

**IDENTIFIKASI FAKTOR PENGHAMBAT PERMAINAN  
TRADISIONAL PADA SISWA KELAS IV DAN V  
SD NEGERI 4 PERCOBAAN, WATES  
KULON PROGO**

**SKRIPSI**

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



Oleh:  
Asep Setyawan  
NIM. 11604224040

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENJAS  
JURUSAN PENDIDIKAN OLARHAGA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2016**

## PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “Identifikasi Faktor Penghambat Permainan Tradisional Pada Siswa Kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates Kulon Progo”, yang disusun oleh Asep Setyawan, NIM. 11604224040 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, Januari 2016  
Pembimbing,



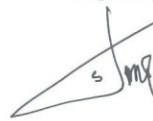
Sudardiyono M.Pd  
NIP. 19560815 198703 1 001

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Identifikasi Faktor Penghambat Permainan Tradisional Pada Siswa Kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates Kulon Progo”, yang disusun Asep Setyawan, NIM. 11604224040, ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

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

Yogyakarta, Januari 2016  
Yang Menyatakan,



Asep Setyawan  
NIM. 11604224040

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Identifikasi Faktor Penghambat Permainan Tradisional Pada Siswa Kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates Kulon Progo”, yang disusun oleh Asep Setyawan, NIM. 11604224040 telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, tanggal 3 Maret 2016 dan dinyatakan lulus.

### DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Sudardiyono, M.Pd	Ketua Penguji		21/03-16
Fathan Nurcahyo, M.Or	Sekretaris Penguji		21/03-16
Dr. Sugeng Purwanto	Penguji Utama		11/03-16
Sridadi, M.Pd	Penguji Pendamping		18/03-16

Yogyakarta, Maret 2016  
Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Dekan,



Wawan S. Suherman, M.Ed.  
NIP. 19640707 198812 1 001

## MOTTO

1. Barangsiapa yang bersungguh-sungguh maka dia akan mendapatkannya  
(Al-Mahfudzot)
2. Dengan kegagalan kita bias belajar, bagaimana kedepan lebih baik lagi.  
Jadi jangan pernah takut untuk gagal (Bob Sadino)
3. Hidup hanya sekali jangan sia-siakan hidup untuk sesuatu yang tidak perlu  
(Asep Setyawan)

## **PERSEMBAHAN**

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, saya persembahkan karya ini untuk orang yang saya sayangi:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Agus Hermawan dan Ibu Rosita yang selalu memberikan yang terbaik, menyayangi setulus hati dan mendoakanku setiap waktu.
2. Adek tercinta Elis Sriyati, Lustikaeni, Mega yang selalu membantu, dan menyemangati dalam pembuatan skripsi ini.
3. Teman-teman seperjuangan PGSD Penjas B angkatan 2011, terima atas kebersamaan dan kekompakkannya.

**IDENTIFIKASI FAKTOR PENGHAMBAT PERMAINAN  
TRADISIONAL PADA SISWA KELAS IV DAN V  
SD NEGERI 4 PERCOBAAN, WATES  
KULON PROGO**

Oleh:  
Asep Setyawan  
NIM. 11604224040

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pembelajaran di lapangan tentang permainan tradisional yang belum sesuai dengan harapan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar faktor penghambat permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei dengan teknik pengambilan data menggunakan angket. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV dan IV SD Negeri 4 Percobaan Wates yang berjumlah 50 siswa. Instrumen yang digunakan mencakup beberapa faktor, meliputi : Faktor Internal yaitu: Fisiologis, Psikologis, dan Faktor Eksternal yaitu:Keluarga, Guru, sarpras, Kurikulum, Lingkungan. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang dituangkan dalam bentuk persentase.

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa faktor penghambat permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo berdasarkan faktor internal dengan persentase sebesar 55,73%, dan faktor eksternal dengan persentase sebesar 44,27%.

Kata Kunci: *hambatan pembelajaran, permainan tradisional*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah S.W.T, atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penyusunan tugas akhir skripsi dengan judul “Identifikasi Faktor Penghambat Permainan Tradisional Pada Siswa Kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates Kulon Progo” dapat diselesaikan dengan lancar.

Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik berkat bantuan berbagai pihak, khususnya pembimbing. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini disampaikan ucapan terimakasih sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd, M.A., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk belajar di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Bapak Erwin Setya Kriswanto, M.Kes., Ketua jurusan POR Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah dengan ikhlas memberikan ilmu, tenaga, dan waktunya untuk selalu memberikan yang terbaik.
4. Bapak Dr. Guntur, M.Pd., Ketua Prodi PGSD Penjas, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan kemudahan dan fasilitas.
5. Bapak Sudardiyono, M.Pd., sebagai Pembimbing Skripsi yang telah memberikan kemudahan dan fasilitas dan dengan ikhlas memberikan ilmu,

tenaga, dan waktunya untuk selalu memberikan yang terbaik dalam menyelesaikan skripsi ini.

6. Kepala sekolah dan Guru, dan Siswa Sekolah Dasar Percobaan 4 Wates Kabupaten Kulon Progo yang telah memberikan kesempatan, waktu, dan tempat untuk melaksanakan penelitian.
7. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih sangat jauh dari sempurna, baik penyusunannya maupun penyajiannya disebabkan oleh keterbatasan pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Akhir kata semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca yang budiman.

Yogyakarta, Januari 2016  
Penulis,

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiv
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	8
<b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Deskripsi Teori .....	9
1. Hakikat Hambatan pembelajaran .....	9
2. Hakikat Pendidikan Jasmani.....	22
3. Hakikat Permainan Tradisional .....	26
4. Karakteristik Siswa Kelas Atas .....	29
B. Penelitian yang Relevan .....	34
C. Kerangka Berpikir .....	35
<b>BAB III. METODE PENELITIAN</b>	
A. Desain Penelitian .....	37
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian .....	37
C. Subjek Penelitian .....	37
D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data .....	38

E. Uji Coba Instrumen .....	42
F. Teknik Analisis Data .....	46
<b>BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian .....	47
1. Faktor Internal .....	49
2. Faktor Eksternal.....	52
B. Pembahasan.....	56
<b>BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	59
B. Keterbatasan Hasil Penelitian .....	60
C. Saran-saran .....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>61</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>63</b>

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. SK dan KD Penjasorkes Siswa Kelas IV dan V.....	2
Tabel 2. Rincian Subjek Penelitian.....	37
Tabel 3. Penilaian Angket .....	40
Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Uji coba .....	41
Tabel 5. Hasil Uji Validitas Angket .....	44
Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Penelitian .....	45
Tabel 7. Norma Penilaian Hambatan Siswa.....	47
Tabel 8. Distribusi Frekuensi Statistik Faktor Penghambat Permainan Tradisional pada Siswa Kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo.....	47
Tabel 9. Distribusi Frekuensi Faktor Penghambat Permainan Tradisional pada Siswa Kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo .....	48
Tabel 10. Deskriptif Statistik Faktor Internal.....	49
Tabel 11. Distribusi Frekuensi Faktor Penghambat Permainan Tradisional pada Siswa Kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo Berdasarkan Faktor Internal .....	50
Tabel 12. Persentase Faktor Penghambat Permainan Tradisional pada Siswa Kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo Berdasarkan Indikator.....	51
Tabel 13. Deskriptif Statistik Faktor Eksternal .....	53
Tabel 14. Distribusi Frekuensi Faktor Penghambat Permainan Tradisional pada Siswa Kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo Berdasarkan Faktor Eksternal.....	53
Tabel 15. Persentase Faktor Penghambat Permainan Tradisional pada Siswa Kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo Berdasarkan Indikator.....	55

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Diagram Batang Faktor Penghambat Permainan Tradisional pada Siswa Kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo .....	48
Gambar 2. Diagram Batang Faktor Penghambat Permainan Tradisional pada Siswa Kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo Berdasarkan Faktor Internal .....	50
Gambar3. Diagram Batang Persentase Faktor Penghambat Permainan Tradisional pada Siswa Kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo Berdasarkan Indikator Fisiologis dan Psikologis.....	52
Gambar 4. Diagram Batang Faktor Penghambat Permainan Tradisional pada Siswa Kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo Berdasarkan Faktor Eksternal .....	54
Gambar 5. Diagram Batang Faktor Penghambat Permainan Tradisional pada Siswa Kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo Berdasarkan Indikator .....	55

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Izin Survei .....	64
Lampiran 2. Surat Izin Uji Coba dari Fakultas .....	65
Lampiran 3. Surat Keterangan Uji Coba dari SD Negeri Beji .....	66
Lampiran 4. Surat Izin Penelitian dari Fakultas .....	67
Lampiran 5. Surat Keterangan Penelitian dari SD Negeri Percobaan 4 Wates	68
Lampiran 6. Keterangan <i>Expert Judgement</i> .....	69
Lampiran 7. Angket Uji Coba .....	70
Lampiran 8. Data Uji Coba .....	74
Lampiran 9. Uji Validitas dan Reliabilitas .....	76
Lampiran 10. Tabel r .....	78
Lampiran 11. Angket Penelitian .....	79
Lampiran 12. Data Penelitian .....	83
Lampiran 13. Deskriptif Statistik .....	85
Lampiran 14. Dokumentasi Uji Coba SD Negeri Beji .....	88
Lampiran 15. Dokumentasi Penelitian SD Negeri 4 Percobaan Wates .....	89

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan jasmani pada hakikatnya merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pendidikan secara keseluruhan, yang dalam pelaksanaannya mengutamakan aktivitas jasmani. Secara sederhana pendidikan jasmani itu adalah proses belajar untuk gerak dan belajar memulai gerak. Pendidikan jasmani merupakan salah satu pelajaran yang diberikan disekolah dasar sampai dengan sekolah menengah umum. Kegiatan pendidikan jasmani tidak hanya mengajarkan keterampilan dan manfaat keikutsertaan mereka pada saat disekolah, namun diharapkan dapat menjangkau berlangsungnya dan manfaat proses belajar yang berkesinambungan. Program pendidikan jasmani merupakan bagian upaya peningkatan kualitas manusia yang dapat dilakukan melalui proses pendidikan dan aktivitas jasmani. Dengan demikian orang akan terbiasa untuk melakukan aktivitas olahraga sehingga akan berpengaruh terhadap pemeliharaan tubuh dan peningkatan kesehatan serta kesegaran jasmani (Undang-Undang No. 20 tahun 2003).

Pendidikan di Indonesia terdiri atas jalur pendidikan formal, non formal, dan informal. Pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Pendidikan non formal adalah jalur pendidikan diluar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang, seperti kursus-kursus. Pendidikan informal adalah jalur

pendidikan dari keluarga dan lingkungan (Undang-Undang No. 20 tahun 2003).

Tujuan pendidikan jasmani adalah untuk memperkaya pengalaman gerak. Terbinanya pola hidup aktif dan sehat bersifat wajib diikuti oleh seluruh peserta didik. Sedangkan tujuan pendidikan menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2003 adalah berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab (pasal 3 UU Sistem Pendidikan Nasional, 2003: 7).

SK dan KD siswa kelas IV dan V dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 1.** SK dan KD Penjasorkes Siswa Kelas IV dan V

<b>Kelas</b>	<b>SK</b>	<b>KD</b>
<b>IV</b>	Mempraktikkan latihan untuk meningkatkan kebugaran dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mempraktikkan aktivitas permainan sederhana untuk melatih daya tahan dan kekuatan otot, serta nilai kerja keras, dan disiplin.</li> <li>2. Mempraktikkan aktivitas permainan untuk melatih kelenturan dan koordinasi, serta nilai kerja keras, dan disiplin</li> </ol>
<b>V</b>	Mempraktikkan latihan dasar kebugaran jasmani dan nilai-nilai yang terkandung Di dalamnya	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mempraktikkan aktivitas untuk kekuatan otot-otot anggota badan bagian atas, serta nilai kerja keras, disiplin, kerjasama, dan kejujuran</li> <li>2. Mempraktikkan aktivitas untuk kecepatan dan kualitas gerak yang meningkat, serta nilai kerja keras, disiplin, kerjasama, dan kejujuran</li> </ol>

Berdasarkan pengamatan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SD Negeri 4 Percobaan Wates, dalam pembelajaran guru selalu menciptakan suasana yang menyenangkan siswa sehingga siswa tertarik dan berminat untuk mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Guru menyajikan materi pembelajaran yang beraneka ragam dengan menggunakan metode pembelajaran yang berbeda-beda sesuai dengan karakteristik siswa. Hanya saja di saat guru pendidikan jasmani menyampaikan materi pembelajaran di lapangan, ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan di saat guru menyampaikan materi mengenai permainan tradisional. Ada siswa yang berbicara sendiri, mengganggu temannya dan adapula siswa yang hiperaktif bergerak sesukanya tanpa ada arahan atau perintah dari guru Penjas.

Masalah yang dihadapi guru Penjaskes SD Negeri 4 Percobaan Wates dalam pelaksanaan pembelajaran yaitu kurangnya sarana dan prasarana yang dapat mendukung proses pembelajaran motorik dalam pendidikan jasmani. Kurangnya sarana dan prasarana merupakan permasalahan klasik yang dihadapi oleh sekolah. Kondisi seperti ini menyebabkan kurangnya kreatifitas guru dalam menyiapkan sarana pembelajaran (modifikasi peralatan olahraga) yang sesuai dengan tuntutan kurikulum secara mudah dan praktis guna mengatasi keterbatasan ketersediaan sarana dan prasarana olahraga di sekolah. Kurangnya kreatifitas guru olahraga dalam menyiapkan sarana pembelajaran dapat dilihat dari kegiatan pengajaran guru yang hanya memberikan praktek yang tersedia alatnya saja, sedangkan materi praktek yang lainnya tidak diberikan karena alat yang dibutuhkan tidak ada atau rusak. Misalnya

keterbatasan bola sepakbola yang hanya berjumlah 2 buah, bolabasket 2 buah, dan bolavoli 3 buah bola, dibandingkan dengan jumlah peserta didik. Jumlah lapangan sepakbola 1, lapangan bolavoli 1, lapangan bolabasket 1, lapangan bulutangkis 1, dan lapangan sepaktakraw 1. Lapangan bolavoli dan bolabasket yang kurang terawat, misalnya di lapangan bolabasket kurang bersih dan lantainya banyak yang rusak, bola yang digunakan ada yang sudah tidak layak karena kulit karetnya terkelupas dan ada beberapa yang bocor, sehingga menimbulkan rasa ketidaknyamanan siswa dalam menggunakannya.

Menurut Sukintaka (1998: 101-102) "Permainan tradisional merupakan permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak secara tradisi, yang dimaksud tradisi adalah permainan yang telah diwarisi dari generasi yang satu ke generasi berikutnya". Jadi permainan-permainan tersebut telah dimainkan oleh anak-anak dari satu zaman ke zaman berikutnya. Selain itu menyatakan sebagai berikut: "Permainan tradisional akan menyebabkan anak-anak yang bermain merasa senang, dengan kesenangannya akan melakukan dengan bersungguh-sungguh dan semata-mata akan memperoleh kesenangan dari bermain itu". Anak pun akan merasa lebih senang dan bugar di dalam melaksanakan permainan tradisional dari pada permainan prestasi karena ketidakadaan beban di dalam bermain sehingga permainan tradisional sangatlah cocok untuk membentuk anak menjadi sehat jasmani dan rohani secara rileks atau santai.

Mengingat dampak positif dari permainan tradisional apabila dilihat dari nilai dan bentuknya ternyata tidak hanya dapat mempengaruhi kesegaran jasmani anak, maka harapannya guru mampu mengajarkan permainan

tradisional tiak hanya permainan-permainan di cabang olahraga saja, karena dengan adanya permainan tradisional ini anak akan mendapatkan permainan yang dapat membantu menyegarkan kebugaran jasmaninya serta kesehatanya dengan permainan-permainan yang asyik dan santai, tetapi juga meningkatkan kreativitas anak.maka pemerintah berusaha melestarikannya salah satu upaya tersebut adalah dengan dimasukkannya permainan tradisional sebagai salah satu program pilihan dalam kurikulum perndidikan jasmani tahun 1994 untuk SD.

Pengajaran permainan tradisional tidaklah lebih sulit dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain, karena permainan tradisional merupakan permainan yang sederhana, baik peraturan maupun peralatan serta tidak memerlukan lapangan yang luas dan peralatan mudah didapat di lingkungan sekitar. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat telah membawa perubahan-perubahan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, di dalam bermainpun anak cenderung memilih permainan tertentu, seperti *gamewatch*, *video*, *dingdong*, *handphone*, *laptop* dan mulai meninggalkan permainan tradisional. Namun kenyataannya yang terjadi sekarang permainan tradisional sudah tidak ada lagi atau jarang sekali dimainkan oleh anak-anak, tidak banyak anak-anak yang mau bermain kejar-kejaran, perang-perangan, petak umpet, dan lain-lain. Bahkan guru pendidikan jasmani pun jarang sekali yang mengajarkan permainan tradisional.

Penurunan minat siswa terhadap permainan tradisional bisa jadi disebabkan siswa menganggap bahwa permainan tradisional tersebut sudah

ketinggalan jaman, karena alat-alat bermain sekarang cenderung mengalami perubahan karena terpengaruh modernisasi. Di samping itu adanya kecenderungan guru lebih memilih olahraga lain, seperti: bola voli, sepakbola, atletik, dan sebagainya, Padahal di dalam bermain memperoleh prestasi adalah hal yang kesekian kalinya di mana tubuh harus sehat dan bugar terlebih dahulu, sehingga permainan tradisional yang mudah dimainkan dan alatnya sangat sederhana atau mudah didapat itu apat memacu kebugaran anak di dalam memperoleh kesehatan dan prestasi.

Harapan guru pendidikan jasmani untuk jenjang pendidikan sekolah dasar kelas atas sudah memahami dan mampu melakukan permainan tradisional yang sebelumnya telah diberikan atau diajarkan oleh guru pendidikan jasmani di saat berada di lapangan. Hasil pembelajaran di lapangan masih ada beberapa siswa yang masih kebingungan disaat melakukan permainan tradisional, bahkan ada 4 siswa putra dan 5 siswa putri yang benar-benar belum mengetahui tentang permainan tradisional.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk memperoleh gambaran secara objektif mengenai “Identifikasi faktor penghambat permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat ditarik identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya sarana dan prasarana yang dapat mendukung proses pembelajaran dalam pendidikan jasmani di SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo.
2. Kurangnya ketertarikan siswa dalam mengikuti aktivitas permainan tradisional karena kurang menarik dibandingkan dengan permainan modern zaman sekarang.
3. Belum diketahui identifikasi faktor penghambat permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan berbagai masalah yang ada, tidak semua permasalahan dibahas dalam penelitian ini, karena keterbatasan penulis maka permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini dibatasi pada identifikasi faktor penghambat permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian di atas, identifikasi masalah, batasan masalah, dapat dirumuskan permasalahan yaitu: “Seberapa besar faktor penghambat permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo?”

### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan bertujuan untuk mengetahui seberapa besar faktor penghambat permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo.

## **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang terkait yaitu:

1. Secara teoritis
  - a. Diharapkan penelitian ini dapat sebagai acuan dan meningkatkan permainan-permainan tradisional dalam melaksanakan pembelajaran.
  - b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi bagi perkembangan pembelajaran penjasorkes di SD terhadap permainan tradisional.
2. Secara praktis
  - a. Bagi peneliti, dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan dalam pembelajaran permainan tradisional.
  - b. Bagi guru pendidikan jasmani, penelitian ini akan lebih memahami bagaimana arti pentingnya permainan tradisional bagi peserta didik dan masyarakat.
  - c. Bagi anak didik, penelitian ini memberikan pengetahuan tentang permainan tradisional.
  - d. Bagi sekolah, penelitian ini memberikan sumbangan pemikiran kepada guru pendidikan jasmani untuk mengembangkan permainan tradisional di sekolah.

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Deskripsi Teori**

#### **1. Hakikat Hambatan Pembelajaran**

Faktor-faktor yang diidentifikasi pada penelitian ini sebagai faktor yang dapat menimbulkan suatu hambatan dalam permainan tradisional. Menurut Ngalm Purwanto (2007: 102) faktor-faktor yang mempengaruhi kesulitan belajar siswa dapat dibedakan menjadi dua golongan yaitu:

- a. Faktor yang ada dalam diri organisme itu sendiri yang disebut faktor individual. Yang termasuk ke dalam faktor individual antara lain: Faktor kematangan /pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi dan faktor pribadi.
- b. Faktor yang ada diluar individu yang disebut faktor sosial. Yang termasuk dalam faktor sosial antara lain faktor keluarga/keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajar, alat-alat yang dipergunakan dalam belajar mengajar, lingkungan dan kesempatan yang tersedia dan motivasi sosial.

Sedangkan menurut Muhibbin Syah (2005: 173), secara garis besar faktor-faktor penyebab timbulnya kesulitan belajar pada siswa terdiri atas dua macam, yaitu:

- a. Faktor intern siswa, yakni hal-hal atau keadaan yang muncul dari dalam siswa itu sendiri. Faktor intern siswa itu sendiri meliputi dua aspek, yakni aspek fisiologis (bersifat jasmaniah) dan aspek psikologis (bersifat rohaniyah) seperti intelegensi siswa, sikap siswa, bakat siswa dan motivasi siswa.
- b. Faktor ekstern siswa, yakni hal-hal atau keadaan yang datang dari luar siswa. Faktor ekstern siswa terdiri atas dua macam, yakni faktor lingkungan sosial seperti para guru, para staf administrasi dan teman-teman sekelas dan faktor lingkungan nonsosial seperti gedung sekolah, letak sekolah, rumah tinggal siswa, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan siswa.

Menurut M. Dalyono (2009: 230) menyatakan bahwa faktor-faktor penyebab kesulitan belajar dapat digolongkan ke dalam dua golongan yaitu:

- a. Faktor intern, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri manusia itu sendiri. Faktor intern meliputi:
  - 1) Faktor fisiologis, yang terdiri dari: karena sakit, karena kurang sehat dan sebab cacat tubuh.
  - 2) Faktor psikologi, yang terdiri dari: intelegensi, bakat, minat, motivasi, kesehatan mental dan tipe-tipe khusus seorang pelajar.
- b. Faktor ekstern, yaitu faktor yang berasal dari luar manusia. Faktor ekstern meliputi:
  - 1) Faktor-faktor non sosial, terdiri dari: faktor saran dan prasarana.
  - 2) Faktor-faktor sosial, terdiri dari: faktor keluarga, faktor guru dan faktor lingkungan.

Menurut M. Dalyono (2009: 229), kesulitan belajar anak didik tidak selalu disebabkan karena faktor intelegensi yang rendah (kelainan mental), akan tetapi dapat juga disebabkan oleh faktor-faktor non intelegensi. Dengan demikian, IQ yang tinggi belum tentu menjamin keberhasilan belajar. Karena itu, dalam rangka memberikan bimbingan yang tepat kepada setiap anak didik, maka para pendidik perlu memahami masalah-masalah yang berhubungan dengan kesulitan belajar.

#### **a. Faktor Internal**

Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri manusia itu sendiri. Adapun faktor-faktor yang terdapat dalam diri manusia itu sendiri adalah:

## 1) Faktor Fisiologi

### a) Karena sakit

Seseorang yang menderita sakit pasti akan mengalami kelemahan fisiknya, sehingga saraf sensoris dan motoriknya lemah. Akibatnya rangsangan yang diterima melalui inderanya tidak dapat diteruskan ke otak. Lebih-lebih sakitnya lama, sarafnya akan bertambah lemah, sehingga ia tidak dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dan mengakibatkan ia tertinggal materi pelajaran yang telah diajarkan (M. Dalyono, 2009: 229).

### b) Karena kurang sehat

Anak yang kurang sehat dapat mengalami kesulitan dalam menerima materi, sebab ia sudah capek, mengantuk, pusing, daya konsentrasinya hilang, kurang semangat, pikiran terganggu. Karena hal-hal ini maka penerimaan dan respon pelajaran berkurang, saraf otak tidak mampu bekerja secara optimal memproses, mengelola dan mengorganisasi bahan pelajaran melalui indranya. Perintah dari otak yang langsung kepada saraf motoris yang berupa ucapan, tulisan, hasil pemikiran menjadi lemah juga (M. Dalyono, 2009: 230).

### c) Sebab karena cacat tubuh

Menurut M. Dalyono, (2009: 230) cacat tubuh dibedakan atas:

(1) Cacat tubuh yang ringan, seperti kurang pendengaran, kurang penglihatan dan gangguan psikomotor.

(2) Cacat tubuh tetap (serius), seperti buta, tuli, bisu, tidak mempunyai tangan atau kaki.

Bagi golongan yang ringan, masih bisa mengikuti pendidikan umum, asal guru memperhatikan dan menempuh *placement* yang tepat. Namun bagi golongan yang serius maka harus masuk pendidikan khusus SLB. Fisik baik postur tubuh maupun kemampuan gerak dari seseorang sangat menentukan untuk seseorang melakukan dan menguasai suatu cabang olahraga. Hal ini dapat dijabarkan sebagai berikut: struktur tubuh seperti tinggi badan, daya tahan tubuh dan kondisi tubuh (M. Dalyono, 2009: 232).

## **2) Faktor Psikologi**

Faktor psikologi meliputi antara lain:

### **a) Intelegensi**

Intelegensi adalah kemampuan untuk memahami dan berfikir tentang ide-ide, simbol-simbol atau hal-hal tertentu yang bersifat abstrak (Sugihartono, dkk., 2007: 15). Intelegensi sebenarnya bukan persoalan kualitas otak saja, melainkan juga kualitas organ-organ tubuh lainnya. Akan tetapi, memang harus diakui bahwa peran otak dalam hubungannya dengan intelegensi manusia lebih menonjol daripada peran organ-organ tubuh lainnya, karena otak merupakan pengontrol hampir seluruh aktivitas manusia.

Tingkat kecerdasan atau intelegensia (IQ) siswa tak dapat diragukan lagi. Intelegensi sangat menentukan tingkat keberhasilan siswa. Ini bermakna semakin tinggi kemampuan intelegensi seorang siswa maka semakin besar pula peluang keberhasilan belajar. Sebaliknya, semakin rendah kemampuan intelegensi seorang siswa semakin kecil pula peluang untuk meraih keberhasilan belajar.

Anak yang IQ-nya tinggi dapat menyelesaikan segala persoalan yang dihadapinya. Anak yang normal (ber-IQ 90-110), dapat menamatkan SD tepat pada waktunya. Mereka yang memiliki IQ 110-140 dapat digolongkan cerdas dan IQ-nya diatas 140 dapat dikatas genius. Golongan ini mempunyai potensi untuk menyelesaikan pendidikan di perguruan tinggi. Jadi, semakin tinggi IQ seseorang akan makin cerdas pula. Mereka yang mempunyai IQ di bawah 90 tergolong lemah mental (*mentally deffective*). Anak inilah yang banyak mengalami kesulitan belajar. Apabila mereka itu harus menyelesaikan persoalan yang melebihi potensinya jelas ia tidak mampu dan banyak mengalami kesulitan.

b) Bakat

Bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang (Muhibbin Syah, 2005: 135). Bakat merupakan potensi/kecakapan dasar yang dibawa individu sejak lahir. Setiap individu memiliki

bakat yang berbeda. Anak yang berbakat olahraga mereka akan berkembang di bidang olahraga seperti sepakbola, basket, atletik, bolavoli dan olahraga lainnya. Jadi, anak akan mudah mempelajari yang sesuai dengan bakatnya. Apabila seseorang anak harus mempelajari bahan yang lain dari bakatnya, ia akan cepat bosan, mudah putus asa dan tidak akan senang.

c) Minat

Menurut Muhibbin Syah (2005: 136), minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Tidak adanya minat seseorang anak terhadap sesuatu. Tidak adanya minat seseorang anak terhadap sesuatu hal maka akan timbul kesulitan dalam mempelajarinya. Hal ini dapat memberikan kepuasan. Bila kepuasan berkurang, maka minatpun berkurang, begitu pula sebaliknya. Selama kesenangan dan ketertarikan itu ada, intensitas dan motivasi yang menyertainya sama tingginya dengan minat. Minat sangat menentukan sukses atau gagalnya seseorang dalam belajar, karena minat didorong motivasi. Kurangnya minat juga akan berkurangnya usaha dan perhatian belajar seseorang sehingga menghambat studi belajar.

d) Motivasi

Motivasi diartikan sebagai suatu kondisi yang menyebabkan atau menimbulkan perilaku tertentu dan yang memberikan arah dan ketahanan pada tingkah laku tersebut (Sugihartono, dkk. 2007: 20).

Motivasi dapat menentukan baik buruk tidaknya dalam mencapai tujuan sehingga semakin besar motivasinya akan semakin besar kesuksesan belajarnya. Seseorang yang besar motivasinya akan giat berusaha, tampak gigih tidak mau menyerah, giat berlatih untuk meningkatkan prestasinya. Sebaliknya yang motivasinya lemah, tampak acuh tak acuh, mudah putus asa, perhatiannya tidak tertuju pada materi, kehadiran yang tidak tentu sehingga akan ketinggalan materi berikutnya.

e) Kesehatan mental

Dalam belajar tidak hanya menyangkut segi intelek, tetapi juga menyangkut segi kesehatan mental dan emosional. Hubungan kesehatan mental dan ketenangan emosi akan menimbulkan hasil belajar yang baik, demikian juga belajar yang selalu sukses akan membawa harga diri seseorang. Bila harga diri tumbuh merupakan adanya faktor kesehatan mental. Individu didalam hidupnya selalu mempunyai dorongan-dorongan, seperti memperoleh penghargaan, dapat rasa aman dan lain-lain. Apabila kebutuhan itu tidak terpenuhi akan membawa masalah-masalah emosional dan bentuk-bentuk *maladjustment*. *Maladjustment* sebagai manifestasi dari rasa emosional mental yang kurang sehat dapat merugikan belajarnya. Misalnya, anak yang sedih akan kacau pikirannya dan menyulitkan konsentrasinya (Sugihartono, dkk. 2007: 20).

f) Tipe-tipe khusus seorang pelajar

Menurut Sugihartono, dkk. 2007: 23) Tipe-tipe belajar seorang anak di antaranya adalah:

- 1) Anak yang bertipe visual, ia akan cepat mempelajari bahan-bahan yang disajikan secara tertulis, bagan, grafik dan gambar. Ia mudah mempelajari bahan pelajaran yang didapat melalui indra penglihatannya. Sebaliknya ia akan merasa kesulitan menerima materi apabila disampaikan dalam bentuk suara atau gerakan.
- 2) Anak yang bertipe auditif, ia mudah mempelajari bahan yang disajikan dalam bentuk suara (ceramah) atau dengan berdiskusi dengan temannya. Penyampaian materi dalam bentuk tulisan atau gerakan-gerakan ia akan mengalami kesulitan.
- 3) Anak yang bertipe motorik, ia mudah menerima materi yang berupa tulisan-tulisan, gerakan-gerakan yang sulit mempelajari materi yang berupa dan penglihatan.

**b. Faktor Eksternal**

Menurut Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono (2000: 75-88) faktor eksternal adalah faktor-faktor yang berasal dari luar manusia. Faktor ini terdiri dari faktor keluarga, faktor guru, faktor sarana dan prasarana, faktor kurikulum, faktor lingkungan.

**1) Faktor Keluarga**

Menurut Conny S., (2004: 69) keluarga merupakan pusat pendidikan yang utama dan pertama. Tetapi dapat juga sebagai faktor kesulitan belajar, yang termasuk faktor ini antara lain adalah:

a) Faktor orang tua

Orang tua yang kurang/tidak memperhatikan pendidikan anak-anaknya akan menjadi penyebab kesulitan dalam proses belajarnya. Orang tua yang bersifat kejam terhadap anak-anaknya

akan menimbulkan mental yang tidak baik terhadap anaknya. Hal ini akan berakibat anak tidak dapat tenteram dan tidak senang di rumah sehingga anak pergi mencari teman sebayanya hingga lupa belajar. Begitu juga dengan orang tua yang terlalu memanjakan kepada anaknya. Akibatnya anak tidak mempunyai kemampuan, sebab terlalu tergantung kepada orang tuanya. Sehingga anak menjadi malas dalam berusaha dan prestasinya akan menurun. Kedua sikap itu pada umumnya orang tua tidak memberikan dorongan kepada anaknya untuk berlatih dan belajar dan berlatih (Conny S., 1987: 69)

Sifat hubungan orang tua dengan anak juga sering dilupakan. Kasih sayang dari orang tua, pengertian atau perhatian dan penghargaan dari orang tua kepada anak menimbulkan mental yang sehat bagi anak. Kurangnya kasih sayang orang tua terhadap anak dapat menimbulkan *emosioanal insecurity*. Kasih sayang dari orang tua terhadap anak dapat berupa menciptakan komunikasi yang baik antar orang tua dengan anak.

b) Suasana rumah/keluarga

Suasana keluarga yang sering gaduh, terjadi percecokan antara orang tua, terjadi antara ketegangan keluarga, akan mengakibatkan anak tidak merasa betah di rumah. Akhirnya ia akan pergi keluar bersama teman-temannya dan akan menghabiskan waktunya untuk bersenang senang bersama teman-

temannya. Sehingga tidak mustahil anak akan merasa malas untuk mengikuti pembelajaran sepakbola pada waktu di sekolah (Conny S., 2004: 70).

c) Keadaan ekonomi keluarga

Faktor biaya merupakan faktor yang sangat penting. Karena untuk proses pembelajaran di sekolah juga memerlukan biaya. Misalnya membeli baju olahraga untuk kegiatan olahraganya itu harus memakai seragam. Untuk keluarga yang ekonominya kurang pasti akan akan terlalu keberatan mengeluarkan biaya tambahan, karena untuk mencukupi kebutuhan sehari-hari. Begitu juga dengan keluarga yang ekonominya berlebihan. Meskipun tidak masalah dalam mengeluarkan biaya, namun anaknya terkadang malas mengikuti pembelajaran sepakbola. Mereka terlalu banyak bersenang-senang karena terlalu dimanja oleh orang tuanya (Conny S., 2004: 71)

## 2) Guru

Kecakapan Guru dalam melaksanakan tugas mengajar di sekolah dapat diartikan sebagai kemampuan atau keahliannya melakukan kompetensi mengajar. Menurut Sugihartono, dkk., (2007: 85) ada 13 peran guru dalam proses belajar mengajar yang harus dipenuhi, yaitu:

- a) Guru sebagai Korektor
- b) Guru sebagai Inspirator
- c) Guru sebagai Informator
- d) Guru sebagai Organisator

- e) Guru sebagai Motivator
- f) Guru sebagai Inisiator
- g) Guru sebagai Fasilitator
- h) Guru sebagai Pembimbing
- i) Guru sebagai Demonstrator
- j) Guru sebagai Pengelola kelas
- k) Guru sebagai Mediator
- l) Guru sebagai Supervisor
- m) Guru sebagai Evaluator

Untuk dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan baik, seorang guru harus menguasai ketigabelas kompetensi mengajar tersebut. Dengan demikian segala kekurangan dan kelemahannya akan menjadi masalah yang sangat mendasar didalam pendidikan. Agar proses pembelajarannya berjalan dengan baik.

### **3) Sarana dan Prasarana**

Faktor sarana dan prasarana mencakup alat dan fasilitas serta lingkungan yang mendukung kegiatan pembelajaran sepakbola. Perkembangan ilmu dan teknologi mendorong upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat yang disediakan sekolahan dan tidak tertutup kemungkinan alat tersebut sesuai perkembangan jaman.

Menurut Agus S. Suryobroto (2004: 4), sarana atau alat adalah segala sesuatu yang diperlukan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, mudah dipindahkan bahkan dibawa oleh pelakunya atau siswa. Contohnya: bola, raket, pemukul, tongkat, balok, gada, bed, *shuttle cock* dan lain-lain. Perkakas adalah segala sesuatu yang

diperlukan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, mudah dipindahkan (bisa semi permanen) tetapi berat dan sulit. Contohnya : matras, peti lompat, kuda-kuda, palang tunggal, palang sejajar dan lain-lain. Sedangkan fasilitas adalah segala sesuatu yang diperlukan dalam pembelajaran jasmani, bersifat permanen atau tidak dapat dipindahkan. Contohnya: lapangan (sepakbola, bola voli, bola basket, tenis lapangan, bulu tangkis), aula/hall, kolam renang dan lain-lain.

#### **4) Kurikulum**

Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggara kegiatan pembelajaran untuk lingkungan mencapai tujuan pendidikan tertentu (Iskandar, 2009: 143). Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran permainan tradisional dibutuhkan penyusunan dan perencanaan yang baik dan tepat. Program penyusunan perencanaan dilakukan sebelum proses pengajaran. Program yang demikian memungkinkan seorang guru dapat memberikan sebanyak mungkin kesempatan kepada peserta didik guna perkembangan pengetahuan dan keterampilannya. Karena sebelum pengajaran program tersebut harus disusun terlebih dahulu materi yang diajarkan kepada siswa, lalu pada saat mengajarnya guru tidak bingung dalam memberikan materi kepada siswa.

## 5) Lingkungan

Menurut M. Dalyono (2009: 246) Keadaan lingkungan dapat dibagi menjadi 2 macam yaitu lingkungan sekitar dan lingkungan yang disebabkan faktor musim dan iklim. Lingkungan di sekitar sekolah yang kurang mendukung dapat diminimalisir oleh masyarakat sekolah agar lebih mendukung. Contoh lingkungan sekitar sekolah adalah kebersihan lingkungan yang disebabkan oleh faktor iklim dan musim adalah keadaan cuaca hujan, panas, cerah, mendung dan berawan. Dengan keadaan lingkungan yang mendukung kegiatan pembelajaran sepakbola akan meningkatkan hasil yang baik pula, sehingga tujuan yang direncanakan akan tercapai dengan baik. Begitu sebaliknya keadaan lingkungan yang kurang mendukung akan menjadi kendala dalam proses kegiatan pembelajaran sepakbola.

Selain lingkungan sekolah dan lingkungan yang disebabkan faktor musim dan iklim, menurut M. Dalyono (2009: 246) terdapat juga faktor sosial. Faktor sosial meliputi: teman bermain, lingkungan, tetangga, dan aktivitas dalam masyarakat.

### a) Teman bermain

Teman bermain pengaruhnya sangat besar dan lebih cepat masuk dalam jiwa anak. Apabila anak suka bermain dengan mereka yang tidak sekolah, maka anak akan malas untuk belajar, berlatih, sebab cara hidup anak yang bersekolah berlainan dengan anak yang tidak bersekolah. Begitu juga dengan anak yang suka bermain dengan teman yang memiliki keterampilan cabang olahraga tertentu. Maka, biasanya anak akan tertarik untuk menekuni cabang olahraga tersebut.

b) Lingkungan tetangga

Corak kehidupan tetangga, misalnya berada di daerah lingkungan masyarakat yang suka terhadap cabang olahraga bulutangkis. Maka bagi anak yang suka cabang olahraga sepakbola akan sedikit terhambat karena lingkungan tersebut mempengaruhi motivasi anak tersebut, karena teman-temannya bermain bulu tangkis.

c) Aktivitas Dalam Masyarakat

Terlalu banyak berorganisasi di masyarakat, ada kegiatan kemsyarakatan, akan menyebabkan keikutsertaan anak dalam kegiatan pembelajaran sepakbola di sekolah akan menjadi terbengkalai. Orang tua harus mengawasi kegiatan anak tersebut agar anak dapat membagi waktunya. Sehingga kegiatan pembelajaran di sekolah dapat sukses dan juga kegiatan bermasyarakat juga berjalan dengan lancar.

## **2. Hakikat Pendidikan Jasmani**

### **a. Pengertian Pendidikan Jasmani**

Menurut Achmad Paturusi (2012: 4-5), pendidikan jasmani merupakan suatu kegiatan mendidik anak dengan proses pendidikan melalui aktivitas pendidikan jasmani dan olahraga untuk membantu anak agar tumbuh dan berkembang secara wajar sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Berdasarkan pengertian di atas pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan dan mengembangkan manusia melalui aktivitas jasmani yang dipilih. Penerapan proses pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar telah diprogramkan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), ditujukan untuk meningkatkan kesegaran Jasmani, juga untuk menanamkan geraka-gerakan dasar yang baik dan benar.

Proses dalam pembelajaran pendidikan jasmani memiliki beberapa faktor. Pada tingkat mikro ada empat unsur utama yaitu tujuan,

substansi (tugas ajar), metode dan strategi, dan asesmen, serta evaluasi. Keempat unsur ini tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Tugas utama guru pendidikan jasmani ialah mengelola persiapan dan keterkaitan keempat unsur tersebut dalam sebuah mata rantai, berawal pada perencanaan tujuan dan berakhir pada gambaran tentang pencapaian tujuan (Adang Suherman, 2000: 7).

Menurut Gagne dalam Made Wena (2009: 10), pembelajaran yang efektif harus dilakukan dengan berbagai cara dan menggunakan berbagai macam media pembelajaran. Berdasarkan pendapat di atas sebagai seorang guru wajib kiranya memiliki kiat maupun seni untuk memadukan antara media yang digunakan dan pembelajaran, sehingga pembelajaran yang dihasilkan akan memiliki kualitas atau bobot yang tinggi.

Pembelajaran mengandung pengertian bagaimana guru mengajarkan sesuatu kepada peserta didik. Seperti yang terdapat pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) SD/MI (BSNP, 2006: 207) menjelaskan bahwa:

pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang diajarkan di sekolah memiliki pepatah sangat penting, yaitu memberi kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang terpilih yang dilakukan secara sistematis.

Menurut Sukintaka (2004: 55), pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani untuk mencapai tujuan pendidikan.

Melalui proses pembelajaran jasmani diharapkan akan terjadi perubahan pada peserta didik. Proses belajar tersebut terjadi karena ada rangsang yang dilakukan oleh guru. Guru memberikan rangsang dengan aneka pengalaman belajar gerak, di sisi lain siswa akan membalas respon melalui aktivitas fisik yang terbimbing. Melalui respon itulah akan terjadi perubahan perilaku. Pelaksanaan pembelajaran praktek pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan secara garis besar dilakukan dalam tiga tahapan yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup (Adang Suherman, 2000: 34).

Menurut BSNP (Panduan BNSP, 2006: 158-159), bahwa tujuan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- (a) mengembangkan keterampilan pengolahan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga, (b) meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, (c) meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar, (d) meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, (e) mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis, (f) mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain, dan lingkungan, (g) memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil, serta memiliki sikap yang positif.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani di SD adalah proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, pendidikan jasmani yang diajarkan di sekolah

memiliki peranan sangat penting, yaitu memberi kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani. Pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani secara garis besar dilakukan dalam tiga tahapan yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

#### **b. Tujuan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Sekolah Dasar**

Pendidikan jasmani mempunyai peranan penting untuk mendukung pencapaian tujuan pendidikan secara keseluruhan. Dari masing-masing jenjang pendidikan, pendidikan jasmani mempunyai tujuan yang berbeda-beda sesuai dengan perkembangan dan pertumbuhan siswa.

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Sekolah Dasar (2006: 2-3) bahwa Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Sekolah Dasar bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya mengembangkan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga terpilih.
- 2) Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik.
- 3) Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar.
- 4) Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.
- 5) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis.
- 6) Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan.
- 7) Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai

pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil, serta memiliki sikap yang positif.

Berdasarkan tujuan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Sekolah Dasar bahwa melalui pendidikan jasmani diharapkan siswa memiliki kemampuan untuk mengembangkan kebugaran jasmani, pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, meningkatkan keterampilan gerak, membentuk karakter moral yang baik, menumbuhkan sikap sportif, mengembangkan keterampilan menjaga keselamatan dan pencapaian pertumbuhan fisik yang sempurna dan pola hidup yang sehat.

### **3. Hakikat Bermain**

Batasan mengenai bermain sangat luas dan sulit untuk menemukan pengertian bermain secara nyata dan tepat dalam arti satu batasan dapat mencakup seluruh pengertian bermain. Sehingga perlu melibatkan beberapa ahli mengemukakan pendapat mengenai batasan bermain walaupun belum satu bahasa tetapi dapat sebagai acuan untuk memberi pengertian bermain dalam pendidikan jasmani pada khususnya. Adapun pendapat para ahli mengenai pengertian bermain adalah sebagai berikut : James Sully dalam Tedjasaputra (2001) menyatakan bahwa tertawa adalah tanda kegiatan bermain dan tertawa terdapat di dalam aktivitas sosial yang dilakukan bersemasekelompok teman, yang penting dan perlu ada di dalam kegiatan bermain adalah rasa senang yang ditandai oleh tertawa. Soemitro (1992) menyatakan bahwa bermain adalah belajar menyesuaikan diri dengan keadaan. Hal senada menurut Sukintaka (1998) bermain adalah aktivitas

jasmani yang dilakukan dengan sukarela dan bersungguh-sungguh untuk memperoleh rasa senang dari melakukan aktivitas tersebut.

Hurlock (1999: 320) menyatakan bahwa bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. bermain dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar kewajiban. Sedangkan Peaget dalam Hurlock (1999) menjelaskan bahwa bermain terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional. Sedangkan Drijarkara dalam Sukintaka (1998) menyatakan bahwa bermain adalah gejala manusia yang merupakan aktivitas dinamika manusia yang dibudayakan. Selanjutnya Drijarkara menyatakan bahwa dalam bermain bukan hanya merupakan aktivitas saja tetapi juga menyangkut fantasi, logika dan bahasa. Sehingga dalam bermain dibutuhkan keterpaduan antara fisik dalam hal ini aktivitas jasmani dan psikis yaitu logika, persepsi, asumsi, emosi, keberanian, kecerdasan, dan lain-lain. Menurut Drijarkara dalam bermain harus ada dua watak yaitu *Eros* dan *Agon*. *Eros* dalam arti bahwa bermain hendaknya didasari rasa senang/cinta terhadap komponen yang ada didalam bermain itu sendiri seperti teman bermain, sarana dan prasarana bermain, waktu bermain, situasi bermain dan sebagainya. Sedangkan *Agon* berarti perjuangan untuk mengalahkan segala tantangan/kesulitan/hambatan atau permasalahan dalam bermain.

Soemitro (1992:3) menyatakan bahwa anak-anak tidak akan menyia-nyaiakan kesempatan untuk bermain jika memang ada. Secara harfiah dapat

dikatakan bahwa alam sekitar merangsang anak untuk bergerak, sehingga organ-organ tubuhnya seperti jantung, paru-paru, dan otot-otot seluruh tubuhnya akan berkembang lebih serasi.

Menurut Yudha M. Saputra (2001: 7) bermain sebagai kegiatan yang menyenangkan dan sangat disukai siswa, apabila dikembangkan dalam pembelajaran akan memberikan manfaat bagi siswa, antara lain:

- a. Manfaat untuk perkembangan fisik  
Bermain dapat memberikan manfaat untuk perkembangan fisik anak. Apabila anak memperoleh kesempatan untuk melakukan kegiatan yang melibatkan banyak gerak tubuh. Dengan kegiatan bermain maka otot-otot tubuh anak menjadi kuat, energi yang berlebihan dapat tersalurkan sehingga anak tidak merasa gelisah.
- b. Manfaat bermain untuk perkembangan motorik  
Aspek dasar motorik seperti jalan, lari dan lompat dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain. Sebagai contoh anak bermain lompat-lompatan, pada awalnya tidak bisa melakukan lompatan, akan tetapi dengan bermain lompat-lompatan anak tersebut terbiasa dan terampil melakukan lompatan. Dengan demikian, keterampilan dalam beraktifitas anak mengalami perkembangan tingkat kemampuan motoriknya. Aspek keterampilan motorik akan berkembang melalui pengalaman belajar dan kesempatan yang banyak akan dilakukan dengan penuh keceriaan.
- c. Manfaat bermain untuk perkembangan keterampilan olahraga.  
Apabila siswa terampil berlari, melempar dan melompat maka ia akan lebih siap untuk menekuni bidang olahraga, mereka merasa mampu untuk melakukan gerakan yang sulit. Kegiatan olahraga yang relevan dengan tingkat perkembangan anak adalah atletik. Atletik mempunyai kegiatan gerak yang khas, yakni lari, lempar dan lompat. Kegiatan ini akan menjadi fondasi bagi siswa dalam memilih olahraga yang lain. Untuk itu maka kegiatan yang bernuansa permainan dalam pendidikan jasmani terutama pada kegiatan pembelajaran atletik perlu ditangani secara serius.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan aktivitas jasmani yang dilakukan dengan sukarela dan sungguh-sungguh serta menyenangkan yang sering dilakukan oleh sebagian

besar anak. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani melalui aktivitas bermain mampu membawa peserta didik untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan atau potensi peserta didik dalam segi kognitif, afektif, fisik, dan psikomotorik berkembang dengan baik, hal ini berarti melalui bermain dalam pendidikan jasmani dapat membentuk pribadi yang berkarakter baik.

#### **4. Hakikat Permainan Tradisional**

##### **a. Pengertian Permainan Tradisional**

Menurut Soetoto Pontjopoetro (2006: 6.1) Indonesia memiliki beraneka ragam suku bangsa dan budaya, sehingga banyak memiliki jenis-jenis permainan tradisional yang sering dimainkan oleh masyarakat untuk mengisi waktu luang selesai melakukan kegiatan sehari-hari. Tiap daerah memiliki jenis dan cara bermain yang berbeda-beda, tetapi ada beberapa permainan yang mempunyai persamaan dalam hal cara bermain dan peraturan, hanya nama yang berbeda.

Sukintaka (1998: 101) menyatakan sebagai berikut: “Permainan tradisional merupakan permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak secara tradisi, yang dimaksud tradisi di sini adalah permainan telah diwariskan dari generasi yang satu ke generasi berikutnya”. Jadi permainan-permainan tersebut telah dimainkan oleh anak-anak dari satu jaman ke jaman berikutnya.

Menurut Sukintaka (1998: 123) Permainan daerah merupakan sumber permainan tradisional. Permainan daerah khususnya yang

tradisional itu merupakan suatu kegiatan yang sangat bermakna untuk wahana pendidikan generasi bangsa Indonesia. Sebenarnya sangatlah penting diusahakan pengangkatan kembali permainan daerah untuk kepentingan pendidikan, yang diharapkan dengan mengungkap permainan daerah yang tradisional tersebut dapat membantu usaha pengembangan dan pelestarian budaya bangsa. Sukintaka (1998: 103) menyatakan sebagai berikut: “permainan itu merupakan permulaan akan suatu kebudayaan”. Seperti diketahui bahwa budaya asli Indonesia selalu menampilkan jati diri bangsa yang dapat dibanggakan, dan beraneka ragam permainan daerah yang dimiliki, merupakan wujud kekayaan bangsa Indonesia akan budaya. Sehingga bagaimana banyaknya permainan yang ada di Indonesia ini yang harus dijaga dan dilestarikan sampai anacucu dapat memainkan permainan tradisional lagi.

Permainan tradisional merupakan permainan yang sering dimainkan anak-anak sejak jaman dahulu, permainan ini beraneka ragam baik di berbagai daerah memiliki permainan tradisional masing-masing. Menurut Hadisukatno (1956: 158) berpendapat bahwa permainan tradisional yang ada, khususnya di Jawa banyak sekali jenisnya, yang dahulu lazim dimainkan oleh anak-anak dari kota maupun desa dari seluruh daerah. Menurut Atik Sopandi, dkk., (1987: 12), yang disebut permainan adalah perbuatan untuk menghibur hati baik yang mempergunakan alat ataupun tidak mempergunakan alat. Sedangkan yang dimaksud tradisional adalah segala sesuatu yang diturunkan atau

diwariskan secara turun-temurun dari orang tua atau dari nenek moyang. Jadi yang dikatakan permainan tradisional adalah segala perbuatan baik menggunakan alat ataupun tidak yang turun-temurun dari nenek moyang sebagai sarana hiburan atau untuk menyenangkan hati.

Sukintaka (1998: 102) menyatakan bahwa permainan daerah dapat digunakan sebagai alat pendidikan dan berpengaruh langsung terhadap: (1) kesegaran jasmani anak, (2) meningkatkan budi pekerti, (3) perkembangan sosial anak, (4) pembangkit rasa ketuhanan. Selanjutnya ciri-ciri permainan tradisional: (1) menyenangkan, (2) kesederhanaan peraturan, (4) alat mudah didapat.

Dari pendapat para ahli tentang permainan tradisional dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah permainan yang dimiliki oleh suatu daerah, yang pada umumnya berasal dari latar belakang, tujuan atau dari legenda yang berkaitan dengan kehidupan sosial. Karena permainan tradisional banyak sekali bergerak maka akan dapat meningkatkan kesegaran jasmani dan kesehatan sebagai sarana hiburan atau untuk menyenangkan hati.

#### **b. Macam-Macam Permainan Tradisional**

Banyak sekali macam-macam permainan tradisional di Indonesia, hampir di seluruh daerah-daerah telah mengenalnya bahkan pernah mengalami masa-masa bermain permainan tradisional ketika kecil. Permainan tradisional perlu dikembangkan lagi karena mengandung banyak unsur manfaat dan persiapan bagi anak dalam menjalani

kehidupan bermasyarakat. Direktur Olahraga Masyarakat Ditjen Olahraga menetapkan permainan tradisional yang sudah dibakukan dan dapat diperlombakan, sebagai berikut: (1) egrang, (2) gebug bantal, (3) terompah panjang, (4) lari balok, (5) tarik tambang, (6) hadang / *gobak sodor*, (7) *patok lele / benthik*, (8) *bentengan*, (9) *dagongan*, (10) *sumpitan*.

## **5. Karakteristik Siswa Kelas Atas**

Menurut Piaget (Rita Eka Izzaty, dkk., 2008: 105) masa kanak-kanak akhir berada dalam tahap operasi konkret dalam berpikir (usia 7-12 tahun), dimana konsep yang pada awal masa kanak-kanak merupakan konsep yang samar-samar dan tidak tidak jelas sekarang lebih konkret. Anak menggunakan operasi mental untuk memecahkan masalah-masalah yang actual, anak mampu menggunakan kemampuan mentalnya untuk memecahkan masalah yang bersifat konkret. Kini anak mampu berfikir logis mesti masih terbatas pada situasi sekarang.

Menurut Rita Eka Izzaty, dkk., (2008: 106) masa kanak-kanak akhir tergolong pada masa Operasi konkret dimana anak berfikir logis terhadap objek yang konkret. Berkurang rasa egonya dan mulai bersiap sosial. Terjadi peningkatan dalam hal pemeliharaan, misalnya mulai mau memelihara alat permainannya. Mengelompokkan benda-benda yang sama ke dalam dua atau lebih kelompok yang berbeda. Mulai banyak memperhatikan dan menerima pandangan orang lain.

Karakteristik anak kelas IV, V, dan VI sekitar usia 10-12 tahun menurut Annarino Cowel dan Hazelton yang dikutip oleh Desmita (2010: 13), disebutkan bahwa otot-otot penunjang lebih berkembang dari usia sebelumnya. Makin menyadari keadaan tubuh sendiri. Perkembangan kekuatan ototnya belum sejalan dengan laju pertumbuhan, reaksi gerakannya membaik terhadap olahraga kompetitif mulai bangkit. Perbedaan anak laki-laki dan perempuan makin tampak jelas, penampilan tubuhnya tampak sehat dan kuat, koordinasi gerakannya baik, perkembangan tungkai lebih cepat dari pada anggota badan bagian atas, kekuatan otot anak laki-laki dan perempuan makin tampak perbedaan, siswa mulai memahami dan menyadari keadaan dirinya sendiri baik kelebihan maupun kekurangan yang dimiliki, memiliki cabang olahraga yang disukai dan menghindari aktifitas yang kurang disukai, siswa lebih suka permainan yang berbahaya yang merupakan tantangan bagi dirinya.

Menurut Desmita (2010: 35-36), anak-anak usia sekolah ini memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak-anak yang usianya lebih muda. Ia senang bermain, senang bergerak, senang berkerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Oleh sebab itu, guru hendaknya mengembangkan pembelajaran yang mengandung unsur permainan, mengusahakan siswa berpindah atau bergerak, bekerja atau belajar dalam kelompok, serta memberikan kesempatan untuk terlibat langsung dalam pembelajaran.

Menurut Havighurst yang dikutip Desmita (2009: 35-36), tugas perkembangan anak usia sekolah dasar meliputi:

- a. Menguasai keterampilan fisik yang diperlukan dalam permainan dan aktivitas fisik.
- b. Membina hidup sehat.
- c. Belajar bergaul dan bekerja dalam kelompok.
- d. Belajar menjalankan peranan sosial sesuai dengan jenis kelamin.
- e. Belajar membaca, menulis, dan berhitung agar mampu berpartisipasi dalam masyarakat.
- f. Memperoleh sejumlah konsep yang diperlukan untuk berpikir efektif dan efisien.

Pada hakikatnya masa anak usia Sekolah Dasar ini adalah masa-masa yang sangat penting karena masa ini daya pikir anak sudah berkembang kearah pemikiran konkrit (dapat diterima akal), sehingga segala bentuk perkembangan, baik perkembangan dalam bentuk fisik, mental, dan sosial terjadi pada masa usia Sekolah Dasar ini dan akan menjadi masa persiapan dan penyesuaian diri terhadap kehidupan di masa dewasa nanti.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Manfaat dari penelitian yang relevan yaitu sebagai acuan agar penelitian yang sedang dilakukan menjadi lebih jelas. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Adi Purnama tentang “Minat siswa kelas atas tentang permainan tradisional sekolah dasar Negeri 2 Kedung Jati Kecamatan Bukateja Kabupaten Purbalingga”. Penelitian tersebut merupakan penelitian deskriptif dengan metode survei dan pengambilan datanya dengan angket. Dari penelitian tersebut dihasilkan kesimpulan

sebagai berikut kategori sangat tinggi 45%, kategori tinggi 35%, kategori sedang 15%, kategori rendah 5%, dan kategori sangat rendah 0%.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Tomi Saputro (2013) yang berjudul “Pandangan Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dalam Pembelajaran Permainan Tradisional di SD Negeri se-Kecamatan Sidoharjo Kabupaten Wonogiri Tahun 2013/2014”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah metode survei dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh guru SD N yang terdaftar sebagai guru mata pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan di wilayah Kecamatan Sidoharjo, jumlah SD N se-Kecamatan Sidoharjo berjumlah 32 SD N dan 32 guru pendidikan jasmani kesehatan dan olahraga. Analisis data menggunakan teknik deskriptif persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa; pandangan guru penjaskes terhadap permainan tradisional dalam pengajaran pendidikan jasmani di SD Negeri se-Kecamatan Sidoharjo Kabupaten Wonogiri berada pada kategori “kurang sekali” sebesar 9,75% (3 guru), kategori “kurang” sebesar 15,625% (5 guru), kategori “sedang” sebesar 43,75% (14 guru), kategori “baik” sebesar 21,875% (7 guru), dan ketegori “baik sekali” sebesar 9,375% (3 guru). Dapat disimpulkan bahwa pandangan guru penjaskes terhadap permainan tradisional dalam pengajaran pendidikan jasmani di SD Negeri se-Kecamatan Sidoharjo Kabupaten Wonogiri masuk dalam kategori sedang.

### **C. Kerangka Berpikir**

Permainan tradisional merupakan salah satu materi pendidikan jasmani yaitu segala perbuatan baik mempergunakan alat atau tidak, yang diwariskan secara turun temurun dari nenek moyang, sebagai sarana hiburan atau untuk menyenangkan hati. Permainan tradisional ini bisa dikategorikan dalam tiga golongan, yaitu: permainan untuk bermain (rekreatif), permainan untuk bertanding (kompetitif) dan permainan yang bersifat edukatif. Apabila dalam pelaksanaan, guru penjasorkes mengalami kesulitan yang berarti maka fungsi, tujuan, dan manfaat permainan tradisional kurang dapat terwujud. Sehingga siswa kurang mampu memahami permainan tradisional dengan baik. Penelitian ini mengungkapkan faktor penghambat tentang permainan tradisional siswa kelas atas tahun ajaran 2014/2015 SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo yang dilakukan dengan menggunakan instrumen penelitian berupa kuesioner berbentuk angket. Angket dalam penelitian berupa pernyataan yang mengidentifikasi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal terdiri dari faktor fisiologi dan faktor psikologi, sedangkan faktor eksternal terdiri dari faktor keluarga, guru, sarana prasarana, kurikulum dan lingkungan.

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Desain Penelitian**

Berdasarkan maksud dan tujuan dari penelitian, penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kuantitatif. Menurut Suharsimi Arikunto (1996:243) pengertian dari penelitian deskriptif kuantitatif merupakan penelitian non hipotesis sehingga dalam langkah penelitian ini tidak perlu menggunakan hipotesis. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dengan menggunakan angket sebagai teknik pengumpulan data dengan hasil penelitian digambarkan dalam bentuk persentase.

### **B. Populasi Penelitian**

Populasi adalah suatu objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2009:80). Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo yang berjumlah 50 siswa, dengan rincian dijelaskan pada tabel 2 berikut:

**Tabel 2.** Rincian Subjek Penelitian

<b>No</b>	<b>Kelas</b>	<b>Putra</b>	<b>Putri</b>	<b>Populasi</b>
1	IV	11	14	25
2	V	13	12	25
<b>Jumlah</b>		<b>24</b>	<b>26</b>	<b>50</b>

### **C. Definisi Operasional Variabel Penelitian**

Menurut Suharsimi Arikunto (2005: 96) variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Di dalam

penelitian ini hanya terdapat satu variabel, sehingga disebut dengan variabel tunggal. identifikasi faktor penghambat pembelajaran permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo. Faktor penghambat pembelajaran tentang permainan tradisional adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan kesulitan belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran permainan tradisional, yang terdiri atas faktor internal dan faktor eksternal yang diukur menggunakan angket.

#### **D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data**

##### **1. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti di dalam mengumpulkan data. Di dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah kuesioner yang berupa angket. Angket pada penelitian ini merupakan angket tertutup sehingga responden cukup memilih jawaban yang telah disediakan. Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 194) kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui.

Menurut Sutrisno Hadi (1991: 7-9) untuk mengumpulkan data penelitian ini, instrumen data diwujudkan dalam bentuk kalimat-kalimat pernyataan. dalam menyusun suatu instrumen ada tiga langkah yang harus diperhatikan, yaitu:

a. Mendefinikasikan Konstrak

Konstrak dalam penelitian ini adalah faktor penghambat permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo.

b. Menyidik Faktor

Adapun faktor dapat dijelaskan dalam menyusun instrumen terkait dengan kontrak tentang faktor penghambat permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo diambil dari teori M.Dalyono (2009: 229) sebagai berikut:

1) Faktor Internal

a) Faktor fisiologi: karena sakit, karena kurang sehat, sebab cacat tubuh

b) Faktor psikologi: intelegensi, bakat, minat, motivasi, kesehatan mental, tipe-tipe khusus seorang pelajar.

2) Faktor Eksternal

1) Faktor Keluarga

2) Faktor Guru

3) Sarana dan Prasarana

4) Kurikulum

5) Faktor Lingkungan

c. Menyusun butir-butir pertanyaan

Untuk menyusun butir-butir pertanyaan, maka faktor-faktor tersebut diatas dijabarkan menjadi kisi-kisi angket, setelah itu

dikembangkan dalam butir-butir pertanyaan. Butir pertanyaan yang akan digunakan untuk memperoleh data mengenai faktor penghambat permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo terdapat 4 jenis pertanyaan, yaitu pertanyaan sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju.

Menurut Sutrisno Hadi (1991: 19-20), modifikasi terhadap skala *likert* dimaksudkan untuk menghilangkan kelemahan yang terkandung oleh skala lima tingkat, dengan alasan-alasan seperti yang dikemukakan di bawah ini:

Modifikasi skala *likert* meniadakan kategori jawaban yang di tengah berdasarkan tiga alasan: pertama kategori *undeciden* itu mempunyai arti ganda, bisa diartikan belum dapat memutuskan atau memberi jawaban (menurut konsep aslinya), bisa juga diartikan netral, setuju tidak, tidak setujupun tidak, atau bahkan ragu-ragu. Kategori jawaban yang ganda arti (*multi interpretable*) ini tentu saja tidak diharapkan dalam suatu instrumen. Kedua, tersedianya jawaban yang di tengah itu menimbulkan kecenderungan jawaban ke tengah (*central tendency effect*), terutama bagi mereka yang ragu-ragu atas arah kecenderungan pendapat responden, ke arah setuju atau ke arah tidak setuju. Jika disediakan kategori jawaban itu akan menghilangkan banyak data penelitian sehingga mengurangi banyaknya informasi yang dapat dijangkau para responden.

Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 2 sebagai berikut:

**Tabel 3.** Penilaian Angket

No	Jawaban	Butir	
		Positif	Negatif
1	Sangat Setuju	1	4
2	Setuju	2	3
3	Kurang Setuju	3	2
4	Tidak Setuju	4	1

Kisi-kisi instrumen uji coba disajikan pada tabel 4 sebagai berikut:

**Tabel 4.** Kisi-kisi Instrumen Uji Coba

Variabel	Faktor	Indikator	Butir		Σ
			+	-	
Faktor penghambat permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo	Faktor Internal	1. Fisiologis			
		a. Karena sakit	1 4	2,3 5	3 2
		b. Karena kurang sehat	6	7	2
		c. Sebab cacat tubuh			
		2. Psikologis			
		a. Intelegensi	8	9	2
	b. Bakat	10	11	2	
	c. Minat	12	13,14	3	
	d. Motivasi	15,16	17	3	
	e. Kesehatan mental	18	19,20	3	
	f. Tipe-tipe seorang pelajar	21,22	23	3	
	Faktor Eksternal	1. Keluarga	24,25	26	3
2. Guru	27,28,29	30	4		
3. Sarana dan prasaran	31,32,33	34,35	5		
4. Kurikulum	36	37	2		
5. Lingkungan	38,39,40	41,42	5		
<b>Jumlah</b>			<b>23</b>	<b>19</b>	<b>42</b>

## 2. Validasi/Expert Judgement

Setelah butir-butir pernyataan selesai disusun, selanjutnya mengkonsultasikan kepada para ahli yang yang berkompeten. Jumlah ahli terdiri dari dua orang dosen yaitu dengan Drs. Sudardiyono, M.Pd dan Sri Mawarti, M.Pd. Sesudah melakukan serangkaian konsultasi dan diskusi mengenai instrumen penelitian yang digunakan (angket penelitian), maka

instrumen tersebut dinyatakan layak dan siap untuk digunakan dalam mengambil data-data penelitian.

### **3. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dengan cara sebagai berikut:

- a. Peneliti membuat surat izin penelitian skripsi.
- b. Menyebarkan ke tembusan-tembusan surat perizinan.
- c. Peneliti mengedarkan kuesioner berupa angket kepada responden yaitu siswa kelas atas SD Negeri 4 Percobaan.
- d. Selanjutnya angket diberikan kepada siswa kelas atas yang bersangkutan untuk diisi dan peneliti menunggu mereka mengerjakan, setelah itu peneliti mengambil angket yang sudah selesai diisi tersebut dan dengan tidak lupa meminta tanda tangan sebagai bukti penyelesaian pengerjaan angket.

### **E. Uji Coba Instrumen**

Pada saat sebelum pengambilan data yang sesungguhnya dilakukan, sebaiknya angket yang telah disusun perlu diujicobakan guna memenuhi alat sebagai pengumpul data yang baik. Uji coba dilaksanakan di SD Negeri Beji Wates Kulon Progo dengan jumlah 39 siswa pada hari Selasa, tanggal 8 September 2015. Langkah-langkah uji coba sebagai berikut:

#### **1. Uji Validitas**

Tingkat ketepatan di dalam suatu pengukuran atau sering disebut dengan istilah validitas. Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 168) menyatakan bahwa “validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan

tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen”. Untuk mengukur validitas atau alat instrumen. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan bantuan komputer program SPSS. 16.0 dengan rumus korelasi *product moment* dari Pearson (Suharsimi Arikunto, 2006: 171) yaitu:

$$r = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

- $r_{xy}$  = korelasi momen tangkar
  - $N$  = cacah subjek uji coba
  - $\sum x$  = sigma atau jumlah skor butir
  - $\sum x^2$  = sigma x kuadrat
  - $\sum y$  = sigma y atau skor faktor
  - $\sum y^2$  = sigma y kuadrat
  - $\sum xy$  = sigma tangkar (perkalian) x dan y
- (Sumber: Suharsimi Arikunto, 2006: 171)

Untuk mengukur validitas alat atau instrumen, digunakan teknik korelasi *product moment* dari Karl Pearson dengan taraf signifikan 5% atau 0,05. Butir dikatakan valid apabila  $r$  hitung  $\geq r$  tabel. Berdasarkan hasil uji coba menunjukkan bahwa terdapat 2 butir gugur, yaitu butir nomor 16 dan 31, sehingga didapat 40 butir valid. Hasil uji validitas disajikan pada tabel 5 sebagai berikut:

**Tabel 5.** Hasil Uji Validitas Angket

No Butir	r hitung	r tabel (df 39)	Keterangan
1	0,802	0,308	Valid
2	0,925	0,308	Valid
3	0,674	0,308	Valid
4	0,862	0,308	Valid
5	0,924	0,308	Valid
6	0,828	0,308	Valid
7	0,759	0,308	Valid
8	0,858	0,308	Valid
9	0,831	0,308	Valid
10	0,560	0,308	Valid
11	0,801	0,308	Valid
12	0,390	0,308	Valid
13	0,937	0,308	Valid
14	0,874	0,308	Valid
15	0,606	0,308	Valid
16	0,278	0,308	Gugur
17	0,782	0,308	Valid
18	0,692	0,308	Valid
19	0,394	0,308	Valid
20	0,812	0,308	Valid
21	0,759	0,308	Valid
22	0,782	0,308	Valid
23	0,799	0,308	Valid
24	0,807	0,308	Valid
25	0,770	0,308	Valid
26	0,887	0,308	Valid
27	0,783	0,308	Valid
28	0,756	0,308	Valid
29	0,646	0,308	Valid
30	0,630	0,308	Valid
31	0,164	0,308	Gugur
32	0,629	0,308	Valid
33	0,590	0,308	Valid
34	0,734	0,308	Valid
35	0,795	0,308	Valid
36	0,705	0,308	Valid
37	0,831	0,308	Valid
38	0,733	0,308	Valid
39	0,600	0,308	Valid
40	0,696	0,308	Valid
41	0,560	0,308	Valid
42	0,633	0,308	Valid

Kisi-kisi angket penelitian dapat dilihat pada tabel 6 sebagai berikut:

**Tabel 6.** Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Faktor	Indikator	Butir		Σ
			+	-	
Faktor penghambat permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo	Faktor Internal	1. Fisiologis			
		d. Karena sakit	1	2,3	3
		e. Karena kurang sehat	4	5	2
		f. Sebab cacat tubuh	6	7	2
		2. Psikologis			
		g. Intelegensi	8	9	2
	h. Bakat	10	11	2	
	i. Minat	12	13,14	3	
	j. Motivasi	15	16	2	
	k. Kesehatan mental	17	18,19	3	
	l. Tipe-tipe seorang pelajar	20,21	22	3	
	Faktor Eksternal	1. Keluarga	23,24	25	3
2. Guru		26,27,28	29	4	
3. Sarana dan prasaran		30,31	32,33	5	
4. Kurikulum		34	35	2	
5. Lingkungan		36,37,38	39,40	5	
<b>Jumlah</b>			<b>21</b>	<b>19</b>	<b>40</b>

## 2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dari masing-masing faktor dengan menggunakan rumus KR 21 (Sugiyono, 2009: 132) yaitu:

$$r_1 = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{M(k-M)}{k s_t^2} \right\}$$

Keterangan:

$K$  = jumlah item dalam instrumen

$M$  = mean skor total

$s_t^2$  = varians total

(Sumber: Sugiyono, 2009: 132)

Menggunakan Program Statistik (SPSS 16.0) Angket dinyatakan reliabel jika mempunyai nilai koefisien alpha yang lebih besar dari 0,6 (Imam Ghozali 2001: 140). Hasil uji coba penelitian menunjukkan bahwa angket penelitian *reliable* dengan koefisien Alpha sebesar 0,979. Maka dapat disimpulkan hasil data angket memiliki tingkat reliabilitas yang baik, atau dengan kata lain data hasil angket dapat dipercaya.

#### F. Teknik Analisis Data

Data pada penelitian tersebut menggunakan teknik deskriptif dengan presentase, yaitu data dari angket yang berhasil dikumpulkan kemudian dianalisis dengan menggunakan persentase. Analisis tersebut untuk mengetahui seberapa besar faktor penghambat permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo. Teknik penghitungannya untuk setiap butir dalam angket menggunakan persentase, dengan memakai rumus menurut Anas Sudijono (2010: 175) yaitu:

$$p = \frac{f}{n} \times 100 \%$$

Keterangan:

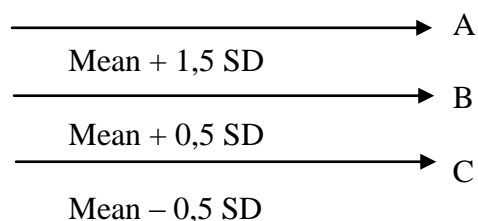
p= persentase

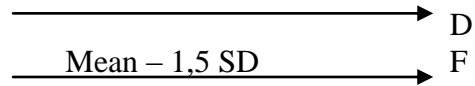
f= frekuensi

n= jumlah total frekuensi

(Sumber: Anas Sudijono, 2010: 175)

Menurut Anas Sudjiono (2010: 175) untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan Penilaian Acuan Norma (PAN) sebagai berikut:





Untuk mengetahui gambaran tingkat pengetahuan siswa dilakukan pengkategorian dengan rumus, sesuai dengan instrumen. Dapat dilihat pada tabel 5 sebagai berikut:

**Tabel 7.** Norma Penilaian Hambatan Siswa

Interval	Kategori
$M + 1,5 SD < X$	Sangat Tinggi
$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	Tinggi
$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	Sedang
$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	Rendah
$X \leq M - 1,5 SD$	Sangat Rendah

(Sumber: Saifuddin Azwar, 2010: 163)

Keterangan:

$M = Mean$

$SD = Standar deviasi$

(Sumber: Saifuddin Azwar, 2010: 163)

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 29 September 2015. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo yang berjumlah 50 siswa. Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk menggambarkan data, yaitu tentang faktor penghambat permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo yang diungkapkan dengan angket yang berjumlah 40 butir, dan terbagi dalam dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

Distribusi frekuensi data hasil penelitian tentang faktor penghambat permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo didapat skor terendah (*minimum*) 107,0, skor tertinggi (*maksimum*) 155,0, rerata (*mean*) 129,3, nilai tengah (*median*) 128,0, nilai yang sering muncul (*mode*) 128,0, *standar deviasi* (SD) 12,01. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 8 sebagai berikut:

**Tabel 8.** Deskriptif Statistik Faktor Penghambat Permainan Tradisional pada Siswa Kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo

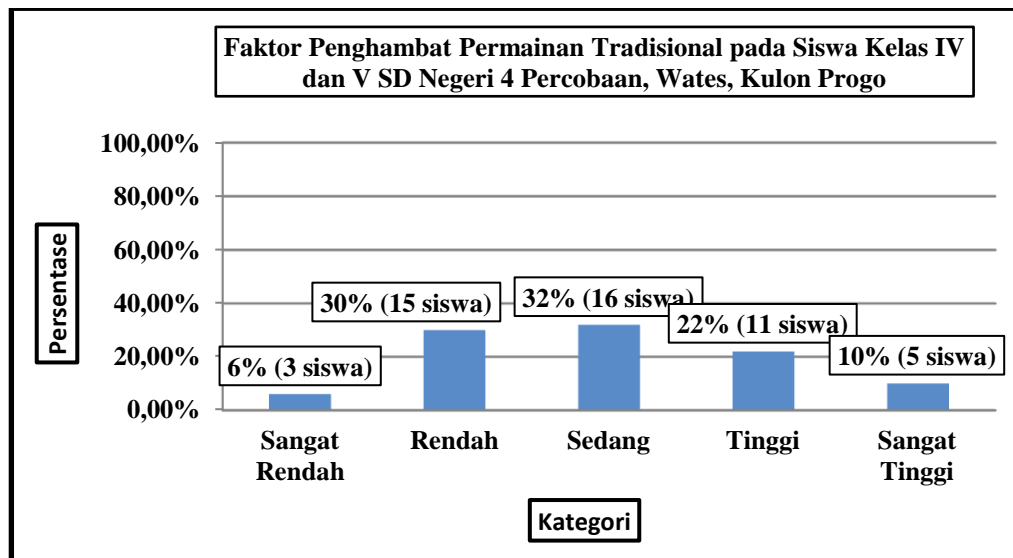
Statistik	
<i>N</i>	50
<i>Mean</i>	129,3000
<i>Median</i>	128,0000
<i>Mode</i>	128,00
<i>Std, Deviation</i>	12,01402
<i>Minimum</i>	107,00
<i>Maximum</i>	155,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, faktor penghambat permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo disajikan pada tabel 9 sebagai berikut:

**Tabel 9.** Distribusi Frekuensi Faktor Penghambat Permainan Tradisional pada Siswa Kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$147,32 < X$	Sangat Tinggi	5	10%
2	$135,31 < X \leq 147,32$	Tinggi	11	22%
3	$123,29 < X \leq 135,31$	Sedang	16	32%
4	$111,28 < X \leq 123,29$	Rendah	15	30%
5	$X \leq 111,28$	Sangat Rendah	3	6%
<b>Jumlah</b>			<b>50</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel tersebut di atas, faktor penghambat permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo dapat disajikan pada gambar 1 sebagai berikut:



**Gambar 1.** Diagram Batang Faktor Penghambat Permainan Tradisional pada Siswa Kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo

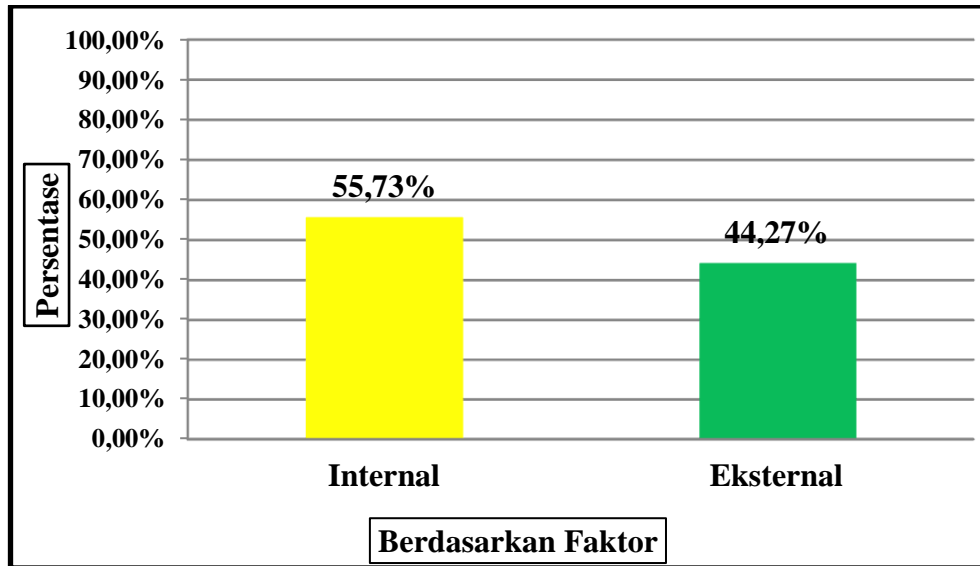
Berdasarkan tabel 9 dan grafik 1 di atas menunjukkan bahwa faktor penghambat permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 6% (3 siswa), “rendah” sebesar 30% (15 siswa), “sedang” sebesar 32% (16 siswa), “tinggi” sebesar 22% (11 siswa), dan “sangat tinggi” sebesar 10% (5 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 129,3 faktor penghambat permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo masuk dalam kategori “sedang”.

Faktor penghambat permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo yang diungkapkan dengan angket yang berjumlah 40 butir, dan terbagi dalam dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal dapat dilihat pada tabel 10 sebagai berikut:

**Tabel 10.** Persentase Faktor Penghambat Permainan Tradisional pada Siswa Kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo Berdasarkan Faktor Internal dan Eksternal

<b>Faktor</b>	<b>Jumlah Butir</b>	<b>Skor Riil</b>	<b>%</b>
Internal	22	3603	55,73%
Eksternal	18	2862	44,27%
<b>Jumlah</b>	<b>23</b>	<b>6465</b>	<b>100%</b>

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram batang, maka data persentase faktor penghambat permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo berdasarkan faktor internal dan faktor eksternal, tampak pada gambar 2 sebagai berikut:



**Gambar 2.** Diagram Batang Persentase Faktor Penghambat Permainan Tradisional pada Siswa Kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo Berdasarkan Faktor

Berdasarkan tabel 10 dan grafik 2 di atas menunjukkan bahwa persentase faktor penghambat permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo berdasarkan faktor internal dengan persentase sebesar 55,73%, dan faktor eksternal dengan persentase sebesar 44,27%.

### 1. Faktor Internal

Distribusi frekuensi data hasil penelitian tentang faktor penghambat permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo berdasarkan faktor internal didapat skor terendah (*minimum*) 58,0, skor tertinggi (*maksimum*) 87,0, rerata (*mean*) 72,06, nilai tengah (*median*) 72,0, nilai yang sering muncul (*mode*) 72,0, standar deviasi (SD) 7,57. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 11 sebagai berikut:

**Tabel 11.** Deskriptif Statistik Faktor Internal

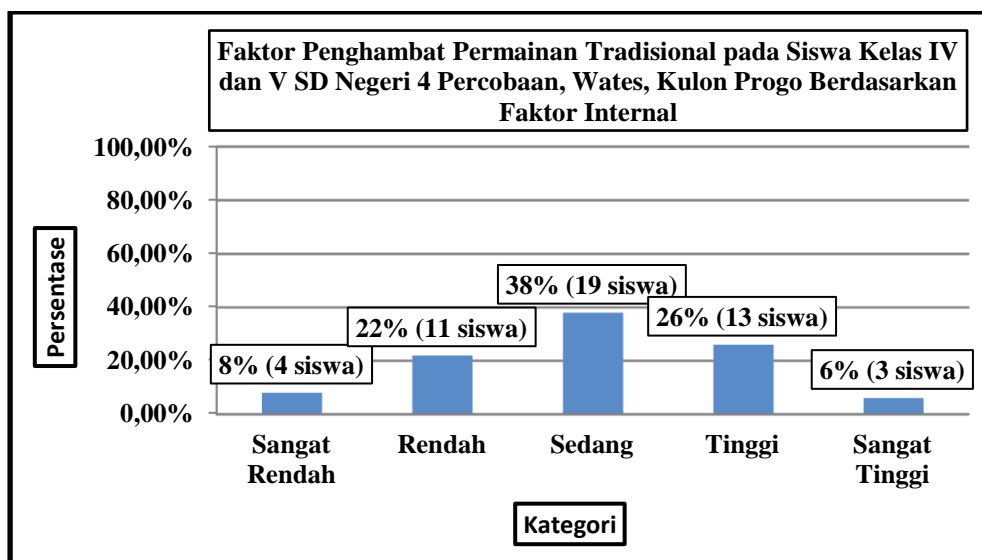
Statistik	
<i>N</i>	50
<i>Mean</i>	72,0600
<i>Median</i>	72,0000
<i>Mode</i>	72,00
<i>Std. Deviation</i>	7,57388
<i>Minimum</i>	58,00
<i>Maximum</i>	87,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, faktor penghambat permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo berdasarkan faktor internal disajikan pada tabel 12 sebagai berikut:

**Tabel 12.** Distribusi Frekuensi Faktor Penghambat Permainan Tradisional pada Siswa Kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo Berdasarkan Faktor Internal

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$83,42 < X$	Sangat Tinggi	3	6%
2	$75,85 < X \leq 83,42$	Tinggi	13	26%
3	$68,27 < X \leq 75,85$	Sedang	19	38%
4	$60,70 < X \leq 68,27$	Rendah	11	22%
5	$X \leq 60,70$	Sangat Rendah	4	8%
<b>Jumlah</b>			<b>50</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel tersebut di atas, faktor penghambat permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo berdasarkan faktor internal dapat disajikan pada gambar 3 sebagai berikut:



**Gambar 3.** Diagram Batang Faktor Penghambat Permainan Tradisional pada Siswa Kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo Berdasarkan Faktor Internal

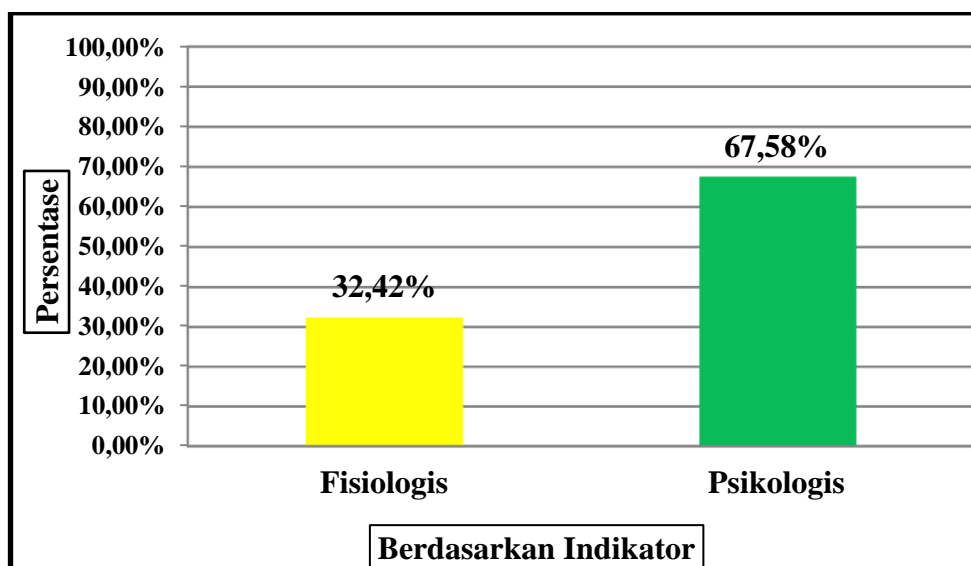
Berdasarkan tabel 12 dan grafik 3 di atas menunjukkan bahwa faktor penghambat permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo berdasarkan faktor internal berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 8% (4 siswa), “rendah” sebesar 22% (11 siswa), “sedang” sebesar 38% (19 siswa), “tinggi” sebesar 26% (13 siswa), dan “sangat tinggi” sebesar 6% (3 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 72,06 faktor penghambat permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo berdasarkan faktor internal masuk dalam kategori “sedang”.

Rincian mengenai faktor penghambat permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo berdasarkan indikator fisiologis dan psikologis, dapat dilihat pada tabel 13 sebagai berikut:

**Tabel 13.** Persentase Faktor Penghambat Permainan Tradisional pada Siswa Kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo Berdasarkan Indikator

Indikator	Jumlah Butir	Skor Riil	%
Fisiologis	7	1168	32,42%
Psikologis	16	2435	67,58%
<b>Jumlah</b>	<b>23</b>	<b>3603</b>	<b>100%</b>

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram batang, maka data persentase faktor penghambat permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo berdasarkan indikator fisiologis dan psikologis, tampak pada gambar 4 sebagai berikut:



**Gambar 4.** Diagram Batang Persentase Faktor Penghambat Permainan Tradisional pada Siswa Kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo Berdasarkan Indikator Fisiologis dan Psikologis

Berdasarkan tabel 13 dan grafik 4 di atas menunjukkan bahwa persentase faktor penghambat permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo berdasarkan indikator fisiologis dengan persentase sebesar 32,42%, indikator psikologis dengan persentase sebesar 67,58%.

## 2. Faktor Eksternal

Distribusi frekuensi data hasil penelitian tentang faktor penghambat permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo berdasarkan faktor eksternal didapat skor terendah (*minimum*) 46,0, skor tertinggi (*maksimum*) 72,0, rerata (*mean*) 57,24, nilai tengah (*median*) 56,5, nilai yang sering muncul (*mode*) 55,0, *standar deviasi* (SD) 5,88. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 14 sebagai berikut:

**Tabel 14.** Deskriptif Statistik Faktor Eksternal

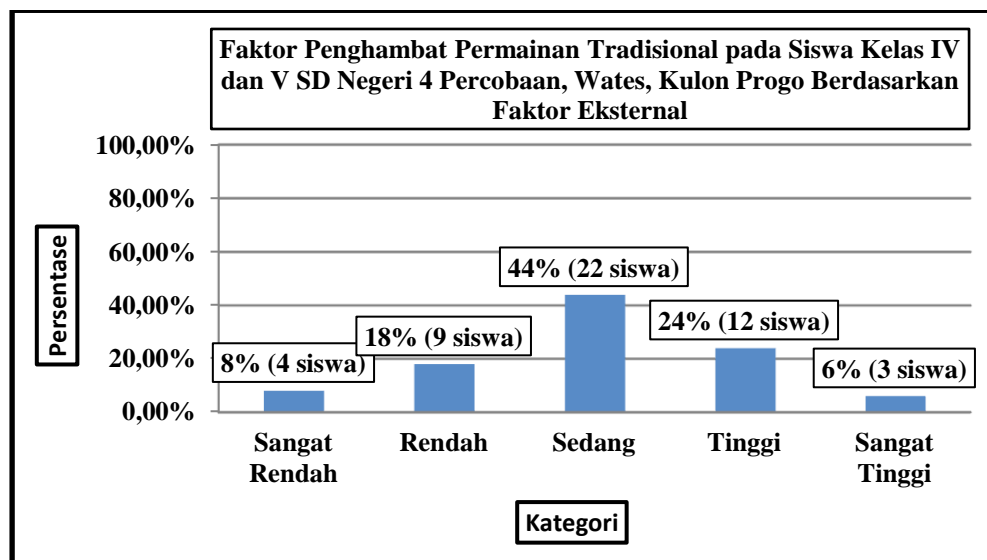
Statistik	
<i>N</i>	50
<i>Mean</i>	57,2400
<i>Median</i>	56,5000
<i>Mode</i>	55,00 <sup>a</sup>
<i>Std. Deviation</i>	5,87822
<i>Minimum</i>	46,00
<i>Maximum</i>	72,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, faktor penghambat permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo berdasarkan faktor eksternal disajikan pada tabel 15 sebagai berikut:

**Tabel 15.** Distribusi Frekuensi Faktor Penghambat Permainan Tradisional pada Siswa Kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo Berdasarkan Faktor Eksternal

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$66,06 < X$	Sangat Tinggi	3	6%
2	$60,18 < X \leq 66,06$	Tinggi	12	24%
3	$54,30 < X \leq 60,18$	Sedang	22	44%
4	$48,42 < X \leq 54,30$	Rendah	9	18%
5	$X \leq 48,42$	Sangat Rendah	4	8%
<b>Jumlah</b>			<b>50</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel tersebut di atas, faktor penghambat permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo berdasarkan faktor eksternal dapat disajikan pada gambar 5 sebagai berikut:



**Gambar 5.** Diagram Batang Faktor Penghambat Permainan Tradisional pada Siswa Kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo Berdasarkan Faktor Eksternal

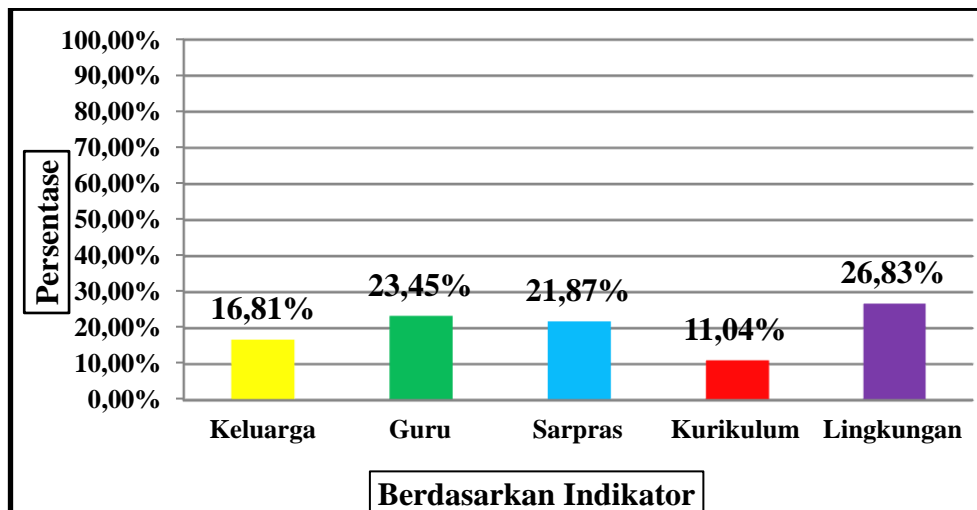
Berdasarkan tabel 15 dan grafik 5 di atas menunjukkan bahwa faktor penghambat permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo berdasarkan faktor eksternal berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 8% (4 siswa), “rendah” sebesar 18% (9 siswa), “sedang” sebesar 44% (22 siswa), “tinggi” sebesar 24% (12 siswa), dan “sangat tinggi” sebesar 6% (3 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 57,24 faktor penghambat permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo berdasarkan faktor eksternal masuk dalam kategori “sedang”.

Rincian mengenai faktor penghambat permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo berdasarkan indikator keluarga, guru, sarana dan prasarana, kurikulum, dan lingkungan, dapat dilihat pada tabel 16 sebagai berikut:

**Tabel 16.** Persentase Faktor Penghambat Permainan Tradisional pada Siswa Kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo Berdasarkan Indikator

Indikator	Jumlah Butir	Skor Riil	%
Keluarga	3	481	16,81%
Guru	4	671	23,45%
Sarpras	5	626	21,87%
Kurikulum	2	316	11,04%
Lingkungan	5	768	26,83%
<b>Jumlah</b>	<b>19</b>	<b>2862</b>	<b>100%</b>

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram batang, maka data persentase faktor penghambat permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo berdasarkan indikator keluarga, guru, sarana dan prasarana, kurikulum, dan lingkungan, tampak pada gambar 6 sebagai berikut:



**Gambar 6.** Diagram Batang Persentase Faktor Penghambat Permainan Tradisional pada Siswa Kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo Berdasarkan Indikator

Berdasarkan tabel 16 dan grafik 6 di atas menunjukkan bahwa persentase faktor penghambat permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo berdasarkan indikator keluarga dengan persentase sebesar 16,81%, indikator guru persentase sebesar 23,45%, sarpras persentase sebesar 21,87%, kurikulum persentase sebesar 11,04%, dan lingkungan persentase sebesar 26,83%.

## **B. Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor penghambat permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo berdasarkan faktor internal dan faktor eksternal. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor penghambat permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo masuk dalam kategori “sedang”. Kemudian pada kategori rendah sebesar 30% (15 siswa) dan kategori tinggi sebesar 22% (11 siswa). Permainan tradisional adalah permainan yang dimiliki oleh suatu daerah, yang pada umumnya berasal dari latar belakang, tujuan atau dari legenda yang berkaitan dengan kehidupan sosial. Hasil penelitian menunjukkan kecenderungan bahwa pengetahuan siswa tentang permainan tradisional masih dalam kategori rendah, artinya siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo kurang mengetahui tentang permainan tradisional. Hal ini dikarenakan seiring dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan Teknologi (IPTEK) yang demikian pesat, maka aktivitas anak menjadi lebih mudah, lebih nikmat, lebih cepat dan lebih lancar. Dengan kata lain anak benar-benar

dimanjakan oleh perkembangan IPTEK. Hal tersebut diperburuk dengan semakin berkurangnya lahan untuk bermain anak yang berupa lapangan sebagai tempat berolahraga terutama di daerah perkotaan. Akibat dari itu semua hidup anak menjadi berubah, yang biasa aktif bergerak kini menjadi pasif atau malas bergerak. Kenyataan di lapangan memperlihatkan di sekitar SD Negeri 4 Percobaan Wates anak-anak sekolah dasar lebih banyak menghabiskan waktu berjam-jam duduk di depan televisi, video games, atau permainan elektronik lainnya daripada bermain di luar yang menggunakan unsur gerak (dasar gerak atau gerak dasar). Secara rinci hasil penelitian dijelaskan sebagai berikut:

### **1. Faktor Internal**

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa faktor penghambat permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo berdasarkan faktor eksternal masuk dalam kategori sedang. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa beberapa siswa belum memiliki pengetahuan yang cukup tentang permainan tradisional. Secara berurutan faktor penghambat siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan Wates tentang permainan tradisional dari paling tertinggi yaitu pada kategori sedang sebesar 38% (19 siswa), kategori tinggi sebesar 26% (13 siswa), dan kategori rendah sebesar 22% (11 siswa).

Faktor penghambat permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo berdasarkan faktor internal

terdapat dua indikator, yaitu fisiologis dan psikologis. Berdasarkan indikator fisiologis sebesar 32,42% dan psikologis sebesar 67,58%.

## **2. Faktor Eksternal**

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa faktor penghambat permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo berdasarkan faktor eksternal masuk dalam kategori sedang. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa beberapa siswa belum memiliki pengetahuan yang cukup tentang permainan tradisional. Secara berurutan faktor penghambat siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan Wates tentang permainan tradisional dari paling tertinggi yaitu pada kategori sedang sebesar 44% (22 siswa), kategori tinggi sebesar 24% (12 siswa), dan kategori rendah sebesar 18% (9 siswa).

Faktor penghambat permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo berdasarkan faktor eksternal terdapat lima indikator, yaitu keluarga, guru, sarpras, kurikulum, dan lingkungan. Berdasarkan indikator keluarga sebesar 16,81% indikator guru persentase sebesar 23,45%, sarpras persentase sebesar 21,87%, kurikulum persentase sebesar 11,04%, dan lingkungan persentase sebesar 26,83%.

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data, deskripsi, pengujian hasil penelitian, dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan, bahwa faktor penghambat permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo berdasarkan faktor internal dengan persentase sebesar 55,73%, dan faktor eksternal dengan persentase sebesar 44,27%.

### **B. Keterbatasan Hasil Penelitian**

Kendatipun peneliti sudah berusaha keras memenuhi segala kebutuhan yang dipersyaratkan, bukan berarti penelitian ini tanpa kelemahan dan kekurangan. Beberapa kelemahan dan kekurangan yang dapat dikemukakan di sini antara lain:

1. Sulitnya mengetahui kesungguhan responden dalam mengerjakan tes. Usaha yang dilakukan untuk memperkecil kesalahan yaitu dengan memberi gambaran tentang maksud dan tujuan penelitian ini.
2. Pengumpulan data dalam penelitian ini hanya didasarkan hasil isian tes sehingga dimungkinkan adanya unsur kurang objektif dalam proses pengisian seperti adanya saling bersamaan dalam pengisian tes. Selain itu dalam pengisian tes diperoleh adanya sifat responden sendiri seperti kejujuran dan ketakutan dalam menjawab responden tersebut dengan sebenarnya.

3. Instrumen tidak diujicobakan dan akan lebih baik jika dilakukan ujicoba terlebih dahulu.
4. Saat pengambilan data penelitian yaitu saat penyebaran tes penelitian kepada responden, tidak dapat dipantau secara langsung dan cermat apakah jawaban yang diberikan oleh responden benar-benar sesuai dengan pendapatnya sendiri atau tidak.

### **C. Saran-saran**

Ada beberapa saran yang perlu disampaikan sehubungan dengan hasil penelitian ini, antara lain:

1. Agar mengembangkan penelitian lebih dalam lagi tentang faktor penghambat permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo.
2. Agar melakukan penelitian tentang faktor penghambat permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo dengan menggunakan metode lain.
3. Lebih melakukan pengawasan pada saat pengambilan data agar data yang dihasilkan lebih objektif.
4. Guru lebih mengenalkan permainan tradisional kepada siswanya dengan cara yang lebih kreatif.
5. Siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo agar lebih aktif dalam melakukan aktivitas, terutama permainan tradisional karena hal ini banyak manfaatnya terhadap kebugaran jasmani.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono. (1991). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Achmad Paturusi. (2012). *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Adang Suherman. (2000). *Dasar-Dasar Penjaskes*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Agus Suryobroto. (2004). *Sarana dan Prasarana Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: UNY.
- BSNP. (2006). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: Depdikbud
- Conny S. (2004). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Desmita. (2010). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hadisoekatno. (1956). *Taman Siswa 30 Tahun*. Yogyakarta: Taman Siswa.
- Hurlock, Elizabeth B. (1999). Jilid 1. *Perkembangan Anak* Edisi keenam (Med. Meitasari Tjandrasa. Terjemahan). Jakarta: Erlangga.
- Iskandar. (2009). *Psikologi Pendidikan (Sebuah Orientasi Baru)*. Ciputat. Gaung Persada.
- Muhibbin Syah. (2005). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ngalim Purwanto. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya.
- Panduan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Sekolah Dasar. (2006). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: Depdikbud.
- Rita Eka Izzaty. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Soemitro. (1992). *Permainan Kecil*. Jakarta: Depdikbud

- Suetoto Pontjopetro. (2007). *Permainan Anak, Tradisional, dan Aktifitas Ritmik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. (2005). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sukintaka . (1998). *Teori Bermain*. Yogyakarta: FPOK IKIP.
- \_\_\_\_\_. (2004). *Teori Pendidikan Jasmani*. Bandung: Nuansa.
- Sutrisno Hadi. (1991). *Analisis Butir Instrumen*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Undang-Undang No. 20 tahun 2003. UU Sisdiknas.
- Yudha M. Saputra. (2001). *Teori Bermain*. Jakarta. Depdiknas.

# LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Survei



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
KAMPUS WATES

Alamat : Jln. Mandung Pengasih, Kulon Progo Telp./Fak : (0274) 773906, 774625

Nomor : 634/UN34.38/DT/2015  
Hal : Izin Survei Tugas Akhir

29 September 2015

Kepada  
Yth. Kepala SD Negeri Percobaan 4 Wates  
Jln. Bhayangkara, Wates  
Kulon Progo

Disampaikan dengan hormat bahwa dalam rangka mencari data sebagai bahan untuk penulisan skripsi mahasiswa kami Program Studi S-1 PGSD Penjas UNY Kampus Wates bermaksud mengadakan observasi/penelitian dengan judul:

IDENTIFIKASI FAKTOR PENGHAMBAT PERMAINAN TRADISIONAL PADA SISWA KELAS IV DAN V SDN PERCOBAAN 4 WATES, KULON PROGO

Tujuan yang akan dicapai dalam penulisan skripsi adalah untuk melatih mahasiswa untuk mengkaji dan memecahkan permasalahan praktis sesuai dengan bidang keahliannya serta menuangkannya dalam suatu karya yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Daftar mahasiswa dan dosen pembimbing sebagai berikut:

No.	Nama & NIP/NIM	Keterangan
1.	Sudardiyono, M.Pd / NIP. 19560815 198703 1 001	Dosen Pembimbing
2.	Asep Setyawan / NIM. 11604224040	Mahasiswa

Untuk itu mohon berkenan mengijinkan mahasiswa kami melakukan survei di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin.

Atas perhatian dan bantuannya disampaikan terima kasih.

  
Bambang Saptono, M.Si  
NIP. 19610723 198803 1 001

Lampiran 2. Surat Izin Uji Coba dari Fakultas



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

Nomor : 556/UN.34.16/PP/2015. 21 September 2015.  
Lamp : 1 Eks.  
Hal : Permohonan Ijin Uji Coba Penelitian.

Yth : Kepala Sekolah SD Negeri Beji  
Wates, Kulonprogo.

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

Nama : Asep Setyawan.  
NIM : 11604224040.  
Program Studi : PGSD Penjas.

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : 28 September s.d 29 September 2015.  
Tempat/obyek : SD N Beji, Wates, Kulonprogo.  
Judul Skripsi : Identifikasi Faktor Penghambat Permainan Tradisional Pada Siswa Kelas IV dan V SDN 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo.

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





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

Tembusan :

1. Kaprodi PGSD Penjas.
2. Pembimbing TAS.
3. Mahasiswa ybs.

Lampiran 3. Surat Keterangan Uji Coba dari SD Negeri Beji

	<p>PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO DINAS PENDIDIKAN UPTD PAUD DAN DIKDAS KECAMATAN WATES <b>SEKOLAH DASAR NEGERI BEJI</b> Alamat: Mutihan, Wates, Wates, Kulon Progo, Telpn: (0274) 775151</p>
<p align="center"><b><u>SURAT KETERANGAN UJICOBA</u></b> Nomor : 027 / BJ / IX / 2015</p>	
<p>Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:</p> <p>Nama : RINI, S.Pd.SD. NIP : 19571025 197803 2 005 Jabatan : Kepala Sekolah</p>	
<p>Menyatakan bahwa mahasiswa:</p> <p>Nama : Asep Setyawan NIM : 11604224040 Prodi : PGSD PENJAS Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta</p>	
<p>Benar-benar telah melakukan ujicoba penelitian berupa angket tentang, <b>“Identifikasi faktor penghambat permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V SD Negeri Beji, Wates, Kulonprogo”</b> pada:</p> <p>Hari/Tanggal : Senin, 7 September 2015 Di Kelas : IV (Empat) dan V (Lima)</p>	
<p>Demikian surat keterangan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.</p>	
<p align="right">Yogyakarta, 8 September 2015 Kepala Sekolah SD Negeri Beji</p> <p align="center"> <i>Rini, S.Pd.SD.</i> RINI, S.Pd.SD. 19571025 197803 2 005</p>	

Lampiran 4. Surat Izin Penelitian dari Fakultas



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

Nomor : 556/UN.34.16/PP/2015.

21 September 2015.

Lamp : 1 Eks.

Hal : Permohonan Ijin Penelitian.

Yth : Ka. UPTD PAUD dan DIKDAS Kec. Wates  
Kab. Kulonprogo.

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 : Asep Setyawan.  
NIM : 11604224040.  
Program Studi : PGSD Penjas.

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : September s.d Oktober 2015.  
Tempat/obyek : SD N 4 Percobaan, Wates, Kulonprogo.  
Judul Skripsi : Identifikasi Faktor Penghambat Permainan Tradisional  
Pada Siswa Kelas IV dan V SDN 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo.

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



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

Tembusan :

1. Kepala Sekolah SD N 4 Percobaan, Wates.
2. Kaprodi PGSD Penjas.
3. Pembimbing TAS.
4. Mahasiswa ybs.

Lampiran 5. Surat Keterangan Penelitian dari SD Negeri Percobaan 4 Wates



PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO  
DINAS PENDIDIKAN  
UPTD PAUD DAN DIKDAS KECAMATAN WATES  
**SEKOLAH DASAR NEGERI PERCOBAAN 4 WATES**  
*Alamat: jln. Bhayangkara No 1, Wates, Kulon Progo, kode pos 55611*

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**

Nomor : **421.2/130**

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : TIMBUL WIDODO, S.Pd.SD.  
NIP : 19610403 197912 1 004  
Jabatan : Kepala Sekolah

Menyatakan bahwa mahasiswa:

Nama : Asep Setyawan  
NIM : 11604224040  
Prodi : PGSD PENJAS  
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Benar-benar telah melakukan dan melaksanakan penelitian berupa angket tentang, **"Identifikasi faktor penghambat permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V SD Negeri percobaan 4, Wates, Kulonprogo"** pada:

Hari/Tanggal : Senin, 21 September 2015  
Di Kelas : IV (Empat ) dan V (Lima)

Demikian surat keterangan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 23 September 2015  
Kepala Sekolah



**TIMBUL WIDODO, S.Pd.SD.**  
NIP: 19610403 197912 1 004

Lampiran 7. Angket Uji Coba

**IDENTIFIKASI FAKTOR PENGHAMBAT PERMAINAN  
TRADISIONAL PADA SISWA KELAS IV DAN V  
SD NEGERI 4 PERCOBAAN, WATES  
KULON PROGO**

**A. Petunjuk**

1. Berilah tanda (√) pada jawaban yang anda pilih.
2. Alternatif jawaban
  - SS : Sangat Setuju
  - S : Setuju
  - KS : Kurang Setuju
  - TS : Tidak Setuju
3. Apabila terjadi kesalahan dalam menjawab, dapat mengganti jawaban baru sesuai dengan pilihan dengan cara mencoret jawaban yang salah dan memberi tanda (√) baru pada kolom pilihan.

**B. Identitas Responden**

Nama :  
Kelas :  
No Induk Siswa :  
Asal sekolah :

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS
<b>Karena sakit</b>					
1	Walaupun sakit saya tetap mengikuti pembelajaran permainan tradisional				
2	Dengan melakukan permainan tradisional tubuh saya menjadi lebih mudah sakit.				
3	Melakukan permainan tradisional dapat menyebabkan cedera.				
<b>Karena kurang sehat</b>					
4	Kondisi tubuh kurang sehat saya tetap mampu mengikuti pembelajaran permainan tradisional.				
5	Kondisi tubuh yang kurang sehat membuat saya kesulitan menerima materi pembelajaran permainan tradisional.				
<b>Sebab cacat tubuh</b>					
6	Cacat tubuh tidak mempengaruhi keinginan saya untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional.				
7	Kondisi cacat tubuh mempengaruhi				

	keinginan saya untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional.				
<b>Intelegensi</b>					
8	Saya mudah paham dengan materi yang disampaikan oleh guru saat pembelajaran permainan tradisional				
9	Saya merasa kesulitan menerima materi tentang permainan tradisional yang disampaikan oleh guru				
<b>Bakat</b>					
10	Saya merasa melakukan permainan tradisional sangat mudah				
11	Saya merasa melakukan permainan tradisional itu tidak mudah dilakukan karena tidak ada yang mengajarkan				
<b>Minat</b>					
12	Saya minat dengan pembelajaran permainan tradisional				
13	Saya tidak minat dengan permainan lain selain permainan tradisional.				
14	Saya tidak minat dalam pembelajaran permainan tradisional.				
<b>Motivasi</b>					
15	Saya selalu bersemangat dalam mengikuti pembelajaran permainan tradisional				
16	Saya sering melakukan permainan tradisional di luar pembelajaran permainan tradisional.				
17	Saya malas ketika mengikuti pembelajaran permainan tradisional				
<b>Kesehatan mental</b>					
18	Saya percaya diri ketika mengikuti pembelajaran permainan tradisional.				
19	Saya merasa takut saat mengikuti pembelajaran permainan tradisional				
20	Teman saya sering mengejek ketika saya melakukan kesalahan ketika mengikuti pembelajaran permainan tradisional.				
<b>Tipe-tipe khusus seorang pelajar</b>					
21	Saya mudah paham ketika guru memberikan contoh secara langsung.				
22	Saya suka mendengar arahan-arahan dari guru tentang pembelajaran permainan tradisional.				
23	Saya tidak paham ketika guru menyampaikan materi dengan media				

	gambar.				
<b>Faktor keluarga</b>					
24	Keluarga mendukung saya dalam mengikuti pembelajaran permainan tradisional di sekolah.				
25	Orangtua saya menyukai permainan tradisional.				
26	Orangtua sering melarang saya mengikuti pembelajaran permainan tradisional di sekolah.				
<b>Guru</b>					
27	Guru memberikan pengarahan terlebih dahulu sebelum pembelajaran permainan tradisional.				
28	Guru memberikan evaluasi setelah pembelajaran permainan tradisional.				
29	Saya senang dengan cara penyampaian materi yang diberikan oleh guru saat pembelajaran permainan tradisional.				
30	Guru tidak mengajarkan permainan tradisional dengan baik dan benar.				
<b>Sarana dan prasarana</b>					
31	Lapangan disekolah saya nyaman digunakan untuk pembelajaran permainan tradisional				
32	Alat-alat, gawang, bola dan yang lain layak untuk dipakai dalam pembelajaran permainan tradisional.				
33	Saya merasa senang dan leluasa karena melakukan permainan tradisional menggunakan lapangan yang luas dan cukup besar.				
34	Alat-alat, gawang, bola dan yang lain kurang menarik dan sudah banyak yang rusak.				
35	Lapangan yang becek saat hujan membuat saya malas mengikuti pembelajaran permainan tradisional.				
<b>Kurikulum</b>					
36	Saya suka dan senang dengan pembelajaran permainan tradisional yang diberikan oleh guru yang sesuai dengan kurikulum.				
37	Jumlah jam pada saat pembelajaran permainan tradisional kurang lama/kurang banyak				

<b>Lingkungan</b>					
38	Teman saya banyak yang suka melakukan permainan tradisional.				
39	Saya suka bermain permainan tradisional di lingkungan sekolah				
40	Masyarakat di lingkungan saya suka bermain permainan tradisional				
41	Cuaca yang panas membuat saya malas mengikuti pembelajaran permainan tradisional				
42	Saat ini permainan tradisional di lingkungan saya kurang populer				

Lampiran 8. Data Uji Coba

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	Σ		
1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	2	1	2	4	2	1	3	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	84	
2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	89	
3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	113	
4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	156	
5	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	65		
6	2	2	2	1	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	1	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	97		
7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	2	1	2	4	2	1	3	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	84		
8	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	89	
9	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	114		
10	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	2	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	154		
11	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	3	1	1	1	4	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	68	
12	2	2	2	1	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	1	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	97	
13	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	89	
14	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	113
15	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	156	
16	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	65	
17	2	2	2	1	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	1	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	97	
18	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	2	1	2	4	2	1	3	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	84	
19	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	89
20	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	114	
21	4	4	4	4	4	3	4	4	4	2	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	3	2	2	138		
22	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	2	3	2	2	4	4	4	3	4	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	125	
23	4	4	4	4	4	4	3	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	145	
24	4	4	2	2	4	4	2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	3	2	2	2	3	4	3	2	3	4	4	4	4	4	4	3	2	3	3	4	4	4	4	138	

25	4	3	3	2	2	2	2	3	4	3	2	4	4	4	4	4	4	3	2	2	2	4	2	4	4	4	4	4	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1	113	
26	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	2	2	2	1	2	2	2	3	3	3	3	2	3	131		
27	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	2	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	3	2	2	136			
28	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	2	3	4	2	4	4	2	3	4	2	4	3	4	2	4	4	4	4	3	4	2	4	2	2	2	2	2	136	
29	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	148	
30	3	4	4	3	3	3	2	3	4	2	2	4	4	4	4	2	4	1	1	2	4	4	2	2	2	4	4	2	2	2	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	132
31	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	1	2	3	2	3	2	3	2	3	4	2	2	4	4	4	4	4	1	1	2	2	1	120
32	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	2	4	3	3	3	2	3	151
33	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	2	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	2	2	2	2	2	142
34	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	2	3	4	3	2	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	149
35	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	156
36	4	4	2	4	4	2	3	3	4	3	3	4	4	4	1	2	3	2	3	3	4	4	2	4	4	4	4	4	2	3	4	4	3	4	3	3	2	4	3	4	4	4	4	139
37	3	3	3	2	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	2	3	2	2	3	2	3	2	4	4	3	2	4	4	2	4	4	4	4	3	4	2	2	4	4	135	
38	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	2	3	4	4	3	4	3	150	
39	4	4	3	3	3	2	3	4	3	4	4	4	4	4	2	4	2	2	1	2	2	2	2	2	4	4	4	2	2	4	4	4	4	3	4	2	4	4	2	4	4	4	133	

Lampiran 9. Uji Validitas dan Reliabilitas

VALIDITAS

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Keterangan
BUTIR 01	234.4615	3084.255	.802	.750
BUTIR 02	234.4615	3071.939	.925	.749
BUTIR 03	234.7179	3102.734	.674	.751
BUTIR 04	235.0513	3065.682	.862	.748
BUTIR 05	234.6154	3076.190	.924	.749
BUTIR 06	234.7436	3087.406	.828	.750
BUTIR 07	234.9744	3100.605	.759	.751
BUTIR 08	234.5641	3079.989	.858	.749
BUTIR 09	234.5897	3078.511	.831	.749
BUTIR 10	234.9744	3113.447	.560	.752
BUTIR 11	234.4615	3095.413	.801	.751
BUTIR 12	234.2564	3134.933	.390	.754
BUTIR 13	234.4359	3061.358	.937	.748
BUTIR 14	234.6923	3052.324	.874	.747
BUTIR 15	234.8718	3093.694	.606	.751
BUTIR 16	234.4103	3140.564	.278	Gugur
BUTIR 17	234.7692	3080.603	.782	.749
BUTIR 18	235.1282	3086.852	.692	.750
BUTIR 19	234.8462	3129.134	.394	.754
BUTIR 20	235.2308	3078.603	.812	.749
BUTIR 21	234.8205	3086.151	.759	.750
BUTIR 22	235.0256	3072.868	.782	.749
BUTIR 23	235.1538	3079.502	.799	.749
BUTIR 24	234.8205	3062.993	.807	.748
BUTIR 25	234.6923	3087.271	.770	.750
BUTIR 26	234.4872	3076.677	.887	.749
BUTIR 27	234.7179	3084.892	.783	.750
BUTIR 28	234.7179	3092.576	.756	.750
BUTIR 29	235.0769	3109.126	.646	.752
BUTIR 30	234.9487	3102.997	.630	.751
BUTIR 31	234.6410	3149.394	.164	Gugur
BUTIR 32	234.9487	3107.418	.629	.752
BUTIR 33	234.9487	3103.103	.590	.751
BUTIR 34	234.8205	3095.993	.734	.751
BUTIR 35	234.7179	3076.418	.795	.749
BUTIR 36	235.1282	3083.325	.705	.750
BUTIR 37	234.8718	3063.062	.831	.748
BUTIR 38	235.1538	3078.028	.733	.749
BUTIR 39	235.1282	3112.957	.600	.752
BUTIR 40	234.9231	3104.389	.696	.751

BUTIR 41	235.1538	3118.607	.560	.753
BUTIR 42	234.9487	3100.629	.633	.751
Total	118.8205	791.625	1.000	.978

Keterangan:  $r \text{ hitung} > r \text{ tabel (df 39: 308)} = \text{valid}$

## RELIABILITAS

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.979	40

Lampiran 10. Tabel r

<b>Tabel r Product Moment</b>											
<b>Pada Sig,0,05 (Two Tail)</b>											
N	r	N	r	N	r	N	r	N	r	N	r
1	0.997	41	0.301	81	0.216	121	0.177	161	0.154	201	0.138
2	0.95	42	0.297	82	0.215	122	0.176	162	0.153	202	0.137
3	0.878	43	0.294	83	0.213	123	0.176	163	0.153	203	0.137
4	0.811	44	0.291	84	0.212	124	0.175	164	0.152	204	0.137
5	0.754	45	0.288	85	0.211	125	0.174	165	0.152	205	0.136
6	0.707	46	0.285	86	0.21	126	0.174	166	0.151	206	0.136
7	0.666	47	0.282	87	0.208	127	0.173	167	0.151	207	0.136
8	0.632	48	0.279	88	0.207	128	0.172	168	0.151	208	0.135
9	0.602	49	0.276	89	0.206	129	0.172	169	0.15	209	0.135
10	0.576	50	0.273	90	0.205	130	0.171	170	0.15	210	0.135
11	0.553	51	0.271	91	0.204	131	0.17	171	0.149	211	0.134
12	0.532	52	0.268	92	0.203	132	0.17	172	0.149	212	0.134
13	0.514	53	0.266	93	0.202	133	0.169	173	0.148	213	0.134
14	0.497	54	0.263	94	0.201	134	0.168	174	0.148	214	0.134
15	0.482	55	0.261	95	0.2	135	0.168	175	0.148	215	0.133
16	0.468	56	0.259	96	0.199	136	0.167	176	0.147	216	0.133
17	0.456	57	0.256	97	0.198	137	0.167	177	0.147	217	0.133
18	0.444	58	0.254	98	0.197	138	0.166	178	0.146	218	0.132
19	0.433	59	0.252	99	0.196	139	0.165	179	0.146	219	0.132
20	0.423	60	0.25	100	0.195	140	0.165	180	0.146	220	0.132
21	0.413	61	0.248	101	0.194	141	0.164	181	0.145	221	0.131
22	0.404	62	0.246	102	0.193	142	0.164	182	0.145	222	0.131
23	0.396	63	0.244	103	0.192	143	0.163	183	0.144	223	0.131
24	0.388	64	0.242	104	0.191	144	0.163	184	0.144	224	0.131
25	0.381	65	0.24	105	0.19	145	0.162	185	0.144	225	0.13
26	0.374	66	0.239	106	0.189	146	0.161	186	0.143	226	0.13
27	0.367	67	0.237	107	0.188	147	0.161	187	0.143	227	0.13
28	0.361	68	0.235	108	0.187	148	0.16	188	0.142	228	0.129
29	0.355	69	0.234	109	0.187	149	0.16	189	0.142	229	0.129
30	0.349	70	0.232	110	0.186	150	0.159	190	0.142	230	0.129
31	0.344	71	0.23	111	0.185	151	0.159	191	0.141	231	0.129
32	0.339	72	0.229	112	0.184	152	0.158	192	0.141	232	0.128
33	0.334	73	0.227	113	0.183	153	0.158	193	0.141	233	0.128
34	0.329	74	0.226	114	0.182	154	0.157	194	0.14	234	0.128
35	0.325	75	0.224	115	0.182	155	0.157	195	0.14	235	0.127
36	0.32	76	0.223	116	0.181	156	0.156	196	0.139	236	0.127
37	0.316	77	0.221	117	0.18	157	0.156	197	0.139	237	0.127
38	0.312	78	0.22	118	0.179	158	0.155	198	0.139	238	0.127
39	0.308	79	0.219	119	0.179	159	0.155	199	0.138	239	0.126
40	0.304	80	0.217	120	0.178	160	0.154	200	0.138	240	0.126

Lampiran 11. Angket Penelitian

**IDENTIFIKASI FAKTOR PENGHAMBAT PERMAINAN  
TRADISIONAL PADA SISWA KELAS IV DAN V  
SD NEGERI 4 PERCOBAAN, WATES  
KULON PROGO**

**A. Petunjuk**

1. Berilah tanda (√) pada jawaban yang anda pilih.
2. Alternatif jawaban
  - SS : Sangat Setuju
  - S : Setuju
  - KS : Kurang Setuju
  - TS : Tidak Setuju
3. Apabila terjadi kesalahan dalam menjawab, dapat mengganti jawaban baru sesuai dengan pilihan dengan cara mencoret jawaban yang salah dan memberi tanda (√) baru pada kolom pilihan.

**B. Identitas Responden**

Nama :  
Kelas :  
No Induk Siswa :  
Asal sekolah :

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS
<b>Karena sakit</b>					
1	Walaupun sakit saya tetap mengikuti pembelajaran permainan tradisional				
2	Dengan melakukan permainan tradisional tubuh saya menjadi lebih mudah sakit.				
3	Melakukan permainan tradisional dapat menyebabkan cedera.				
<b>Karena kurang sehat</b>					
4	Kondisi tubuh kurang sehat saya tetap mampu mengikuti pembelajaran permainan tradisional.				
5	Kondisi tubuh yang kurang sehat membuat saya kesulitan menerima materi pembelajaran permainan tradisional.				
<b>Sebab cacat tubuh</b>					
6	Cacat tubuh tidak mempengaruhi keinginan saya untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional.				
7	Kondisi cacat tubuh mempengaruhi				

	keinginan saya untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional.				
<b>Intelegensi</b>					
8	Saya mudah paham dengan materi yang disampaikan oleh guru saat pembelajaran permainan tradisional				
9	Saya merasa kesulitan menerima materi tentang permainan tradisional yang disampaikan oleh guru				
<b>Bakat</b>					
10	Saya merasa melakukan permainan tradisional sangat mudah				
11	Saya merasa melakukan permainan tradisional itu tidak mudah dilakukan karena tidak ada yang mengajarkan				
<b>Minat</b>					
12	Saya minat dengan pembelajaran permainan tradisional				
13	Saya tidak minat dengan permainan lain selain permainan tradisional.				
14	Saya tidak minat dalam pembelajaran permainan tradisional.				
<b>Motivasi</b>					
15	Saya selalu bersemangat dalam mengikuti pembelajaran permainan tradisional				
16	Saya malas ketika mengikuti pembelajaran permainan tradisional				
<b>Kesehatan mental</b>					
17	Saya percaya diri ketika mengikuti pembelajaran permainan tradisional.				
18	Saya merasa takut saat mengikuti pembelajaran permainan tradisional				
19	Teman saya sering mengejek ketika saya melakukan kesalahan ketika mengikuti pembelajaran permainan tradisional.				
<b>Tipe-tipe khusus seorang pelajar</b>					
20	Saya mudah paham ketika guru memberikan contoh secara langsung.				
21	Saya suka mendengar arahan-arahan dari guru tentang pembelajaran permainan tradisional.				
22	Saya tidak paham ketika guru menyampaikan materi dengan media gambar.				
<b>Faktor keluarga</b>					
23	Keluarga mendukung saya dalam				

	mengikuti pembelajaran permainan tradisional di sekolah.				
24	Orangtua saya menyukai permainan tradisional.				
25	Orangtua sering melarang saya mengikuti pembelajaran permainan tradisional di sekolah.				
<b>Guru</b>					
26	Guru memberikan pengarahan terlebih dahulu sebelum pembelajaran permainan tradisional.				
27	Guru memberikan evaluasi setelah pembelajaran permainan tradisional.				
28	Saya senang dengan cara penyampaian materi yang diberikan oleh guru saat pembelajaran permainan tradisional.				
29	Guru tidak mengajarkan permainan tradisional dengan baik dan benar.				
<b>Sarana dan prasarana</b>					
30	Alat-alat, gawang, bola dan yang lain layak untuk dipakai dalam pembelajaran permainan tradisional.				
31	Saya merasa senang dan leluasa karena melakukan permainan tradisional menggunakan lapangan yang luas dan cukup besar.				
32	Alat-alat, gawang, bola dan yang lain kurang menarik dan sudah banyak yang rusak.				
33	Lapangan yang becek saat hujan membuat saya malas mengikuti pembelajaran permainan tradisional.				
<b>Kurikulum</b>					
34	Saya suka dan senang dengan pembelajaran permainan tradisional yang diberikan oleh guru yang sesuai dengan kurikulum.				
35	Jumlah jam pada saat pembelajaran permainan tradisional kurang lama/kurang banyak				
<b>Lingkungan</b>					
36	Teman saya banyak yang suka melakukan permainan tradisional.				
37	Saya suka bermain permainan tradisional dilingkungan sekolah				
38	Masyarakat di lingkungan saya suka				

	bermain permainan tradisional				
39	Cuaca yang panas membuat saya malas mengikuti pembelajaran permainan tradisional				
40	Saat ini permainan tradisional di lingkungan saya kurang populer				



39	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	142						
40	3	2	2	2	2	2	3	4	3	3	4	3	3	1	3	3	3	3	4	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	2	4	3	4	4	3	3	111					
41	3	3	2	4	4	4	3	3	4	1	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	2	4	2	4	4	4	3	3	4	128					
42	4	2	2	2	4	3	2	4	2	3	3	3	4	3	3	3	4	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	4	4	2	2	2	2	3	3	4	3	3	112			
43	3	3	3	2	2	2	2	3	4	3	2	4	2	3	4	3	3	3	2	2	2	4	2	4	4	4	4	2	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	4	119			
44	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	136				
45	3	2	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	2	2	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	2	2	2	2	3	4	3	2	4	4	3	125		
46	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	2	4	3	2	3	3	2	3	3	4	2	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	128		
47	4	2	3	4	4	4	4	2	2	3	4	3	4	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	4	4	4	4	4	4	3	3	2	128		
48	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	4	2	4	3	2	3	1	1	2	4	4	2	2	2	4	3	2	2	3	2	3	3	4	2	3	3	3	4	4	109		
49	4	2	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	1	2	3	2	3	2	4	4	4	4	4	2	4	3	4	4	3	4	4	121		
50	3	2	3	4	3	4	4	4	4	2	4	2	4	4	4	4	3	4	3	4	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	2	2	3	4	4	129
Σ	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	6465
	8	7	5	6	7	5	5	7	7	4	6	7	7	6	6	6	7	4	4	4	5	5	3	7	6	8	8	7	3	4	6	6	4	5	5	3	6	5	5	6			
	9	7	8	1	3	5	5	4	3	8	9	5	8	9	4	5	5	6	3	7	5	4	9	4	8	1	1	2	7	9	4	7	6	8	8	5	1	9	2	1			

Lampiran 14. Deskriptif Statistik

**Statistics**

		Tingkat Pengetahuan	Faktor Internal	Faktor Eksternal
N	Valid	50	50	50
	Missing	0	0	0
Mean		129.3000	72.0600	57.2400
Median		128.0000	72.0000	56.5000
Mode		128.00	72.00	55.00 <sup>a</sup>
Std. Deviation		12.01402	7.57388	5.87822
Minimum		107.00	58.00	46.00
Maximum		155.00	87.00	72.00
Sum		6465.00	3603.00	2862.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

**Tingkat Pengetahuan**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	107	1	2.0	2.0	2.0
	109	1	2.0	2.0	4.0
	111	1	2.0	2.0	6.0
	112	2	4.0	4.0	10.0
	115	2	4.0	4.0	14.0
	116	1	2.0	2.0	16.0
	118	1	2.0	2.0	18.0
	119	2	4.0	4.0	22.0
	121	1	2.0	2.0	24.0
	122	3	6.0	6.0	30.0
	123	3	6.0	6.0	36.0
	124	1	2.0	2.0	38.0
	125	2	4.0	4.0	42.0
	126	1	2.0	2.0	44.0
	128	5	10.0	10.0	54.0
	129	2	4.0	4.0	58.0
	130	1	2.0	2.0	60.0
	131	1	2.0	2.0	62.0
	132	1	2.0	2.0	64.0
	134	1	2.0	2.0	66.0
135	1	2.0	2.0	68.0	
136	3	6.0	6.0	74.0	
137	1	2.0	2.0	76.0	

140	1	2.0	2.0	78.0
141	2	4.0	4.0	82.0
142	2	4.0	4.0	86.0
143	1	2.0	2.0	88.0
145	1	2.0	2.0	90.0
149	2	4.0	4.0	94.0
152	2	4.0	4.0	98.0
155	1	2.0	2.0	100.0
Total	50	100.0	100.0	

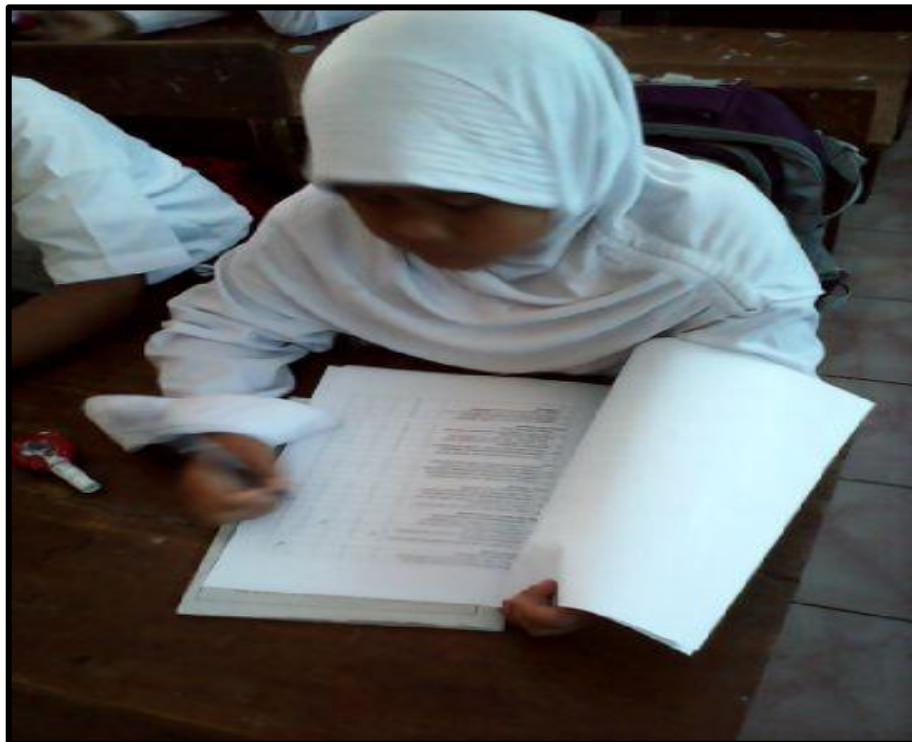
**Faktor Internal**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 58	1	2.0	2.0	2.0
59	1	2.0	2.0	4.0
60	2	4.0	4.0	8.0
61	1	2.0	2.0	10.0
62	1	2.0	2.0	12.0
63	1	2.0	2.0	14.0
64	3	6.0	6.0	20.0
65	1	2.0	2.0	22.0
66	2	4.0	4.0	26.0
67	2	4.0	4.0	30.0
69	3	6.0	6.0	36.0
70	3	6.0	6.0	42.0
71	2	4.0	4.0	46.0
72	5	10.0	10.0	56.0
73	2	4.0	4.0	60.0
74	1	2.0	2.0	62.0
75	3	6.0	6.0	68.0
76	2	4.0	4.0	72.0
77	1	2.0	2.0	74.0
78	2	4.0	4.0	78.0
79	1	2.0	2.0	80.0
80	2	4.0	4.0	84.0
81	1	2.0	2.0	86.0
82	2	4.0	4.0	90.0
83	2	4.0	4.0	94.0
85	1	2.0	2.0	96.0
86	1	2.0	2.0	98.0
87	1	2.0	2.0	100.0
Total	50	100.0	100.0	

**Faktor Eksternal**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	46	2	4.0	4.0	4.0
	47	1	2.0	2.0	6.0
	48	1	2.0	2.0	8.0
	50	2	4.0	4.0	12.0
	51	3	6.0	6.0	18.0
	52	2	4.0	4.0	22.0
	53	1	2.0	2.0	24.0
	54	1	2.0	2.0	26.0
	55	6	12.0	12.0	38.0
	56	6	12.0	12.0	50.0
	57	3	6.0	6.0	56.0
	58	4	8.0	8.0	64.0
	59	2	4.0	4.0	68.0
	60	1	2.0	2.0	70.0
	61	3	6.0	6.0	76.0
	62	2	4.0	4.0	80.0
	63	3	6.0	6.0	86.0
	64	1	2.0	2.0	88.0
	65	3	6.0	6.0	94.0
	67	1	2.0	2.0	96.0
	70	1	2.0	2.0	98.0
	72	1	2.0	2.0	100.0
Total		50	100.0	100.0	

Lampiran 14. Dokumentasi Uji Coba SD Negeri Beji



**Siswa sedang mengisi angket**

Lampiran 15. Dokumentasi Penelitian SD Negeri 4 Percobaan Wates



**Siswa sedang mengisi angket**