian dan rencana tindakan disosialisasikan kepada kolaborator dan siswa. Peneliti dan kolaborator melakukan tukar pikiran untuk menyamakan persepsi dalam menggunakan penerapan model permainan tradisional dalam meningkatkan minat, keaktifan, dan hasil belajar siswa kelas III dalam mengikuti pembelajaran lompat tinggi di SD Negeri Godean 1, Kecamatan Godean, Kabupaten Sleman.
- 2) Membuat skenario pembelajaran Lompat tinggi dengan penerapan model permainan tradisional.
- 3) Menyiapkan fasilitas pembelajaran, yaitu: lapangan/ tanah lapang dan alat-alat untuk penerapan permainan tradisional.
- 4) Peneliti membuat dan menyusun instrumen untuk melakukan monitoring peningkatan minat, keaktifan, dan hasil belajar siswa kelas III di SD N Godean 1, Kecamatan Godean, Kabupaten Sleman dalam mengikuti pembelajaran lompat tinggi dengan penerapan model permainan tradisional, melalui lembar observasi pengamatan dan peniaian.
- 5) Menentukan teknis pelaksanaan penelitian.

6) Menyiapkan kegiatan refleksi.

b. Pelaksanaan (*action*)

Dalam tahap ini untuk mengatasi masalah-masalah yang telah terpilih, peneliti melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan strategi-strategi yang sesuai, dalam hal ini adalah melalui penerapan model permainan tradisional. Kolaborator mengamati dan membuat catatan-catatan mengenai jalannya pembelajaran Lompat tinggi dengan penerapan model permainan tradisional, untuk mengetahui peningkatan minat, keaktifan, dan hasil belajar siswa kelas III. Pelaksanaan tindakan pembelajaran direncanakan dalam 3 siklus. Setiap siklus dengan satu kali tatap muka pembelajaran. Diharapkan dalam 3 siklus terjadi peningkatan, karena adanya tindakan.

c. Pengamatan (*observation*)

Kolaborator mengamati, mencatat, dan kemudian mendokumentasikan hal-hal yang terjadi selama tindakan berlangsung, dengan maksud untuk mengetahui peningkatan minat, keaktifan, dan hasil belajar siswa kelas III dalam mengikuti pembelajaran Lompat tinggi. Pengamatan yang dilakukan kolaborator memanfaatkan: Lembar Observasi Siswa (LOS), Lembar penilaian hasil belajar siswa, catatan lapangan, dan kamera digital untuk dokumentasi.

d. Umpan Balik (*feed back*) / Refleksi

Dalam tahap refleksi peneliti bersama kolaborator mendiskusikan hasil pengamatan yang telah dilakukan. Kelemahan dan kekurangan

yang telah ditemukan pada siklus terdahulu dapat digunakan sebagai dasar penyusunan rencana tindakan (RPP) pada siklus berikutnya, sehingga siklus selanjutnya akan menjadi lebih baik dari pada siklus sebelumnya.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Godean 1, yang beralamat di Kecamatan Godean, Kabupaten Sleman, Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Pelaksanaan penelitian akan dimulai di semester II tahun ajaran 2014/ 2015. Efektifitas waktu Penelitian Tindakan Kelas ini sangat tergantung keaktifan siswa, guru, dan kolaborator, sehingga hasil yang diharapkan di setiap siklus pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Dijelaskan oleh Sugiyono (2008: 61), bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/ subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas III di SD Negeri Godean 1, Kecamatan Godean, Kabupaten Sleman. Rincian mengenai jumlah populasi penelitian dijelaskan pada tabel 1, berikut ini:

Tabel 1. Populasi Penelitian

Instansi	Siswa Negeri Godean 1, Kecamatan Godean, Kabupaten Sleman Kelas III		Jumlah Keseluruhan
	Siswa Putra	Siswa Putri	
SD N Godean 1	16 siswa	12 siswa	28 siswa

Sumber: Staf Tata Usaha SD Negeri Godean 1, Kecamatan Godean, Kabupaten Sleman

Penelitian ini merupakan penelitian populasi yakni mengambil seluruh populasi untuk dijadikan sampel, maka sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri Godean 1, Kecamatan Godean, Kabupaten Sleman sebanyak 28 siswa.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat dan fasilitas yang digunakan pada waktu penelitian untuk mempermudah pekerjaan peneliti dalam mengumpulkan data dan kualitasnya pun lebih baik dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga mudah diatasi (Suharsimi Arikunto, 2006: 149). Instrumen dalam penelitian ini adalah lembar penilaian peningkatan minat siswa (LOS), Lembar penilaian hasil belajar siswa, dan lembar catatan di lapangan.

1. Lembar Penilaian Peningkatan Minat Siswa

Lembar penilaian peningkatan minat siswa dalam pembelajaran Lompat tinggi dengan penerapan model permainan tradisional, merupakan sebagai instrumen yang bertujuan untuk melihat perkembangan tingkat minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran Lompat tinggi dengan penerapan model permainan tradisional. Bentuk lembar penilaian peningkatan minat siswa, adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Lembar Penilaian Peningkatan Minat Siswa Dalam Pembelajaran Lompat tinggi Dengan Penerapan Model Permainan Tradisional

No	NAMA SISWA	KRITERIA PENILAIAN PENINGKATAN MINAT SISWA			JML SKOR	NA	KET
		Tertarik	Perhatian	Aktivitas			
1							
2							
3							
4							
5							
SKOR MAXIMUM 6							

Sumber: Pengembangan dari Slameto (1995: 59)

Rumus Penilaian =

$$\frac{\text{Jumlah Nilai Perolehan}}{\text{Skor Maximum}} \times 100 = \text{NA}$$

Kriteria Penilaian =

a. Tertarik

- 1) Siswa merasa senang dengan model permainan tradisional yang diberikan oleh guru Lompat tinggi.
- 2) Siswa antusias dalam mengikuti proses pembelajaran Lompat tinggi yang disampaikan guru

b. Perhatian

- 1) Siswa mendengarkan penjelasan yang disampaikan guru dalam pembelajaran Lompat tinggi.
- 2) Siswa memperhatikan contoh praktek jalannya permainan tradisional yang dicontohkan oleh guru.

c. Aktivitas

- 1) Siswa beraktivitas dengan penuh semangat dalam mengikuti pembelajaran Lompat tinggi yang disampaikan guru.
- 2) Siswa dapat menyelesaikan tugas yang diberikan guru.

Prosedur Penilaian =

- a. Siswa diberi skor 2 apabila muncul 2 item penilaian.
- b. Siswa diberi skor 1 apabila muncul 1 item penilaian.
- c. Siswa diberi skor 0 apabila muncul 0 item penilaian.

2. Lembar Penilaian Afektif / Sikap

Tabel 3. Rubrik Penilaian Afektif/Sikap Siswa (Lompat Tinggi)

No	Indikator	Kriteria Penilaian		
		Kurang 1	Cukup 2	Baik 3
1.	Disiplin			
2.	Sportivitas			
3.	Kerjasama			
4.	Tanggung jawab			
5.	Percaya diri			
6.	Tekun			

3. Lembar Penilaian Hasil Belajar Siswa

Tabel 4. Rubrik Penilaian Unjuk Kerja Siswa (Lompat Tinggi)

No	Subyek	SKOR ASPEK YANG DINILAI				Skor	NA	KET
		Awalan	Tolakan	Sikap Badan Saat Di Atas Mistar	Pendaratan			
1								
2								
3								
4								
5								
SKOR MAXIMUM 120								

Sumber : KKG Guru Penjas Kecamatan Godean

Rumus Penilaian:

$$\frac{\text{Jumlah Nilai Perolehan}}{\text{Skor Maximum}} \times 100 = \text{NA}$$

Kriteria Penilaian:

a. Awalan

- 1) Bertumpu dengan kaki kiri, awalan dari samping kiri, begitu sebaliknya.
- 2) Sudut awalan dengan matras kurang lebih 35 - 40 derajat.
- 3) Pada tiga langkah terakhir harus panjang dan cepat.

- b. Tolakan
 - 1) Menolak dengan kaki yang terdekat dengan mistar.
 - 2) Sikap badan sedikit condong ke belakang.
 - 3) Kedua tangan diayun ke atas untuk membantu mengangkat titik berat beban.
- c. Sikap Badan Saat di Atas Mistar
 - 1) Saat mencapai titik tertinggi putar badan ke kiri.
 - 2) Perut dan dada menghadap ke bawah (mistar).
 - 3) Kaki tumpu segera ditarik dalam sikap kangkang dan sikap badan di atas mistar telungkup.
- d. Sikap Mendarat
 - 1) Mendarat dengan kaki kanan (kaki ayun) terlebih dahulu.
 - 2) Saat mendarat dengan dibantu dengan kedua tangan.
 - 3) Terlihat melakukan posisi mendarat dengan maksimal/ sebaik mungkin.

4. Catatan

Catatan adalah suatu instrumen yang digunakan untuk mencatat setiap kejadian yang terjadi pada saat penelitian dilakukan. Kegiatan ini dilakukan oleh peneliti dan observer. Bentuk catatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Catatan Hasil Observasi Guru Saat Pembelajaran Siklus I dan II

<p><u>Catatan kolaborator :</u></p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

1. Sumber Data

Sumber data penelitian ini adalah siswa, guru, dan kolaborator dalam proses belajar mengajar. Data kolaborator dalam penelitian dijelaskan pada tabel 6, berikut ini:

Tabel 6. Data Kolaborator

Nama Lengkap/ NIP	Unit Kerja
Sunarya, S.Pd NIP. 19620622 1983031005	SD N Ngrenak
Sarjiyana, S.Pd NIP. 19620512 1984031002	SD N Tinom

2. Teknik pengumpulan data

a. Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian peningkatan minat, keaktifan, dan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri Godean 1, Kecamatan Godean, Kabupaten Sleman dalam pembelajaran Lompat tinggi dengan penerapan model permainan tradisional.

b. Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari hasil refleksi antara peneliti dan kolaborator serta penjabaran catatan-catatan kolaborator saat mengamati jalannya proses pembelajaran lompat tinggi dengan penerapan model permainan tradisional.

3. Alat Pengumpulan Data

a. Lembar penilaian peningkatan minat siswa dalam pembelajaran lompat tinggi dengan penerapan model permainan tradisional.

- b. Lembar penilaian hasil belajar siswa.
- c. Catatan-catatan kolaborator di lapangan.
- d. Dokumentasi

4. Cara pengambilan data

- a. Guru menyampaikan proses pembelajaran lompat tinggi dengan penerapan model permainan tradisional.
- b. Siswa mengikuti jalannya proses pembelajaran lompat tinggi dengan penerapan model permainan tradisional.
- c. Kolaborator mengamati jalannya proses pembelajaran dan melakukan penilaian peningkatan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran lompat tinggi dengan penerapan model permainan tradisional.
- d. Peneliti melakukan tes menggunakan lembar penilaian untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan pelaksanaannya di bantu kolaborator.
- e. Dokumentasi jalannya proses pembelajaran lompat tinggi dengan penerapan model permainan tradisional.

F. Analisis Data

Data yang telah diperoleh di lapangan kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif. Teknik analisis data yang digunakan secara berturutan, yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Reduksi data dalam penelitian ini meliputi penyeleksian data melalui ringkasan atau uraian singkat dan pengolahan data ke dalam pola yang lebih terarah. Dengan demikian reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang

menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengorganisasi data dengan cara sedemikian rupa sehingga kesimpulan akhirnya dapat ditarik dan diverifikasi. Penyajian data dilakukan dalam rangka mengorganisasikan data yang merupakan penyusunan informasi secara sistimatis dari hasil reduksi data mulai dari perencanaan tindakan, observasi, dan refleksi pada masing-masing siklus. Penarikan kesimpulan merupakan upaya pencarian makna data. Data yang terkumpul disajikan secara sistimatis dan perlu diberi makna.

Dalam PTK ini dampak dari penerapan model permainan tradisional terhadap peningkatan minat, keaktifan, dan hasil belajar siswa kelas III di SD Negeri Godean 1, Kecamatan Godean, Kabupaten Sleman dalam pembelajaran lompat tinggi, selanjutnya dicatat dalam lembar catatan, selanjutnya menganalisis dokumentasi foto dan menganalisis hasil penilaian tentang peningkatan minat siswa, keaktifan dan hasil belajar siswa. Keseluruhan analisis data dilakukan dengan teliti dan cermat agar dapat ditarik kesimpulan dengan benar.

Tabel 7. Penilaian Minat Siswa Mengikuti Pembelajaran Lompat Tinggi

NO	Aspek yang dinilai	Rentang Nilai
1	Tertarik	0 – 2
2.	Perhatian	0 – 2
3	Aktivitas	0 – 2
Total		6

Tabel 8. Pengkategorian Minat Siswa Mengikuti Pembelajaran Lompat Tinggi dengan Permainan Tradisional

Persentase Skor	Kategori Minat	Keterangan
<55%	Rendah	Minat siswa dalam mengikuti pembelajaran lompat tinggi kategori rendah
55%-75%	Sedang	Minat siswa dalam mengikuti pembelajaran lompat tinggi kategori sedang
>75%	Tinggi	Minat siswa dalam mengikuti pembelajaran lompat tinggi kategori tinggi

Tabel 9. Penilaian afektif/ sikap Siswa Mengikuti Pembelajaran Lompat Tinggi dengan Permainan Tradisional

No	Indikator	Rentang Nilai
1.	Disiplin	1 – 3
2.	Sportivitas	1 – 3
3.	Kerjasama	1 – 3
4.	Tanggung jawab	1 – 3
5.	Percaya diri	1 – 3
6.	Tekun	1 – 3

Tabel 10. Pengkategorian afektif/ sikap Siswa Mengikuti Pembelajaran Lompat Tinggi dengan Permainan Tradisional

Persentase Skor	Kategori afektif	Keterangan
<55%	Kurang	Afektif siswa dalam mengikuti pembelajaran lompat tinggi kategori rendah
55%-75%	Cukup	Afektif siswa dalam mengikuti pembelajaran lompat tinggi kategori sedang
>75%	Baik	Afektif siswa dalam mengikuti pembelajaran lompat tinggi kategori tinggi

Hasil belajar siswa yang melihat dalam pedoman kriteria penilaian gerak dasar lempar tangkap yang disusun bersama KKG sekecamatan Godean yang dikategorikan sebagai berikut :

Tabel 11. Pengkategorian nilai hasil belajar siswa Mengikuti Pembelajaran Lompat Tinggi dengan Permainan Tradisional

NO	Aspek yang dinilai	Rentang Nilai
1	Sikap awalan	10 – 30
2.	Sikap Tolakan	10 – 30
3	Sikap badan saat di atas mistar	10 – 30
4.	Sikap Mendarat	10 – 30
Total		120

Tabel 12. Pengkategorian Hasil Belajar Siswa Mengikuti Pembelajaran Lompat Tinggi dengan Permainan Tradisional

Persentase Skor	Kategori	Keterangan
<55%	Kurang	Hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran lompat tinggi kategori rendah
55%-75%	Cukup	Hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran lompat tinggi kategori sedang
>75%	Baik	Hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran lompat tinggi kategori tinggi

G. Indikator Efektivitas Belajar

Untuk mengetahui adanya keberhasilan dalam proses pembelajaran sesuai dengan tujuan penelitian diperlukan indikator. Indikator keberhasilan yang digunakan dalam penelitian ini adalah adanya peningkatan minat, keaktifan, dan hasil belajar siswa kelas III dalam mengikuti pembelajaran lompat tinggi di SD Negeri Godean 1, Kecamatan Godean, Kabupaten Sleman dengan penerapan model permainan tradisional. Indikator efektivitas belajar

yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah siswa minimal sebesar 80% dari total siswa dalam satu kelas, mengalami peningkatan minat, keaktifan, dan hasil belajar dalam mengikuti pembelajaran lompat tinggi. keberhasilan anak dalam mengikuti pembelajaran lompat tinggi dengan menerapkan permainan tradisional digunakan rumus:

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

Keterangan :

f = Jumlah anak yang memperoleh nilai

N = Jumlah seluruh anak (Arikunto, 2006)

Efektifitas penerapan permainan tradisional dalam meningkatkan minat dan hasil belajar dinyatakan efektif dengan persentase sebagai berikut:

Tabel 13. Kriteria Keefektifan Penerapan Permainan Tradisional

Kategori	Persentase (%)	Deskripsi
Efektif	>80%	Penerapan permainan tradisional meningkatkan minat keaktifan dan hasil belajar skor persentase >80% dari total siswa dalam satu kelas
Kurang Efektif	<80%	Penerapan Permainan tradisional meningkatkan minat keaktifan dan hasil belajar skor persentase <80% dari total siswa dalam satu kelas

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum SD N Godean 1

SD Negeri Godean I dan dusun Ngabangan terletak di tengah pusat kota pemerintah Kabupaten Sleman, tepatnya di jalan Suparjo No. 3 Sidoluhur, Kecamatan Godean. SD Negeri Godean 1 berdiri di atas lahan seluas 2.540 m², gedung sekolah ini berupa bangunan tembok permanen yang berada beberapa unit tingkat dan mempunyai 12 ruang kelas, yaitu kelas I, II, III, IV, V, VI yang masing-masing kelas terdiri dari Kelas A dan Kelas B. Setiap kelasnya terdiri dari 35 murid sampai 44 murid. Sekolah Dasar Negeri Godean 1 mempunyai halaman yang cukup luas dan sarana dan prasana yang cukup lengkap sehingga pembelajaran Penjas dapat berjalan dengan baik. SD Negeri Godean mempunyai visi unggul dalam prestasi, bernuansa imtaq dan iptek, berakar pada nilai-nilai.

1. Melakukan proses pembelajaran yang efektif dan efisien dengan pendekatan PAKEM, CTI dan PMRI.
2. Meningkatkan prestasi akademik serta menumbuhkan sikap kompetensi yang sehat dan dinamis
3. Meningkatkan semangat kompetensi dalam bidang olahraga dan kesehatan.
4. Meningkatkan SDM yang terampil dan cekatan
5. Meningkatkan keimanan dan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa
6. Meningkatkan rasa peduli dan sosial terhadap sesama manusia
7. Meningkatkan partisipasi dalam pembelajaran non akademik

B. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Perencanaan Pembelajaran

Proses pembelajaran penerapan permainan tradisional dalam meningkatkan minat, keaktifan dan hasil belajar dalam mengikuti pembelajaran lompat tinggi. Guru menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran dengan model permainan tradisional, untuk mempermudah target dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Hal-hal yang perlu dipersiapkan sebelum pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a) Membuat skenario pembelajaran lompat tinggi dengan penerapan model permainan tradisional.
- b) Menyiapkan fasilitas pembelajaran, yaitu lapangan/tanah lapang dan alat-alat untuk penerapan permainan tradisional.
- c) Mempersiapkan instrumen observasi tentang lompat tinggi dengan penerapan model permainan tradisional.
- d) Mempersiapkan dokumentasi. Dokumentasi digunakan untuk mengambil foto saat proses pembelajaran berlangsung dan sebagai gambaran atau catatan saat proses pembelajaran berlangsung.
- e) Menentukan teknis pelaksanaan penelitian.
- f) Menyiapkan kegiatan refleksi.

2. Pelaksanaan Pembelajaran Lompat Tinggi dengan Penerapan Model Permainan Tradisional

Data penelitian menurut karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin dalam penelitian ini berjumlah 28 responden. Distribusi frekuensi responden dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 14 Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden

No	Karakteristik	Lompat Tinggi	
		(f)	(%)
1	Jenis Kelamin		
	a. Laki-laki	16	57,1
	b. Perempuan	12	42,9
Jumlah		28	100

Sumber: data primer diolah 2015

Tabel 14 menunjukkan karakteristik responden anak SD N Godean 1 yang diajar dengan model permainan tradisional sebagian besar adalah siswa laki-laki sebanyak 16 (57,1%) dan sebanyak 12 (42,9%) siswa perempuan. Berdasarkan karakteristik tersebut memberikan gambaran bahwa sampel yang digunakan dalam penelitian ini dengan karakteristik yang sama atau homogen.

3. Hasil Analisis Data

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model permainan tradisional dalam meningkatkan minat, keaktifan, dan hasil belajar siswa kelas III dalam mengikuti pembelajaran lompat tinggi di SD N Godean 1 Kecamatan Godean Kabupaten Sleman. Berikut ini deskripsi frekuensi rata-rata minat, keaktifan, dan hasil belajar siswa dalam mengikuti

pembelajaran lompat tinggi menggunakan penerapan model permainan tradisional:

Tabel 15. Distribusi frekuensi minat, keaktifan dan hasil belajar siswa

Pembelajaran Lompat Tinggi	Siklus I			Siklus II		
	<i>Min</i>	<i>Max</i>	<i>Mean</i>	<i>Min</i>	<i>Max</i>	<i>Mean</i>
Minat	2,00	5,00	3,75	3,00	6,00	4,85
Keaktifan	9,00	18,00	13,92	12,00	18,00	15,53
Hasil belajar	60,00	94,00	86,14	85,00	104,00	96,07
Lompat tinggi	41,00	47,00	43,25	42,00	47,00	44,00

Secara keseluruhan nilai rata-rata minat, keaktifan, hasil belajar dan lompat tinggi mengalami peningkatan diketahui nilai siklus II lebih tinggi dibandingkan siklus I. Hasil penelitian siklus I dan Siklus II memberikan gambaran bahwa pembelajaran lompat tinggi dengan penerapan model permainan tradisional mampu meningkatkan minat, keaktifan, hasil belajar dan hasil lompat tinggi siswa kelas III SD N Godean 1, Kecamatan Godean, Kabupaten Sleman.

a. Penilaian Minat Siswa

Deskriptif hasil penilaian minat siswa disajikan sebagai berikut ini:

Tabel 16. Kriteria Penilaian Minat Siswa

Nilai Minat Siswa	Siklus I			Siklus II		
	Kriteria	f	%	Kriteria	f	%
>75%	Tinggi	6	21,4	Tinggi	21	75,0
55-75%	Sedang	15	53,6	Sedang	5	17,9
<55%	Rendah	7	25,0	Rendah	2	7,1

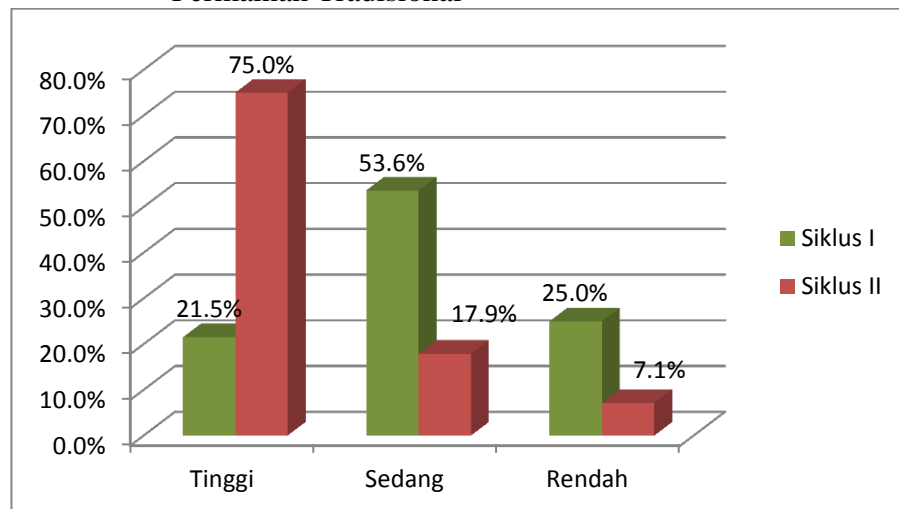
Sumber: Data primer yang diolah

Tabel 16 menunjukkan bahwa minat siswa dalam mengikuti pembelajaran lompat tinggi dengan penerapan model permainan tradisional pada siklus I sebagian besar kriteria sedang dan siklus II sebagian besar dengan kriteria tinggi. Hasil tersebut memberikan

gambaran bahwa penerapan model permainan tradisional saat pembelajaran lompat tinggi siklus I dilanjutkan siklus II semakin meningkat.

Deskripsi minat siswa, berdasarkan hasil pengamatan saat proses belajar mengajar mengalami peningkatan. Hasil persentase siklus I dan siklus II minat siswa meliputi aspek tertarik, perhatian dan aktivitas dapat dilihat pada Gambar di bawah ini:

Gambar 5. Diagram Deskripsi Penilaian Minat Siswa dalam Pembelajaran Lompat Tinggi dengan Penerapan Model Permainan Tradisional



b. Penilaian Spiritual

Deskriptif hasil penilaian spiritual siswa disajikan sebagai berikut ini:

Tabel 17. Kriteria Penilaian Spiritual Siswa dalam Berdoa

Hasil Belajar Siswa	Siklus I			Siklus II		
	Kriteria	f	%	Kriteria	f	%
>75%	Baik	6	21,4	Baik	27	96,4
55-75%	Cukup	22	78,6	Cukup	1	3,6
<55%	Kurang	0	0	Kurang	0	0

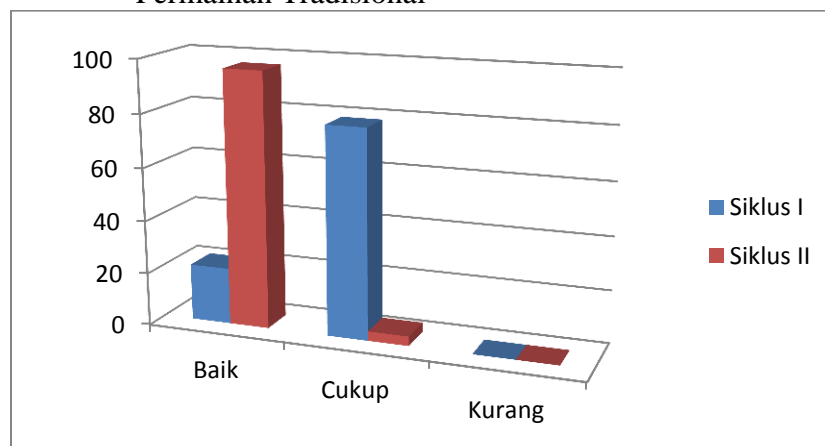
Sumber: Data primer yang diolah

Tabel 17. menunjukkan bahwa penilaian spiritual siswa dalam

mengikuti pembelajaran lompat tinggi dengan penerapan model permainan tradisional saat siklus I sebagian besar kriteria cukup dan siklus II sebagian besar dengan kriteria baik. Hasil tersebut memberikan gambaran bahwa penerapan model permainan tradisional saat pembelajaran lompat tinggi siklus I dilanjutkan siklus II semakin meningkat.

Deskripsi penilaian spiritual siswa, berdasarkan hasil pengamatan saat proses belajar mengajar mengalami peningkatan. Hasil persentase siklus I dan siklus II penilaian spiritual siswa meliputi aspek ketenangan dalam berdoa dan membaca doa dengan suara keras dapat dilihat pada Gambar di bawah ini:

Gambar 6. Diagram Deskripsi Penilaian Spiritual Siswa dalam Pembelajaran Lompat Tinggi dengan Penerapan Model Permainan Tradisional



c. Penilaian Akfektif

Deskriptif hasil penilaian akfektif siswa disajikan sebagai berikut ini:

Tabel 18. Kriteria Penilaian Akfektif Siswa

Hasil Belajar	Siklus I	Siklus II
---------------	----------	-----------

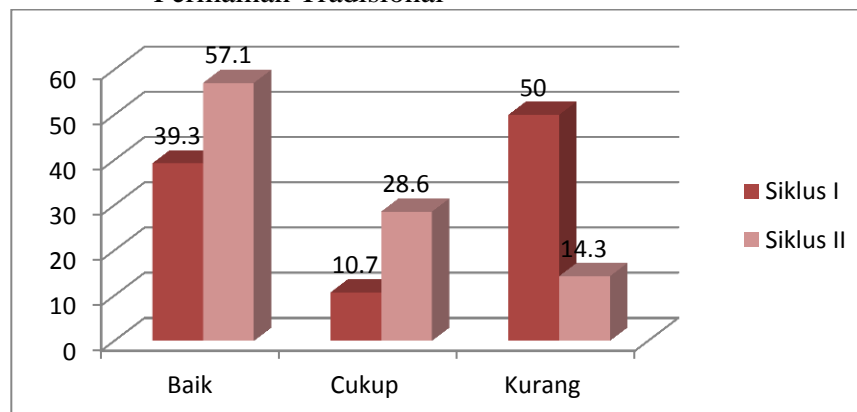
Siswa	Kriteria	f	%	Kriteria	f	%
>75%	Baik	16	57,1	Baik	26	92,9
55-75%	Cukup	11	39,3	Cukup	2	7,1
<55%	Kurang	1	3,6	Kurang	0	0

Sumber: Data primer yang diolah

Tabel 18. menunjukkan bahwa penilaian afektif siswa dalam mengikuti pembelajaran lompat tinggi dengan penerapan model permainan tradisional saat siklus I sebagian besar kriteria baik dan siklus II sebagian besar dengan kriteria baik. Hasil tersebut memberikan gambaran bahwa penerapan model permainan tradisional saat pembelajaran lompat tinggi siklus I dilanjutkan siklus II semakin meningkat.

Deskripsi penilaian afektif siswa, berdasarkan hasil pengamatan saat proses belajar mengajar mengalami peningkatan. Hasil persentase siklus I dan siklus II penilaian afektif siswa meliputi aspek disiplin, sportivitas, kerjasama, tanggungjawab, percaya diri dan tekun dapat dilihat pada Gambar di bawah ini:

Gambar 7. Diagram Deskripsi Penilaian Afektif Siswa dalam Pembelajaran Lompat Tinggi dengan Penerapan Model Permainan Tradisional



d. Penilaian Kognitif

Deskriptif hasil penilaian kognitif siswa disajikan sebagai berikut ini:

Tabel 19. Kriteria Penilaian Kognitif Siswa

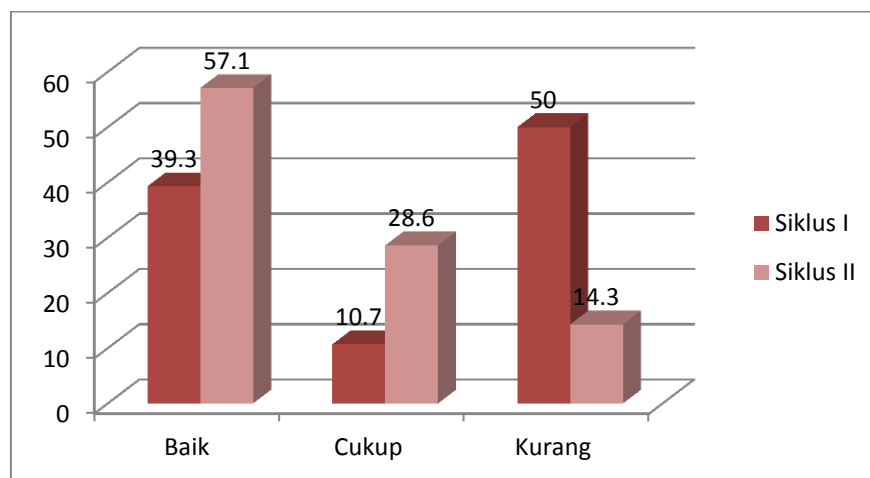
Hasil Belajar Siswa	Siklus I			Siklus II		
	Kriteria	f	%	Kriteria	f	%
>75%	Baik	11	39,3	Baik	16	57,1
55-75%	Cukup	3	10,7	Cukup	8	28,6
<55%	Kurang	14	50,0	Kurang	4	14,3

Sumber: Data primer yang diolah

Tabel 19. menunjukkan bahwa penilaian kognitif siswa dalam mengikuti pembelajaran lompat tinggi dengan penerapan model permainan tradisional saat siklus I sebagian besar kriteria kurang dan siklus II sebagian besar dengan kriteria baik. Hasil tersebut memberikan gambaran bahwa penerapan model permainan tradisional saat pembelajaran lompat tinggi siklus I dilanjutkan siklus II semakin meningkat.

Deskripsi penilaian kognitif siswa, berdasarkan hasil pengamatan saat proses belajar mengajar mengalami peningkatan. Hasil persentase siklus I dan siklus II penilaian kognitif siswa meliputi aspek nama permainan, teknik permainan sunda manda dan cara menentukan pemenang dapat dilihat pada Gambar di bawah ini:

Gambar 8. Diagram Deskripsi Penilaian Kognitif Siswa dalam Pembelajaran Lompat Tinggi dengan Penerapan Model Permainan Tradisional



e. Penilaian Motorik

Deskriptif hasil penilaian motorik siswa disajikan sebagai berikut ini:

Tabel 20. Kriteria Penilaian Motorik Siswa

Hasil Belajar Siswa	Siklus I			Siklus II		
	Kriteria	F	%	Kriteria	f	%
>75%	Baik	7	53,6	Baik	10	35,7
55-75%	Cukup	6	21,4	Cukup	16	57,1
<55%	Kurang	15	25,0	Kurang	2	7,1

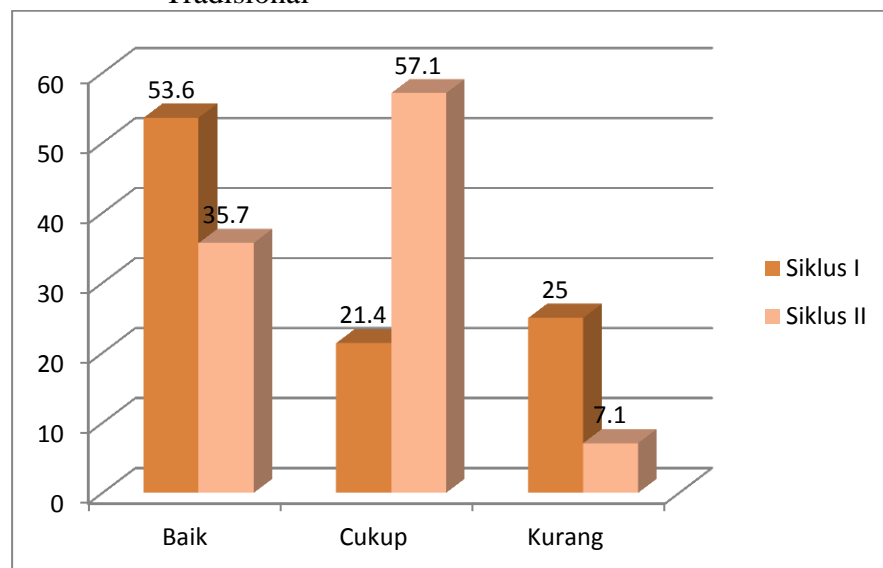
Sumber: Data primer yang diolah

Tabel 20. menunjukkan bahwa penilaian motorik siswa dalam mengikuti pembelajaran lompat tinggi dengan penerapan model permainan tradisional saat siklus I sebagian besar kriteria kurang dan siklus II sebagian besar dengan kriteria cukup. Hasil tersebut memberikan gambaran bahwa penerapan model permainan tradisional saat pembelajaran lompat tinggi siklus I dilanjutkan siklus II semakin meningkat.

Deskripsi penilaian motorik siswa, berdasarkan hasil pengamatan saat proses belajar mengajar mengalami peningkatan. Hasil persentase

siklus I dan siklus II hasil belajar siswa meliputi aspek mengikuti instruksi, aktif dalam permainan dan mampu menirukan gerakan sesuai dengan permainan dapat dilihat pada Gambar di bawah ini:

Gambar 9. Diagram Deskripsi Penilaian Motorik dalam Pembelajaran Lompat Tinggi dengan Penerapan Model Permainan Tradisional



f. Penilaian Hasil Belajar Siswa

Deskriptif hasil hasil belajar siswa disajikan sebagai berikut ini:

Tabel 21. Kriteria Hasil Belajar Siswa

Hasil Belajar Siswa	Siklus I			Siklus II		
	Kriteria	F	%	Kriteria	f	%
>75%	Baik	12	42,9	Baik	21	75,0
55-75%	Cukup	13	46,4	Cukup	7	35,0
<55%	Kurang	3	10,7	Kurang	0	0

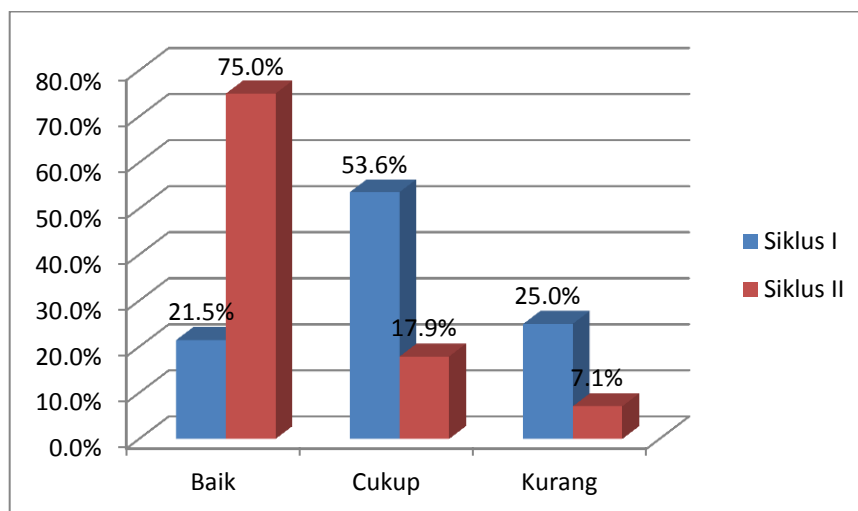
Sumber: Data primer yang diolah

Tabel 21. menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran lompat tinggi dengan penerapan model permainan tradisional saat siklus I sebagian besar kriteria cukup dan siklus II

sebagian besar dengan kriteria baik. Hasil tersebut memberikan gambaran bahwa penerapan model permainan tradisional saat pembelajaran lompat tinggi siklus I dilanjutkan siklus II semakin meningkat.

Deskripsi hasil belajar siswa, berdasarkan hasil pengamatan saat proses belajar mengajar mengalami peningkatan. Hasil persentase siklus I dan siklus II hasil belajar siswa meliputi aspek awalan, tolakan, sikap badan di atas mistar dan penderatan dapat dilihat pada Gambar di bawah ini:

Gambar 10. Diagram Deskripsi Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Lompat Tinggi dengan Penerapan Model Permainan Tradisional



g. Hasil lompat tinggi

Hasil lompat tinggi penerapan model permainan tradisional dalam pembelajaran lompat tinggi di SD N Godean 1 diketahui siklus I nilai rata-rata lompatan setinggi 43,25 cm sedangkan pada siklus II lompatan setinggi 44,00 cm. Hal tersebut dapat diketahui bahwa dengan adanya penerapan model permainan tradisional dapat meningkatkan hasil lompat tinggi yang dilakukan siswa.

h. Efektifitas penerapan model permainan tradisional dalam pembelajaran lompat tinggi di SD N Godean 1 Sleman.

Tingkat keefektifan penerapan model permainan tradisional dalam pembelajaran lompat tinggi di SD N Godean 1 disajikan rangkuman perhitungan sebagai berikut:

Tabel 22. Hasil Perhitungan Tingkat Keefektifan Model Permainan Tradisional

Model	Minat	Keaktifan	Hasil Belajar
-------	-------	-----------	---------------

Permainan Tradisional	Efektif (%)	Kriteria	Efektif (%)	Kriteria	Efektif (%)	Kriteria
Siklus I	62,50	Tidak Efektif	77,38	Tidak efektif	71,79	Tidak Efektif
Siklus II	80,95	Efektif	86,31	Efektif	80,06	Efektif

Sumber: Data primer yang telah diolah

Tabel 12 di atas menunjukkan bahwa nilai persentase keefektifan model permainan tradisional memberikan gambaran adanya suatu peningkatan pembelajaran lompat tinggi semakin meningkat dengan perubahan tidak efektif menjadi efektif. Nilai persentase keefektifan siklus I dinyatakan tidak efektif karena Penerapan Permainan tradisional meningkatkan minat, keaktifan dan hasil belajar skor persentase <80% dari total siswa. Siklus II menunjukkan efektif sebab penerapan pembelajaran dengan model Permainan tradisional meningkatkan minat, keaktifan dan hasil belajar skor persentase >80% dari total siswa. Hasil persentase efektifitas memberikan gambaran peningkatan siklus I belum optimal sehingga harus dilakukan dengan siklus II. Hasil penelitian menunjukkan nilai siklus II lebih efektif dibandingkan siklus I sehingga model permainan tradisional efektif jika dilakukan minimal sampai siklus II untuk meningkatkan minat, keefektifan dan hasil belajar siswa dalam pelajaran lompat tinggi di SD N Godean 1 Kecamatan Godean, Kabupaten Sleman.

C. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penerapan model permainan tradisional dalam meningkatkan minat, keaktifan, dan hasil belajar siswa kelas III dalam mengikuti pembelajaran lompat tinggi di SD Negeri Godean 1, Kecamatan Godean, Kabupaten Sleman.

1. Penerapan model permainan tradisional dalam meningkatkan minat siswa kelas III dalam mengikuti pembelajaran lompat tinggi di SD N Godean 1

Hasil penelitian saat proses belajar mengajar dilakukan observasi menunjukkan bahwa minat siswa pada siklus I sebagian responden mempunyai minat kategori sedang sebanyak 15 orang (53,6%). Siswa pada siklus II menunjukkan bahwa minat siswa sebagian besar mempunyai minat tinggi sebanyak 21 orang (75%). Artinya terdapat peningkatan nilai persentase siklus I dan siklus II dalam pembelajaran lompat tinggi dengan penerapan model permainan tradisional di SD N Godean 1. Berdasarkan hasil tersebut memberikan daya dukung untuk meningkatkan minat dalam mengikuti pembelajaran lompat tinggi pada siswa SD dibutuhkan adanya model yang interaktif diantaranya dapat dilakukan guru saat mengajar dengan permainan tradisional. Guru dalam mengajar dengan permainan tradisional harus membuat skenario pembelajaran lompat tinggi dengan penerapan model permainan tradisional dan beberapa gambar yang menarik sehingga dapat meningkatkan minat siswa.

Minat merupakan salah satu faktor dalam pendidikan maupun pembelajaran yang diperkirakan berhubungan dengan prestasi yang dicapai. Analaila Soufia yang dikutip oleh Siti Chabibah (2012: 7),

menjelaskan bahwa minat adalah kekuatan pendorong yang menyebabkan seseorang menaruh perhatian pada orang lain, pada aktivitas atau objek lain. Minat berkaitan dengan perasaan, apabila perasaan senang maka orang akan selalu terikat dan merasa bahagia dalam berhubungan dengan sesuatu.

Siswa yang cenderung memiliki minat yang tinggi akan memperhatikan dan memahami suatu kegiatan disertai dengan perasaan senang. Minat seseorang dapat dipengaruhi dua faktor yaitu faktor dari dalam dan faktor dari luar. Faktor dari dalam berupa sifat bawaan dan faktor dari luar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat atau lingkungan sosial.

Ada beberapa kendala dalam pelaksanaan pembelajaran lompat tinggi dengan penerapan model permainan tradisiobal hasil observasi guru penerapan pembelajaran dengan permainan tradisional dengan kolaborator saat mengajar lompat tinggi. Kendala siklus I anak tidak bersemangat dan tidak antusias mengikuti pembelajaran. Guru memanggil beberapa siswa untuk memperagakan permainan sunda manda, siklus II sebagian siswa mulai tertarik mengikuti pembelajaran dan antusias untuk mempraktekkan permainan tradisional, guru memberikan motivasi kepada siswa.

Berdasarkan hasil observasi berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran lompat tinggi dengan penerapan model permainan tradisional ada kendala yang harus diperbaiki agar pelaksanaan proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar. Guru berupaya

memberikan daya tarik dengan model jenis jenis permainan tradisional dan memberikan kebahagiaan bagi siswa. Perasaan senang dan antusias siswa dengan model permainan tradisional yang diberikan guru Penjasorkes merupakan tolak ukur siswa yang memiliki minat dalam mengikuti pelajaran lompat tinggi.

Mutohir dalam Andun Sudijandoko (2010: 03), mengemukakan bahwa Pendidikan Jasmani merupakan suatu proses pendidikan seseorang sebagai perseorangan atau anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan dan kesegaran jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan dan perkembangan watak serta keperibadian yang harmonis dalam rangka pembentukan manusia Indonesia berkualitas berdasarkan Pancasila.

Salah satu kegiatan pendidikan jasmani dengan penerapan permainan tradisional untuk memperkuat ketahanan tubuh dan kekuatan kaki sehingga dapat mendukung pembelajaran lompat tinggi. Berdasarkan hasil penilaian dan observasi minat siswa dalam mengikuti pembelajaran lompat tinggi dengan model permainan tradisional memberikan gambaran peningkatan nilai persentase siklus I dan siklus II sebagian dengan kategori tinggi, lebih dari 80% dari jumlah siswa dengan demikian model permainan tradisional baik untuk digunakan dalam pembelajaran lompat tinggi. Kemampuan yang dimiliki guru dalam memberikan pengajaran yang menarik dan kreatif dapat mendukung minat siswa dalam mengikuti

proses pembelajaran Penjasorkes, sehingga anak dapat menerima pembelajaran dengan baik.

Hasil penelitian ini mendukung penelitian yang dilakukan Husain (2013) yang berjudul survei permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes pada siswa di Sekolah Dasar se-Kecamatan Brangsong Kabupaten Kendal. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa minat siswa tentang permainan tradisional tergolong baik yaitu sebesar 74,80%. Permainan tradisional menggambarkan tepat digunakan dalam pembelajaran penjasorkes pada siswa di Sekolah Dasar.

Guru yang mengajar dengan model permainan tradisional baik dan mampu memberikan ketuntasan belajar dapat memberikan manfaat untuk membantu siswa mengembangkan pemahaman dalam pembelajaran lompat tinggi. Minat memiliki peran penting dalam meningkatkan pembelajaran lompat tinggi dengan adanya permainan tradisional. Kegiatan yang didasari dengan minat yang tinggi, akan mendorong siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan penuh antusias dan perhatian.

2. Penerapan model permainan tradisional dalam meningkatkan keaktifan siswa kelas III dalam mengikuti pembelajaran lompat tinggi di SD N Godean 1

Hasil penelitian saat proses belajar mengajar menunjukkan bahwa keaktifan siswa pada siklus I dan siklus II sebagian responden kategori baik sebanyak 16 orang (57,1%) dan 28 orang (92,9%). Artinya terdapat peningkatan nilai persentase siklus I dan siklus II dalam pembelajaran

lompat tinggi dengan penerapan model permainan tradisional di SD N Godean 1. Berdasarkan hasil tersebut memberikan daya dukung untuk meningkatkan keaktifan dalam mengikuti pembelajaran lompat tinggi pada siswa SD dibutuhkan adanya model yang interaktif sehingga dapat memberikan pengaruh yang baik. Guru dalam mengajar dengan permainan tradisional harus secara jelas dalam memberikan materi pembelajaran lompat tinggi dengan penerapan model permainan tradisional sehingga siswa dapat ikut berpartisipasi dengan aktif.

Penilaian keaktifan siswa dalam penelitian ini meliputi disiplin, sportivitas, kerjasama, tanggung jawab, percaya diri dan tekun dalam mengikuti pembelajaran lompat tinggi dengan penerapan permainan tradisional. Penerapan model permainan tradisional digunakan karena permainan tradisional memiliki unsur-unsur seperti sportivitas, kejujuran, kecermatan, kelincahan, ketepatan, kemampuan bekerjasama dalam kelompok, dan mudah aturan permainannya sehingga tepat bila permainan tradisional dimasukkan/ dilibatkan dalam proses pembelajaran Penjasorkes bagi siswa Sekolah Dasar.

Siswa yang cenderung memiliki keaktifan yang baik, karena memiliki sikap dan perilaku yang membuat anak menjadi berani maupun ikut aktif mengikuti pelajaran. Kendala dalam pelaksanaan pembelajaran lompat tinggi dengan penerapan model permainan tradisional hasil observasi guru penerapan pembelajaran dengan permainan tradisional dengan kolaborator saat mengajar lompat tinggi. Kendala pada siklus I siswa kurang disiplin,

tidak sportivitas, belum kerjasama, kurang tanggungjawab, belum percaya diri. Guru memberikan penjelasan dalam pelajaran sehingga siswa paham dan bisa melakukan sesuai penjelasan yang diberikan guru. Siklus II sebagian siswa lebih disiplin, sportivitas, tanggungjawab, percaya diri untuk mengikuti pelajaran lompat tinggi karena mampu bekerjasama dengan siswa lain sehingga tidak takut lagi.

Penilaian spiritual, afektif, kognitif dan motorik siswa pada siklus I menunjukkan sebagian besar pada kategori cukup. Penilaian siklus II sebagian besar siswa pada kategori baik. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas siklus II lebih baik dibandingkan siklus I sebab guru akan berupaya untuk memperbaiki kendala pada siklus I sehingga siklus II dapat tercapai sesuai dengan tujuan yang diharapkan guru, dimana siswa memiliki minat, keaktifan dan hasil belajar yang optimal. Penerapan permainan tradisional siklus I dan siklus II mampu mengembangkan jasmani, mental dan emosi dan sosial anak menjadi baik dengan aktifitas jasmani sebagai wahananya.

3. Penerapan model permainan tradisional dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III dalam mengikuti pembelajaran lompat tinggi di SD N Godean 1

Hasil penelitian saat proses belajar mengajar dilakukan observasi menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus I sebagian responden mempunyai hasil belajar kategori cukup sebanyak 13 orang (46,4%). Siswa pada siklus II menunjukkan bahwa sebagian besar mempunyai hasil

belajar baik sebanyak 21 orang (75%). Artinya terdapat peningkatan nilai persentase siklus I dan siklus II dalam pembelajaran lompat tinggi dengan penerapan model permainan tradisional di SD N Godean 1. Berdasarkan hasil tersebut memberikan daya dukung untuk meningkatkan hasil belajar dalam mengikuti pembelajaran lompat tinggi pada siswa SD dibutuhkan adanya model yang interaktif diantaranya dapat dilakukan guru saat mengajar dengan permainan tradisional. Guru dalam mengajar pelajaran lompat tinggi dengan permainan tradisional harus menentukan teknis pelaksanaan pembelajaran dengan baik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar siswa dalam pembelajaran lompat tinggi berdasarkan penilaian gerakan dasar lompat tinggi. Menurut Iskandar (2013: 10), bahwa gerakan dasar lompat tinggi gaya guling, meliputi awalan, tolakan, sikap badan saat di atas mistar dan pendaratan. Materi pembelajaran yang diberikan di bangku Sekolah Dasar salah satunya adalah lompat tinggi gaya *straddle* atau guling perut merupakan salah satu gaya yang sampai saat ini masih digunakan dan diajarkan di sekolah-sekolah.

Siswa yang cenderung memiliki hasil belajar yang baik artinya mampu memahami dan mempraktekkan materi pembelajaran dengan baik dan benar. Hasil belajar siswa dapat dipengaruhi minat maupun keadaan karakteristik siswa salah satunya pertumbuhan fisik siswa. Pertumbuhan fisik sebagai salah satu karakteristik perkembangan siswa kelas III biasanya telah mencapai kematangan. Perkembangan kecerdasan siswa

kelas III ditunjukkan dengan kemampuannya dalam melakukan seriasi, mengelompokkan objek, berminat terhadap angka dan tulisan, meningkatnya perbendaharaan kata, senang berbicara, memahami sebab akibat dan berkembangnya pemahaman diri.

Ada beberapa kendala dalam pelaksanaan pembelajaran lompat tinggi dengan penerapan model permainan tradisiobal hasil observasi guru penerapan pembelajaran dengan permainan tradisional dengan kolaborator saat mengajar lompat tinggi. Kendala pada siklus I sikap awalan, tolakan, sikap badan diatas mistar dan sikap mendara belum dapat melakukan dengan tepat siswa karena belum pahaman dan kurang percaya diri. Guru memberikan penjelasan dalam pelajaran dan mencontohkan penerapan permainan tradisional mendukung lompat tinggi sehingga siswa paham dan bisa melakukan sesuai penjelasan yang diberikan guru. Siklus II sebagian siswa lebih percaya diri untuk mengikuti pelajaran lompat tinggi mampu melakukan sikap awalan, tolakan, sikap badan diatas mistar dan sikap mendara dengan baik berkerjasama dengan siswa yang antara siswa yang bisa dengan yang belum mampu sehingga lebih percaya diri melakukan gerakan lompat tinggi.

Penerapan permainan tradisional dengan melatih ketangkasan dan kecepatan serta kekuatan fisi menjadikan daya dukung salah satu kegiatan pendidikan jasmani pembelajaran lompat tinggi. Berdasarkan hasil penilaian dan observasi hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran lompat tinggi dengan model permainan tradisional memberikan gambaran

peningkatan nilai persentase siklus I dan siklus II sebagian dengan kategori tinggi, lebih dari 80% dari jumlah siswa dengan demikian model permainan tradisional baik untuk digunakan dalam meningkatkan hasil belajar lompat tinggi. Adanya permainan tradisional mampu memberikan pengaruh yang baik dalam perkembangan pembelajarn lompat tinggi siswa. Artinya guru dalam menyampaikan materi dengan permainan tradisional mampu dipahami siswa dengan baik.

Hasil penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Iskandar (2013) yang berjudul upaya meningkatkan pembelajaran lompat tinggi metode bermain di lingkungan pantai pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Warureja. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang cukup baik dilihat dari rata-rata hasil belajar siswa setiap siklus, yaitu siklus I sebesar 7,80 dan siklus II sebesar 8. Penerapan model metode bermain dalam pembelajaran lompat tinggi siswa dapat terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dan mendorong siswa agar lebih kreatif, menumbuhkan kepercayaan diri dalam belajar.

Hasil penelitian menunjukkan pada siklus I masih terdapat siswa yang mendapatkan hasil belajar yang kurang, namun pada siklus II sudah tidak terdapat siswa yang memiliki hasil belajar kurang karena belum memahami dengan baik tentang permainan tradisional. Hal tersebut dapat menggambarkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah pembelajaran dilakukan dua kali yaitu pada siklus II. Siswa yang memiliki

hasil belajar rendah belum mampu melakukan gerak dasar dalam pembelajaran lompat tinggi, begitu sebaliknya. Sikap gerak dasar lompat tinggi terdapat pada permainan tradisional sunda manda. Gerakan-gerakan dasar dalam permainan tradisional mendukung pembelajaran penjasorkes yaitu lompat tinggi dengan adanya gerakan betumpu, menolak tinggi dan beryumpu, serta mendarat.

4. Efektifitas pembelajaran lompat tinggi dengan penerapan model permainan tradisional dalam meningkatkan minat, keaktifan dan hasil belajar siswa di SD N Godean 1.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai persentase keefektifan minat belajar pada siklus I sebesar 62,50% dengan kriteria tidak efektif dan siklus II sebesar 80,95% kriteria efektif. Nilai persentase keefektifan hasil belajar pada siklus I sebesar 71,79% dengan kriteria tidak efektif dan siklus II sebesar 80,065% kriteria efektif. Hasil persentase efektifitas memberikan gambaran adanya suatu peningkatan minat, keaktifan dan hasil belajar siswa dengan model permainan tradisional semakin meningkat dengan perubahan tidak efektif menjadi efektif.

Faktor penentu dan pendukung keberhasilan untuk mencapai tujuan pembelajaran Penjasorkes di sekolah adalah kualitas kurikulum, dukungan sarana prasarana, dan kualitas guru dalam menyampaikan proses pembelajaran. Keberhasilan dalam proses pembelajaran sesuai dengan tujuan penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat, keaktifan dan hasil belajar siswa kelas III dalam mengikuti pembelajaran lompat tinggi

di SD N Godean 1, Kecamatan Godean, Kabupaten Sleman dengan penerapan model permainan tradisional. Menurut Pamudji Sukoco (2010: 1), permainan Tradisional merupakan bentuk budaya suatu bangsa. Permainan tradisional bangsa Indonesia adalah merupakan bentuk budaya bangsa Indonesia yang tersebar luas di berbagai daerah di Indonesia.

Hasil penelitian menunjukkan pada siklus I maupun siklus II masih terdapat siswa yang memiliki minat yang rendah. Minat yang rendah tentu saja akan berpengaruh dengan rendahnya keaktifan dan hasil belajar siswa. Siswa yang cenderung memiliki minat yang rendah dapat dikarenakan siswa tidak sungguh-sungguh dalam mengikuti proses pembelajaran Penjasorkes. Guru harus berupaya untuk menyampaikan materi pembelajaran penjasorkes yang menarik namun tetap terkandung nilai-nilai pendidikan perlu diberikan kepada siswa.

Guru berupaya agar pembelajaran dengan permainan tradisional meningkatkan minat sehingga pembelajaran menjadi efektif. Salah satunya dengan penerapan model permainan tradisional dilakukan dengan mengajak siswa bahagia dan tertawa bebas saat bermain. Guru melakukan inovasi pada permainan tradisional dengan memberikan motivasi guru kepada murid sehingga siswa lebih tertarik dan antusias untuk mengikuti pembelajaran lompat tinggi. Adanya permainan tradisional yang digunakan tentu siswa sangat tertarik dengan permainan-permainan yang digunakan karena sesuai dengan karakteristik siswa yang masih suka dengan bermain.

Berdasarkan nilai persentase keefektifan pembelajaran lompat tinggi dengan penerapan model permainan tradisional, siklus I lebih besar dibandingkan dengan siklus II. Hal ini berarti bahwa pembelajaran lompat tinggi dengan penerapan model permainan tradisional lebih efektif setelah dilakukan dua kali pembelajaran untuk meningkatkan minat, keaktifan dan hasil belajar siswa. Indikasi hasil belajar yang baik menunjukkan bahwa keberhasilan siswa dalam belajar dapat tercapai dengan menerapkan model permainan tradisional.

Permainan tradisional memiliki unsur-unsur seperti sportivitas, kejujuran, kecermatan, kelincahan, ketepatan, kemampuan bekerjasama dalam kelompok, dan mudah aturan permainannya sehingga tepat bila permainan tradisional dimasukkan/ dilibatkan dalam proses pembelajaran Penjasorkes bagi siswa Sekolah Dasar. Adanya permainan tradisional, anak didik akan lebih bersemangat untuk belajar karena dapat disajikan sebagai bahan/materi pembelajaran dengan alat peraga gambar. Kondisi pembelajaran tersebut akan meningkatkan kualitas pengajaran guru dan mengembangkan keterampilan berolahraga.

Siswa mampu mengikuti jalannya proses pembelajaran lompat tinggi dengan penerapan model permainan tradisional. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa terdapat peningkatan persentase hasil lompat tinggi yaitu diketahui nilai rata-rata siklus I 43,23 cm dan siklus II 44,00 cm. Hal tersebut dapat diketahui bahwa dengan adanya penerapan model

permainan tradisional dapat meningkatkan hasil lompat tinggi yang dilakukan siswa.

Penggunaan model permainan tradisioanl di Sekolah Dasar efektif meningkatkan minat, keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran lompat tinggi. Pada umumnya kegiatan bermain merupakan kegiatan yang disukai oleh anak-anak. Pemilihan model permainan tradisional ini mampu memberikan pengaruh yang baik bagi anak, dalam hal ini mampu menambah minat, keaktifan dan hasil belajar siswa. Manfaat ataupun pengaruh yang diberikan kepada anak sangat berpengaruh dalam pembelajaran lompat tinggi antara lain mampu menerapkan sikap dalam permainan tradisional ke dalam dasar gerak lompat tinggi yaitu sikap awalan, tolakan, gerakan saat di atas mistar dan pendaratan. Hal ini dapat dilihat dari perkembangan anak antausias, aktif, dan paham dalam mengikuti pembelajaran sehingga efektif dalam meningkatkan minat, keaktifan dan hasil belajar.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan model permainan tradisional dapat meningkatkan minat siswa kelas III dalam mengikuti pembelajaran lompat tinggi dilakukan dengan dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Pada siklus I berdasarkan penilaian minat siswa sedang sebanyak 15 (53,6%) dan siklus II minat tinggi sebanyak 21 (75,0%). Guru menggunakan alat peraga gambar dan mengulangi hingga dua kali sehingga pada siklus II siswa sudah memiliki tingkat minat yang tinggi. Penerapan permainan tradisional dapat meningkatkan minat siswa kelas III dalam mengikuti pembelajaran lompat tinggi di SD N Godean 1, Kecamatan Godean, Kabupaten Sleman.
2. Penerapan model permainan tradisional dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas III dalam mengikuti pembelajaran lompat tinggi dilakukan dengan dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Pada siklus I berdasarkan penilaian keaktifan siswa baik sebanyak 16 (57,1%) dan siklus II keaktifan baik sebanyak 26 (92,9%). Guru melakukan penilaian dan mengulangi hingga dua kali sehingga pada siklus II siswa memiliki tingkat keaktifan menjadi yang tinggi. Penerapan permainan tradisional dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas III dalam mengikuti pembelajaran lompat tinggi di SD N Godean 1, Kecamatan Godean, Kabupaten Sleman.

3. Penerapan model permainan tradisional dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III dalam mengikuti pembelajaran lompat tinggi dilakukan dengan dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Pada siklus I berdasarkan penilaian keaktifan siswa cukup sebanyak 13 (46,4%) dan siklus II hasil belajar baik sebanyak 21 (75,0%). Guru melakukan penilaian dan mengulangi hingga dua kali sehingga pada siklus II siswa memiliki hasil belajar yang tinggi. Penerapan permainan tradisional dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III dalam mengikuti pembelajaran lompat tinggi di SD N Godean 1, Kecamatan Godean, Kabupaten Sleman.
4. Hasil implementasi penerapan permainan tradisional siklus II lebih tinggi dibandingkan dengan siklus I untuk meningkatkan minat, keaktifan dan hasil belajar pada anak SD N Godean 1. Pembelajaran lompat tinggi pada siklus II, minat dengan kategori efektif (80,95%), keaktifan dengan kategori efektif (86,31%) dan hasil belajar kategori efektif (80,06%) untuk meningkatkan minat, keaktifan dan hasil belajar lompat tinggi pada siswa di SD N Godean 1, Kecamatan Godean, Kabupaten Sleman.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil pembahasan dari penelitian ini, dapat dikemukakan beberapa implikasi sebagai berikut :

1. Penerapan permainan tradisional sunda manda sebagai salah satu strategi pembelajaran di Sekolah Dasar khususnya kelas III. Penerapan permainan tersebut memudahkan siswa untuk belajar lebih menyenangkan, disamping itu juga menumbuhkan sikap disiplin, sportivitas, kerjasama, tanggung

jawab kepercayaan diri, dan ketekunan peserta didik untuk mendukung keefektifitasan pembelajaran Penjaskes.

2. Penerapan permainan tradisional sunda manda dalam pembelajaran lompat tinggi lebih memudahkan guru Penjaskes dalam menyampaikan materi lompat tinggi dan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan.

C. Saran

Beberapa saran yang dapat penulis berikan antara lain adalah:

1. Guru dalam proses belajar mengajar sebaiknya lebih meningkatkan kemampuannya dan keterampilan dalam memilih permainan tradisional.
2. Pihak sekolah, perlu mempertimbangkan kembali tentang penggunaan model permainan tradisional dari guru untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar di Sekolah Dasar, sebab siswa akan lebih terpacu untuk mengikuti kegiatan yang lebih menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Acep Yoni S.S. (2012). *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia, Grup Relasi Inti Media.
- Adang Suherman (1999/2000). *Dasar-Dasar Penjaskes*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Andun Sudijandoko. (2010). *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Yang Efektif dan Berkualitas*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia Volume 7 Nomor 1. Jurusan Pendidikan Olahraga FIK-UNY, jl. Kolombo 1 Yogyakarta.
- Bahagia. Yoyo, dkk. (2000). *Atletik*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Bimo Walgito. (1997). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Offest.
- Bloom. (2009). *Karakteristik Siswa Sekolah Dasar*. Diambil dari: [www.yahoo.com](http://xpresiriau.com/artikel-tulisan-pendidikan/karakteristik-siswa-sekolah-dasar/) tersedia pada: <http://xpresiriau.com/artikel-tulisan-pendidikan/karakteristik-siswa-sekolah-dasar/>. Diakses pada tanggal 23 Desember 2014 pukul 19.30 wib.
- Daryanto. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah*. Yogyakarta: CV Gava Media.
- Fitri Aprilyani Husain. (2013). *Survei Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Pada Siswa di Sekolah Dasar se-Kecamatan Brangsong Kabupaten Kendal*. *Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.
- http://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:Dolanan_Englek.jpg. Diakses pada tanggal 11 Januari 2015.
- Iskandar. (2013). *Upaya Meningkatkan Pembelajaran Lompat Tinggi Metode Bermain di Lingkungan Pantai pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Warureja*. *Skripsi*. Semarang: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.
- Muhammad Furqon Hidayatullah. (2002). *Mengembangkan Keterampilan Gerak Dasar Lompat Dengan Permainan Tradisional*. dalam website: <http://grandmall10.wordpress.com>. Diakses pada tanggal 2 Desember 2014.
- Pamudji Sukoco. (2010). *Pengembangan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Untuk Anak Berkebutuhan Khusus*. *Artikel*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.

- Pedoman Penulisan Tugas Akhir. (2012). Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Purnomo Eddy & Dapan. (2012). *Dasar-Dasar Gerak Atletik*. Yogyakarta: Alfabedia
- Sekar Purbarini Kawuryan. (2009). Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah dan Pembelajarannya. *Artikel*. Yogyakarta: PPSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Siti Chabibah. (2012). Minat Siswa Sekolah Dasar Kelas V SD Negeri Se-Gugus Merpati Kecamatan Salam Terhadap Pembelajaran Senam Irama. *Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Slameto. (1995). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Bina Aksara.
- Soni Nopembri. (2005). *Pengalaman Belajar Pendidikan Jasmanai Yang Menyenangkan Pada Pendidikan Dasar*. Majalah Ilmiah Olahraga Volume 11 TH. XI No.1. FIK-UNY, jl. Kolombo 1 Yogyakarta.
- Sugiyono. (2008). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukintaka. (1992). *Teori Bermain*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
Sekolah	: SD Negeri Godean 1
Kelas/Semester	: III (tiga) / 1 (satu)
Tema	: Peristiwa Dalam Kehidupan
Pertemuan	: 2 (kedua)
Waktu	: 4 x 35 menit

Kompetensi Inti :

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, tetangga, dan guru
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan mencoba (mendengar, melihat, membaca) serta menanya berdasarkan rasa ingin tahu secara kritis tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

Kompetensi Dasar :

- 1.1. Menghargai tubuh dengan seluruh perangkat gerak dan kemampuannya sebagai anugerah Tuhan yang tidak ternilai.
- 2.1. Menunjukkan disiplin, kerjasama, toleransi, belajar menerima kekalahan dan kemenangan, Sportif dan tanggung jawab, menghargai perbedaan.
- 3.1. Memahami Pengaruh aktifitas fisik dan istirahat terhadap pertumbuhan dan perkembangan tubuh.
- 4.1. Mempraktekkan kombinasi pola gerak dasar lokomotor untuk membentuk gerak dasar atletik jalan cepat dan lari yang dilandasi konsep gerak melalui permainan atau olah raga tradisional .

Indikator Keberhasilan :

- 3.1.1. Memahami pengaruh aktifitas fisik dan istirahat terhadap pertumbuhan dan perkembangan tubuh.
- 4.1.1. Mempraktekkan permainan tradisional engklek.

Tujuan Pembelajaran

1. Mensyukuri nikmat tubuh dari anugerah Tuhan
2. Menunjukkan kerjasama, percaya diri, dan berani dalam melakukan berbagai aktivitas fisik dalam bentuk permainan
3. Dengan mengamati gambar /poster siswa dapat memahami pola gerak dasar lokomotor /aktifitas fisik terhadap pertumbuhan dan perkembangan tubuh.
4. Setelah mengamati poster,diskusi,dan simulasi peserta didik mampu mempraktekkan permainan tradisional engklek dengan kombinasi gerak dasar atletik jalan,lari dan lompat dengan tehnik dan aturan yang benar.

A. Materi Ajar (Materi Pokok) :

Permainan tradisional engklek dengan kombinasi gerak dasar atletik, jalan, lari dan lompat.

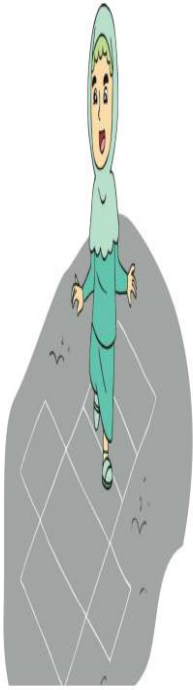
B. Metode Pembelajaran:

- a. Demonstrasi
- b. Penugasan
- c. Tanya Jawab

C. Langkah-langkah Pembelajaran

No	Kegiatan	Diskripsi Kegiatan
1.	<p>PENDAHULUAN (20 menit)</p> <p>XXXXXXXXXX</p> <p>XXXXXXXXXX</p> <p>(O)</p> <p>X X X X X X X X (X) X X X X X X X X X</p>	<p>Dengan langkah - langkah sebagai berikut :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dibariskan menjadi dua bersaf. 2. Berhitung, berapa jumlah yang ikut dalam pembelajaran 3. Berdoa 4. Presensi (mengecek kehadiran siswa), siapa saja yang masuk dan siapa yang absen. <p>Apersepsi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan materi pelajaran yang akan diajarkan 2. Guru menjelaskan tujuan dari pembelajaran

	<p>(X) : penyentuh</p>	<p>3. Melakukan gerakan pemanasan yang berorientasi pada kegiatan inti dengan permainan “ sentuh jongkok” Cara bermainnya :</p> <p>Guru menunjuk seorang siswa untuk menjadi pemain penyentuh, sedang siswa yang lainnya bergerak bebas di dalam lapangan yang sudah ditentukan, si penyentuh berusaha mengejar dan menyentuh siswa yang lainnya, dan siswa yang tertangkap/tersentuh harus berjongkok, anggota yang lain berusaha membebaskan temannya yang sudah tersentuh dengan cara menyentuh anggota tubuhnya.</p>
<p>2</p>	<p>INTI KEGIATAN (100 menit) 1.Mengamati 2.Menanya 3.Mencoba 4.Mengasosiasikan 5.Mengkomunikasikan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengamati gambar permainan tradisional engklek dan memperhatikan penjelasan guru tentang cara bermain permainan tradisional engklek. • Siswa menanyakan hal-hal yang kurang jelas tentang hasil pengamatannya., tentang dalam permainan tradisional engklek • Siswa mencoba melakukan gerakan sesuai apa yang telah diamatinya. • Siswa mengasosiasikan gerakan tehnik dasar permainan tradisional engklek menurut hasil yang diamatinya. • Siswa mengkomunikasikan tentang permainan tradisional engklek kedalam pola gerak dasar atletik, jalan, lari dan lompat. • Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang masing-masing kelompok terdiri lima siswa. untuk bermain permainan tradisional engklek. Cara bermain : • Lompatlah dengan menggunakan satu kaki pada setiap petak-petak yang telah digambar. • Siaplah gacuk sebelum bermain • Lemparlah gacuk ke salah satu petak. • Petak yang ada gacuknya tidak boleh diinjak/ditempati oleh setiap pemain. • Lompatlah ke petak berikutnya dengan satu kaki mengelilingi petak-petak yang ada.

		<ul style="list-style-type: none"> • Pilihlah salah satu petak yang dijadikan sawah setelah menyelesaikan satu putaran. petak itu boleh diinjak dengan dua kaki pemain lain tidak boleh menginjak petak itu selama permainan. • Pemain yang memiliki sawah paling banyak adalah pemenangnya.
<p>3.</p>	<p>PENUTUP (20 menit</p> <p>XXXXXXXXXX</p> <p>XXXXXXXXXX</p> <p>(O)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pendinginan, dengan bernyanyi disini senang disana senang sambil berjalan berputar. • Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang baru saja dilakukan. • Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya hal-hal yang kurang jelas. • Melakukan evaluasi • Guru memberikan tugas kepada siswa untuk mencoba dirumah bersama teman atau keluarga. • Pelajaran selesai diakhiri dengan berdoa dan salam.

D. Sarana Prasarana dan Sumber Belajar

1. Alat : - Gacuk dari pecahan genteng.
- Kapur gamping untuk membuat garis/petak
2. Fasilitas : - lapangan permainan tradisional engklek
3. Sumber Belajar : Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Guru SD/MI **Kelas III**, Kemendikbud Republik Indonesia 2014

E. Penilaian

Bentuk Instrumen Penilaian

a. Penilaian Spiritual

No	Indikator	Kriteria Penilaian	
		Tidak	Ya
1.	Ketenangan dalam berdoa		
2.	Membaca doa dengan suara keras		

b. Penilaian Afektif / Sikap

No	Indikator	Kriteria Penilaian		
		Kurang 1	Cukup 2	Baik 3
1.	Disiplin			
2.	Sportivitas			
3.	Kerjasama			
4.	Tanggung jawab			
5.	Percaya diri			
6.	Tekun			

c. Penilaian Kognitif / Pengetahuan

No	Indikator	Kriteria Penilaian	
		Tidak	Ya
1.	Siswa dapat menjelaskan nama permainan		
2.	Siswa dapat menjelaskan tehnik permainan engklek		
3.	Siswa dapat menjelaskan cara menentukan pemenang dalam permainan engklek		

d. Penilaian motorik/ ketrampilan (Pengamatan)

No	Kriteria	Terlihat(V)	Belum terlihat (V)
1.	Siswa mampu mengikuti instruksi		
2.	Siswa terlibat aktif dalam permainan		
3.	Siswa mampu menirukan gerakan sesuai permainan		

Hasil pengamatan bermain tradisional engklek secara sederhana.

No	Nama Siswa	Kriteria 1		Kriteria 2		Kriteria 3		Kriteria 4	
		T	BT	T	BT	T	BT	T	BT
1									
2									
3									
4									
5									

Mahasiswa

Suraji
NIM.13604227043

Lampiran 2. Lembar Penilaian

LEMBAR PENILAIAN MINAT SISWA Pembelajaran Lompat Tinggi Dengan Penerapan Permainan Tradisional Siswa Kelas III SD Negeri Godean I Kecamatan Godean Kabupaten Sleman

No	Aspek yang diamati	Siklus I	Siklus II
	Tertarik		
1.	Siswa merasa senang dengan model permainan tradisional yang diberikan oleh guru Lompat tinggi.		
2.	Siswa antusias dalam mengikuti proses pembelajaran Lompat tinggi yang disampaikan guru		
	Perhatian		
3.	Siswa mendengarkan penjelasan yang disampaikan guru dalam pembelajaran Lompat tinggi.		
4.	Siswa memperhatikan contoh praktek jalannya permainan tradisional yang dicontohkan oleh guru.		
	Aktivitas		
5.	Siswa beraktivitas dengan penuh semangat dalam mengikuti pembelajaran lompat tinggi yang disampaikan guru		
6.	Siswa dapat menyelesaikan tugas yang diberikan guru.		
	Total Skor Penilaian		
	NA		

Rumus Penilaian =

$$\frac{\text{Jumlah Nilai Perolehan}}{\text{Skor Maximum}} \times 100 = \text{NA}$$

Prosedur Penilaian =

- Siswa diberi skor 2 apabila muncul 2 item penilaian.
- Siswa diberi skor 1 apabila muncul 1 item penilaian.
- Siswa diberi skor 0 apabila muncul 0 item penilaian.

LEMBAR PENILAIAN KEAKTIFAN SISWA
Pembelajaran Lompat Tinggi Dengan Penerapan Permainan Tradisional
Siswa Kelas III SD Negeri Godean I Kecamatan Godean Kabupaten Sleman

No	Aspek yang diamati	Siklus I	Siklus II
	Spiritual		
1.	Ketenangan dalam berdoa		
2.	Membaca doa dengan suara keras		
	Afektif / Sikap		
3.	Disiplin		
4.	Sportivitas		
5.	Kerjasama		
6.	Tanggung jawab		
7.	Percaya diri		
8.	Tekun		
	Kognitif / Pengetahuan		
9.	Siswa dapat menjelaskan nama permainan		
10.	Siswa dapat menjelaskan tehnik permainan engklek		
11.	Siswa dapat menjelaskan cara menentukan pemenang dalam permainan engklek		
	Motorik / Keterampilan		
12.	Siswa mampu mengikuti instruksi		
13.	Siswa terlibat aktif dalam permainan		
14.	Siswa mampu menirukan gerakan sesuai permainan		
	Total Skor		
	NA		

Rumus Penilaian:

$$\frac{\text{Jumlah Nilai Perolehan}}{\text{Skor Maximum}} \times 100 = \text{NA}$$

LEMBAR PENILAIAN HASIL BELAJAR SISWA
Pembelajaran Lompat Tinggi Dengan Penerapan Permainan Tradisional
Siswa Kelas III SD Negeri Godean I Kecamatan Godean Kabupaten Sleman

No	Aspek yang diamati	Siklus I	Siklus II
	Awalan		
1.	Bertumpu dengan kaki kiri, awalan dari samping kiri, begitu sebaliknya.		
2.	Sudut awalan dengan matras kurang lebih 35 - 40 derajat.		
3.	Pada tiga langkah terakhir harus panjang dan cepat.		
	Tolakan		
4.	Menolak dengan kaki yang terdekat dengan mistar.		
5.	Sikap badan sedikit condong ke belakang		
6.	Kedua tangan diayun ke atas untuk membantu mengangkat titik berat beban.		
	Sikap Badan Saat di Atas Matras		
7.	Saat mencapai titik tertinggi putar badan ke kiri.		
8.	Perut dan dada menghadap ke bawah (mistar).		
9.	Kaki tumpu segera ditarik dalam sikap kangkang dan sikap badan di atas mistar telungkup.		
	Sikap Mendarat		
10.	Mendarat dengan kaki kanan (kaki ayun) terlebih dahulu.		
11.	Saat mendarat dengan dibantu dengan kedua tangan.		
12.	Terlihat melakukan posisi mendarat dengan maksimal/ sebaik mungkin.		
	Total		

Rumus Penilaian:

$$\frac{\text{Jumlah Nilai Perolehan}}{\text{Skor Maximum}} \times 100 = \text{NA}$$

LEMBAR OBSERVASI GURU

**Pembelajaran Lompat Tinggi Dengan Penerapan Permainan Tradisional
Siswa Kelas III SD Negeri Godean I Kecamatan Godean Kabupaten Sleman**

Catatan kolaborator :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Lampiran 4. Hasil Penelitian

Frequencies

Statistics

		Skor Mnat Siklus I	Skor Mnat Siklus II	Skor Hasil Belajar Siklus I	Skor Hasil Belajar Siklus II	Hasil Lompat Tinggi Siklus I	Hasil Lompat Tinggi Siklus II	Skor Skor akfektif Siklus I	Skor Skor akfektif Siklus II
N	Valid	28	28	28	28	28	28	28	28
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		3,7500	4,8571	86,1429	96,0714	43,2500	44,0000	13,9286	15,5357
Median		4,0000	5,0000	88,0000	98,0000	43,0000	44,0000	14,0000	16,0000
Mode		4,00	5,00	90,00	100,00	42,00 ^a	43,00	12,00	14,00 ^a
Std. Deviation		1,04083	,80343	8,77587	5,64983	1,69148	1,41421	2,43324	1,75293
Variance		1,083	,646	77,016	31,921	2,861	2,000	5,921	3,073
Minimum		2,00	3,00	60,00	85,00	41,00	42,00	9,00	12,00
Maximum		5,00	6,00	94,00	104,00	47,00	47,00	18,00	18,00
Sum		105,00	136,00	2412,00	2690,00	1211,00	1232,00	390,00	435,00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Frequency Table

Jenis kelamin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-laki	16	57,1	57,1	57,1
	Perempuan	12	42,9	42,9	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

Minat siklus I

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	7	25,0	25,0	25,0
	Sedang	15	53,6	53,6	78,6
	Tinggi	6	21,4	21,4	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

Minat siklus II

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	2	7,1	7,1	7,1
	Sedang	5	17,9	17,9	25,0
	Tinggi	21	75,0	75,0	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

Hasil Belajar Siklus I

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang	3	10,7	10,7	10,7
	Cukup	13	46,4	46,4	57,1
	Baik	12	42,9	42,9	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

Hasil Belajar Siklus I

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Cukup	7	25,0	25,0	25,0
	Baik	21	75,0	75,0	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

Penilaian Spiritual Siswa dalam berdoa Siklus I

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang	6	21,4	21,4	21,4
	Cukup	22	78,6	78,6	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

Penilaian Spiritual Siswa dalam berdoa Siklus II

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang	1	3,6	3,6	3,6
	Cukup	27	96,4	96,4	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

Penilaian afektif siswa Siklus I

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang	1	3,6	3,6	3,6
	Cukup	11	39,3	39,3	42,9
	Baik	16	57,1	57,1	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

Penilaian afektif siswa Siklus II

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulativ e Percent
Valid	Cukup	2	7,1	7,1	7,1
	Baik	26	92,9	92,9	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

Penilaian Kognitif siswa Siklus I

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulativ e Percent
Valid	Kurang	14	50,0	50,0	50,0
	Cukup	3	10,7	10,7	60,7
	Baik	11	39,3	39,3	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

Penilaian Kognitif siswa Siklus II

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulativ e Percent
Valid	Kurang	4	14,3	14,3	14,3
	Cukup	8	28,6	28,6	42,9
	Baik	16	57,1	57,1	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

Penilaian motorik siswa Sikus I

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulativ e Percent
Valid	Kurang	15	53,6	53,6	53,6
	Cukup	6	21,4	21,4	75,0
	Baik	7	25,0	25,0	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

Penilaian motorik siswa Sikus II

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulativ e Percent
Valid	Kurang	2	7,1	7,1	7,1
	Cukup	16	57,1	57,1	64,3
	Baik	10	35,7	35,7	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

Lampiran 5. Lembar Pengesahan Proposal

LEMBAR PENGESAHAN

Proposal Penelitian Tentang:

“PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM MENINGKATKAN MINAT KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III DALAM MENGIKUTI PEMBELAJARAN LOMPAT TINGGI DI SD NEGERI GODEAN 1 KECAMATAN GODEAN KABUPATEN SLEMAN”

Nama Mahasiswa : Suraji
NIM : 13604227043
Program Studi : PGSD Penjas

Telah diperiksa dan dinyatakan layak untuk diteliti.

Yogyakarta, Januari 2015

Ketua Jurusan Prodi PGSD Penjas



Drs. Sriawan, M. Kes
NIP. 19580830 198703 1 003

Dosen Pembimbing



Ermawan Susanto, M. Pd.
NIP. 19780702 200212 1 004

Kasubag Pendidikan FIK UNY



Sutyem, S. Si.
NIP. 19760522 199903 2 001

Lampiran 6. Surat Pengantar Permohonan Ijin Penelitian dari Fakultas Ilmu Kelolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta, Telp.(0274) 513092 psw 255

Nomor : 042/UN.34.16/PP/2015
Lamp. : 1 Eks.
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

29 Januari 2015

Yth. : Bupati Sleman
Cq. Kepala Kantor Kesatuan Bangsa
Kab. Sleman

Dengan hormat, disampaikan bahwa untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan tugas akhir skripsi, kami mohon berkenan Bapak/Ibu/Saudara untuk memberikan ijin penelitian bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta :

Nama : Suraji
NIM : 13604227043
Program Studi : S I PGSD Penjas

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : Februari s.d Maret 2015
Tempat/obyek : SD Negeri Godean I, Kecamatan Godean, Kabupaten Sleman
Judul Skripsi : Penerapan Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Minat Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Kelas III Dalam Mengikuti Pembelajaran Lompat Tinggi Di SD Negeri Godean I Kecamatan Godean, Kabupaten Sleman

Demikian surat ijin penelitian ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Dekan,

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

Tembusan :
1. Kaprodi S I PGSD Penjas
2. Pembimbing TAS
3. Mahasiswa ybs.

Lampiran 7. Surat Pengantar Permohonan Ijin Penelitian dari Fakultas Ilmu Kelolahraaan Universitas Negeri Yogyakarta



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511
Telepon (0274) 868800, Faksimilie (0274) 868800
Website: www.bappeda.slemankab.go.id, E-mail : bappeda@slemankab.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 070 / Bappeda / 578 / 2015

**TENTANG
PENELITIAN**

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Peraturan Bupati Sleman Nomor : 45 Tahun 2013 Tentang Izin Penelitian, Izin Kuliah Kerja Nyata,
Dan Izin Praktik Kerja Lapangan.
Menunjuk : Surat dari Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman
Nomor : 070/Kesbang/562/2015 Tanggal : 10 Februari 2015
Hal : Rekomendasi Penelitian

MENGIZINKAN :

Kepada :
Nama : SURAJI
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 13604227043
Program/Tingkat : S1
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Jl. Colombo Yogyakarta
Alamat Rumah : Sangonan Sidorejo Godean Sleman
No. Telp / HP : 085292299989
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul
**PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM MENINGKATKAN
KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III DALAM
MENGIKUTI PEMBELAJARAN LOMPAT TINGGI DI SD NEGERI GODEAN
1 KECAMATAN GODEAN KABUPATEN SLEMAN**
Lokasi : SD Negeri 1 Godean, Godean, Sleman
Waktu : Selama 3 Bulan mulai tanggal 10 Februari 2015 s/d 10 Mei 2015

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. *Wajib melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.*
2. *Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.*
3. *Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.*
4. *Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.*
5. *Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.*

Demikian izin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 10 Februari 2015

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Sekretaris
u.b.

Kepala Bidang Statistik, Penelitian, dan Perencanaan

ERNY MARYATUN, S.IP, MT
Pembina, IV/a
NIP 19720411 199603 2 003

Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Dinas Dikpora Kab. Sleman
3. Kabid. Sosial & Pemerintahan Bappeda Kab. Sleman
4. Camat Godean
5. Ka. SD Negeri 1 Godean, Godean, Sleman
6. Dekan FIK - UNY
7. Yang Bersangkutan

Lampiran 8. Surat Ijin Penelitian dari Kantor Kesatuan Bangsa Kabupaten Sleman



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN KANTOR KESATUAN BANGSA

Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta, 55511
Telepon (0274) 864650, Faksimile (0274) 864650
Website: www.slemankab.go.id, E-mail: kesbang.sleman@yahoo.com

5/48

Sleman, 10 Februari 2015

Nomor : 070 /Kesbang/ 562 /2015
Hal : Rekomendasi
Penelitian

Kepada
Yth. Kepala Bappeda
Kabupaten Sleman
di Sleman

REKOMENDASI

Memperhatikan surat :
Dari : Dekan FIK UNY
Nomor : 042/UN.34.16/PP/2015
Tanggal : 29 Januari 2015
Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan rekomendasi dan tidak keberatan untuk melaksanakan penelitian dengan judul "PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III DALAM MENGIKUTI PEMBELAJARAN LOMPAT TINGGI DI SD NEGERI GODEAN 1 KECAMATAN GODEAN KABUPATEN SLEMAN" kepada:

Nama : Suraji
Alamat Rumah : Sangonan Sidorejo Godean Sleman
No. Telepon : 085292299989
Universitas / Fakultas : UNY / FIK
NIM : 13604227043
Program Studi : S1
Alamat Universitas : Jl. Colombo Yogyakarta
Lokasi Penelitian : SDN Godean I
Waktu : 10 Februari - 10 April 2015

Yang bersangkutan berkewajiban menghormati dan menaati peraturan serta tata tertib yang berlaku di wilayah penelitian. Demikian untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepala Kantor Kesatuan Bangsa

SPE. A. R. D. ANI
Pembina Tingkat I, IV/b
NIP 19630511 199103 1 004