

**MINAT SISWA KELAS ATAS TERHADAP MATERI PERMAINAN
TRADISIONAL DI SD NEGERI PUNUKAN WATES
KULON PROGO TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



Oleh:
Agus Dimas Prasetya
NIM. 14604221061

**PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENDIDIKAN JASMANI
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2018**

**MINAT SISWA KELAS TERHADAP MATERI PERMAINAN
TRADISIONAL DI SD NEGERI PUNUKAN WATES
KULON PROGO TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

Oleh :

Agus Dimas Prasetya
NIM 14604221061

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar minat siswa kelas atas terhadap materi permainan tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo tahun pelajaran 2017/2018.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan metode survei. Populasi penelitian adalah siswa kelas IV, V, dan VI SD Negeri Punukan, Wates, Kulon Progo pada tahun pelajaran 2017/2018 sebanyak 59 siswa. Ukuran sampel penelitian sebanyak 59 siswa. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *total sampling*, sehingga penelitian ini disebut penelitian populasi. Data dikumpulkan dengan menggunakan angket. Analisis data dilakukan dengan analisis deskriptif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa besar minat siswa kelas atas terhadap materi permainan tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo tahun pelajaran 2017/2018, untuk kategori “sangat tinggi” sebanyak 2 siswa atau sebesar 3,39%; kategori “tinggi” sebanyak 18 siswa atau sebesar 30,51%; kategori “sedang” sebanyak 22 siswa atau sebesar 37,29%; kategori “rendah” sebanyak 10 siswa atau sebesar 16,95%; dan kategori “sangat rendah” sebanyak 7 siswa atau sebesar 11,86%.

Kata kunci : Minat Siswa, Materi, Permainan Tradisional.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Agus Dimas Prasetya
NIM : 14604221061
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani
Judul TAS : Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan
: Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon
Progo Tahun Pelajaran 2017/2018

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

Yogyakarta, 26 Juli 2018

Yang menyatakan,



Agus Dimas Prasetya
NIM. 14604221061

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi Dengan Judul

MINAT SISWA KELAS TERHADAP MATERI PERMAINAN TRADISIONAL DI SD NEGERI PUNUKAN WATES KULON PROGO TAHUN PELAJARAN 2017/2018

Disusun oleh:


Agus Dimas Prasetya
NIM. 14604221061

Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk
Dilaksanakan Ujian Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.

Yogyakarta, 25 Juli 2018

Mengetahui,
Ketua Program Studi



Dr. Subagyo, M.Pd
NIP.19561107 198203 1 003

Disetujui,
Dosen Pembimbing



Fathan Nurcahyo, S.Pd.Jas, M.Or
NIP.19820711 200812 1 003

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

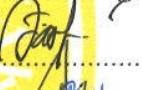
MINAT SISWA KELAS ATAS TERHADAP MATERI PERMAINAN TRADISIONAL DI SD NEGERI PUNUKAN WATES KULON PROGO TAHUN PELAJARAN 2017/2018

Disusun oleh:

Agus Dimas Prasetya
NIM 14604221061

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

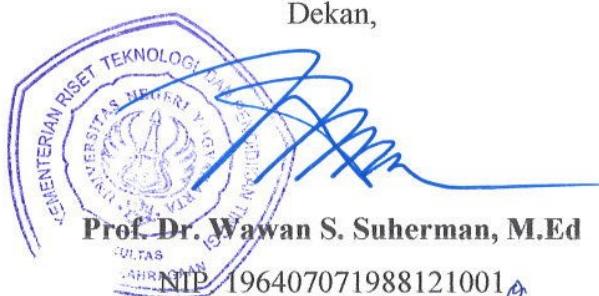
Pada tanggal 1 Agustus 2018

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Fathan Nurcahyo, S.Pd.Jas, M.Or.	Ketua Penguji		21 /8 - 2018
Aris Fajar Pambudi, M.Or.	Sekretaris Penguji		21 /8 - 2018
Dra. Sri Mawarti, M.Pd.	Penguji I		10/8 2018

Yogyakarta, Agustus 2018

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



MOTTO

Sebuah kesuksesan berasal dari perjuangan yang panjang dan melalahkan.
(Penulis)

Sabar mengatasi kesulitan dan bertindak bijaksana dalam mengatasinya adalah
sesuatu yang utama
(Penulis)

PERSEMBAHAN

Syukur alhamdulillah berkat rahmat dan karunia-Mu ya Allah, saya bisa menyelesaikan Karya Tulis Ilmiah ini. Karya Tulis Ilmiah ini ku persembahkan:

1. Kedua orang tuaku tercinta, bapak Mujiyo dan ibu Jazimah ini anakmu mencoba memberikan yang terbaik untukmu. Betapa diri ini ingin melihat kalian bangga padaku. Betapa tak ternilai kasih sayang dan pengorbanan kalian padaku.
Terimakasih atas dukungan moril maupun materil untukku selama ini.
2. Saudara saya Eko Fajriyanto, yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, senyum dan do'anya untuk keberhasilan ini, cinta kalian adalah memberikan kobaran semangat yang menggebu, terimakasih dan sayang ku untuk kalian.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo Tahun Pelajaran 2017/2018” dapat disusun sesuai dengan harapan, Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Fathan Nurcahyo, S.Pd. Jas. M.Or., selaku dosen pembimbing TAS yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Drs. Joko Purwanto, M.Pd., selaku validator instrumen penelitian TAS yang memberikan saran/masukan perbaikan sehingga penelitian TAS dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
3. Drs. Sudardiyono, M.Pd., selaku validator instrumen penelitian TAS yang memberikan saran/masukan perbaikan sehingga penelitian TAS dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
4. Dra. Sri Mawarti, M.Pd., selaku Penguji I yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komperhensif terhadap TAS ini.
5. Aris Fajar Pambudi, M.Or., selaku Sekretaris Penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komperhensif terhadap TAS ini.
6. Dr. Guntur, M.Pd, dan Dr. Subagyo, M.Pd., selaku ketua Jurusan Pendidikan Olahraga dan Ketua Program Studi PGSD Penjas beserta dosen dan staf ang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesaiannya TAS ini.
7. Prof, Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
8. Ermawan Susanto, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing Akademik yang selama ini telah mendampingi penulis selama menjalankan proses perkuliahan.

9. Gunardi, S.Pd. M.Pd., selaku kepala Kepala SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo yang telah memberi ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
10. Para guru dan staf SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
11. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah berikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 26 Juli 2018

Yang menyatakan,



Agus Dimas Prasetya
NIM. 14604221061

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMAHAN	vii
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusann Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	9
1. Hakikat Pendidikan Jasmani.....	9
2. Hakikat Minat	12
3. Hakikat Permainan Tradisional	17
4. Karakteristik Siswa Kelas Atas SD N Punukan	31
B. Hasil Penelitian yang Relevan	32
C. Kerangka Berfikir	34
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	38
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	38
C. Populasi dan Sampel Penelitian	39
D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data.....	40
E. Teknik Analisis Data.....	48
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	50
B. Pembahasan Hasil Penelitian	57
C. Keterbatasan Penelitian.....	59

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan	61
B. Implikasi	61
C. Saran	62

DAFTAR PUSTAKA..... 63**LAMPIRAN-LAMPIRAN** 66

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Lapangan Gobak Sodor.....	22
Gambar 2. Anak-Anak Sedang Bermain Bebentengan	24
Gambar 3. Anak-Anak Sedang Bermain Petak Umpet.....	25
Gambar 4. Anak-Anak Sedang Bermain Engkleng	27
Gambar 5. Anak-Anak Sedang Bermain Engkleng Gunung	28
Gambar 6. Anak-Anak Sedang Bermain Ular Naga.....	30
Gambar 7. Bagan Alur Kerangka Berfikir.....	37
Gambar 8. Histogram Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD N Punukan Wates	52
Gambar 9. Histogram Minat Siswa Kelas IV Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD N Punukan Wates	53
Gambar 10. Histogram Minat Siswa Kelas V Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD N Punukan Wates	55
Gambar 11. Histogram Minat Siswa Kelas Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD N Punukan Wates	56

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Sarana dan Prasarana Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates	5
Tabel 2. Rincian Jumlah dan Populasi Penelitian	39
Tabel 3. Rincian Sampel Penelitian	40
Tabel 4. Kisi-Kisi Uji Coba Instrumen Penelitian	41
Tabel 5. Rincian Sampel Uji Coba Penelitian di SD Negeri 1 Karangsari.....	44
Tabel 6. Rangkuman Validitas Data	45
Tabel 7. Kisi-Kisi Angket Penelitian	46
Tabel 8. Skor Jawaban Pada Angket	49
Tabel 9. Frekuensi Minat Siswa	49
Tabel 10. Norma Penilaian Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates	51
Tabel 11. Norma Penilaian Minat Siswa Kelas IV Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates	53
Tabel 12. Norma Penilaian Minat Siswa Kelas V Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates	54
Tabel 13. Norma Penilaian Minat Siswa Kelas VI Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates	56

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian	67
Lampiran 2. Surat Uji Coba Penelitian.....	68
Lampiran 3. Surat Keterangan Pembimbing TAS	69
Lampiran 4. Kartu Bimbingan TAS	70
Lampiran 5. Surat Permohonan Validitas instrumen TAS	71
Lampiran 6. Surat Permohonan Validitas instrumen TAS	74
Lampiran 7. Surat Keterangan Uji Coba Penelitian	75
Lampiran 8. Angket Uji Coba Penelitian.....	76
Lampiran 9. Data Hasil Uji Coba Penelitian	80
Lampiran 10. Hasil Validitas Dan Reliabilitas	82
Lampiran 11. Surat Keterangan Penelitian.	84
Lampiran 12. Angket Penelitian	85
Lampiran 13. Data Hasil Penelitian.....	89
Lampiran 14. Hasil Penelitian	91
Lampiran 15. Pengkategorian Data	93
Lampiran 16. Silabus PJOK Kelas Atas	95
Lampiran 17. Dokumentasi Penelitian.....	98

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bangsa Indonesia merupakan bangsa yang besar dengan keanekaragaman suku dan budaya yang tersebar diberbagai daerah dengan karakteristik yang berbeda-beda. Salah satu kultur budaya masyarakat yang dimiliki bangsa Indonesia adalah permainan tradisional. Kultur budaya masyarakat seperti permainan tradisional menjadi aset berharga yang perlu untuk dilestarikan sehingga tidak terkikis oleh tantangan perkembangan zaman globalisasi saat ini. Untuk melestarikan aset kultur budaya tersebut dibutuhkan suatu pendidikan sebagai cara untuk menyalurkan pengetahuan tentang budaya yang ada di Indonesia. Pendidikan sendiri terbagai atas pendidikan formal dan pendidikan nonformal.

Salah satu pendidikan formal adalah sekolah. Sekolah adalah tempat belajar dan mengajar serta tempat untuk memberi dan menerima pembelajaran sehingga siswa memperoleh suatu pendidikan. Untuk terselenggaranya suatu pendidikan terdapat pedoman sebagai acuan pendidikan yaitu kurikulum. Kurikulum adalah seperangkat rencana dan peraturan mengenai isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar (Rosdiani, 2015: 11).

Kurikulum memiliki posisi yang penting dalam terselenggaranya suatu pembelajaran. Dalam kurikulum tersebut terdapat berbagai macam isi dan bahan pembelajaran, hal tersebut sesuai dengan yang dikemukakan oleh Rosdiani di atas. Materi pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan salah satu isi dan bahan pelajaran yang terdapat dalam kurikulum. Materi pelajaran yang berhubungan erat dengan permainan tradisional adalah mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan dan olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan (Rosdiani, 2013: 138). Tujuan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah untuk pembentukan anak, yaitu sikap atau nilai, kecerdasan, fisik, dan keterampilan (psikomotor), sehingga siswa akan dewasa dan mandiri, yang nantinya dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari (Suryobroto, 2004: 8). Selain itu pendidikan jasmani juga memiliki tujuan untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan anak. Sehingga untuk mengembangkan pengetahuan dan membentuk keterampilan anak, saat pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dapat diimplementasikan melalui permainan tradisional.

Hasanah dan Pratiwi (2016: 15) permainan tradisional adalah permainan yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui lisan. Ada berbagai macam permainan tradisional seperti gobak sodor (hadang), bebentengan, engkleng, egrang dan lain sebagainya. Dari berbagai macam permainan tersebut, pendidikan jasmani melalui permainan tradisional dapat digunakan untuk mengembangkan empat aspek pokok pendidikan jasmani sebagai

salah satu upaya untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Dalam permainan tradisional juga terkandung berbagai unsur-unsur dan nilai-nilai yang berguna bagi siswa yang berada pada jenjang sekolah dasar. Adapun unsur-unsur yang terkandung dalam permainan tradisional antara lain sportivitas, kerjasama, percaya diri, kejujuran, komunikasi dan lain sebagainya sedangkan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional sesuai dengan tujuan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah dasar. Pada permainan tradisional juga tidak memiliki peraturan yang mengikat pada setiap permainannya dan cukup mudah untuk dipahami aturan permainannya. Untuk fasilitas seperti lapangan dan peralatan yang digunakan dalam permainan tradisional cukup sederhana dan dapat ditemukan di lingkungan sekitar. Sehingga tidak sulit siswa sekolah dasar untuk melakukan berbagai macam permainan tradisional.

SD Negeri Punukan merupakan salah satu sekolah dasar yang terletak di Kelurahan Beji, Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo. Mulai tahun pelajaran 2017/2018 SD Negeri Punukan menggunakan dua kurikulum yaitu kurikulum 2013 untuk kelas I dan IV serta kurikulum KTSP untuk kelas II, III, V dan VI. Dalam kedua kurikulum tersebut terdapat beberapa ruang lingkup materi, yaitu 1) gerak dasar lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif, 2) aktivitas permainan bola besar dan permainan bola kecil, 3) aktivitas atletik, 4) aktivitas seni beladiri, 5)aktivitas pengembangan kebugaran jasmani, 6) aktivitas senam, 7) aktivitas gerak berirama, 8) aktivitas air dan keselamatan air, dan 9) kesehatan. Salah satu materi pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SD Negeri Punukan yang terdapat dengan kurikulum 2013 dan KTSP adalah aktivitas

permainan bola besar dan permainan bola kecil yang didalamnya terdapat materi permainan tradisional. Pada kurikulum KTSP terdapat salah satu standar kompetensi yang menyebutkan tentang permainan tradisional yaitu “Mempraktikkan gerak dasar ke dalam modifikasi bola besar serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya”. Jumlah pertemuan untuk materi permainan tradisional dalam kurikulum KTSP sebanyak 2 kali pertemuan dalam satu semester. Sedangkan dalam kurikulum 2013 dalam salah satu kompetensi dasar yang menyebutkan tentang permainan tradisional yaitu “Mempraktikkan variasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam permainan bola besar sederhana dan atau tradisional” dengan jumlah pertemuan untuk materi permainan tradisional sebanyak dua kali dalam satu semester.

Pada kenyataannya, siswa di SD Negeri Punukan tidak seluruhnya memahami dan mengerti materi tentang permainan tradisional yang diajarkan oleh guru PJOK di sekolah. Walaupun sesungguhnya materi permainan tradisional diajarkan oleh guru PJOK dengan waktu pertemuan sebanyak 2 kali untuk kelas IV, V, dan VI. Materi permainan tradisional yang diajarkan oleh guru PJOK juga sudah dengan jam pertemuan setiap semester terkadang masih ditambahkan oleh guru PJOK dengan menyiapkan materi permainan tradisional pada waktu pemanasan dan pendinginan. Kurangnya pemahaman dan pengertian tentang materi permainan tradisional membuat siswa lebih tertarik untuk memilih bermain permainan sepak bola dibandingkan untuk bermain permainan tradisional pada saat pembelajaran.

Pembelajaran permainan tradisional juga memerlukan sarana dan prasarana penunjang supaya materi permainan tradisional dapat terlaksana dengan baik. Menurut Agus Suryobroto (2004: 4) sarana adalah segala sesuatu yang diperlukan dalam aktivitas jasmani sedangkan pengertian prasarana adalah segala sesuatu yang mempermudah dan memperlancar tugas dan memiliki sifat yang relatif permanen. Untuk sarana dan prasarana permainan tradisional di SD Negeri Punukan dapat dikatakan masih kurang untuk menunjang berbagai materi permainan tradisional yang diajarkan di SD Negeri Punukan. Berikut ini adalah ketersediaan sarana dan prasarana permainan tradisional di SD Negeri Punukan.

Tabel 1. Sarana Dan Prasarana Permainan Tradisional
di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo

No	Permainan	Nama		Jumlah	Kondisi	Ket.
		Sarana	Prasarana			
1.	Bebentengan	Bilah Bambu	Halaman sekolah/ Lapangan	1 buah	Sedang	Lama
2.	Bakiak	Kayu bakiak	Halaman sekolah	Tidak ada	-	-
4.	Egrang	Bambu egrang	Halaman sekolah	1 pasang	Sedang	Lama
5.	Gobak sodor (hadang)	-	Halaman sekolah	Tidak ada	-	-
6.	Engkengleng	Gacuk/ pecahan genting	Halaman sekolah	3 lap. Engkengleng	Sedang	Lama

Masih kurangnya sarana dan prasarana permainan tradisional di SD Negeri Punukan membuat siswa kurang memahami dan mengerti cara untuk bermain permainan tradisional. Sehingga siswa kurang tertarik untuk bermain permainan tradisional.

Dengan demikian mendorong penulis untuk mengadakan suatu penelitian untuk mengetahui seberapa besar Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo tahun pelajaran 2017/2018.

B. Identifikasi Masalah

Dengan melihat latar belakang masalah sebagaimana diuraikan di atas dapat diidentifikasi masalah yang dapat diteliti antara lain sebagai berikut :

1. Siswa di SD Negeri Punukan kurang memahami dan mengerti materi tentang permainan tradisional. Walaupun guru PJOK mengajarkan materi permainan tradisional sebanyak 2 kali pertemuan.
2. Kurangnya pemahaman dan pengertian siswa terhadap materi permainan tradisional sehingga membuat siswa lebih memilih bermain permainan sepak bola saat pembelajaran PJOK.
3. Masih kurangnya sarana dan prasarana penunjang untuk materi permainan tradisional.
4. Belum diketahuinya Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo tahun pelajaran 2017/2018.

C. Batasan Masalah

Melihat banyaknya permasalahan yang muncul dalam identifikasi masalah tersebut di atas dan didasarkan pada pertimbangan keterbatasan kemampuan peneliti, maka peneliti hanya akan membahas atau mengkaji pada satu permasalahan yaitu Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan

Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo tahun pelajaran 2017/2018.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah “ Seberapa Besar Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo tahun pelajaran 2017/2018?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo tahun pelajaran 2017/2018.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Berguna bagi mahasiswa yaitu sebagai sumber ilmu pengetahuan dan langkah melestarikan permainan tradisional pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

2. Manfaat Praktis

a. Untuk Sekolah

Memberikan informasi kepada kepala sekolah dan Guru Penjasorkes di SD Negeri Punukan tentang seberapa besar Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo tahun pelajaran 2017/2018.

b. Untuk Guru Penjasorkes

Sebagai bahan pertimbangan guru penjasorkes setelah mengetahui hasil penelitian sehingga saat proses pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan guru lebih menekankan permainan tradisional saat dalam rancangan pembelajaran terdapat materi permainan tradisional.

c. Untuk Siswa

Siswa mendapatkan informasi dari guru penjasorkes tentang hasil penelitian seberapa besar Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo tahun pelajaran 2017/2018. Sehingga diharapkan siswa ikut berperan aktif dalam melestarikan budaya bangsa Indonesia khususnya permainan tradisional melalui pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pendidikan Jasmani

a. Pengertian Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani kesehatan dan olahraga merupakan salah satu mata pelajaran wajib di sekolah termasuk sekolah dasar, karena pendidikan jasmani masuk kedalam kurikulum yang ditetapkan oleh pemerintah. Mata pelajaran pendidikan jasmani menjadi pelajaran yang paling diminati oleh siswa sekolah dasar. Karena dalam pembelajaran pendidikan jasmani siswa dapat aktif bergerak secara bebas untuk mengekspresikan kemampuan yang dimilikinya. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani siswa dapat belajar sambil bermain dan berolahraga guna mencapai kesehatan dan kebugaran jasmani.

Rosdiani (2015: 1) pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui pengalaman belajar kepada siswa berupa aktivitas jasmani, bermain, dan berolahraga yang direncanakan secara sistematik guna merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, keterampilan motorik, keterampilan berfikir, emosional, sosial dan moral. Pendidikan jasmani merupakan suatu upaya pendidikan yang dilakukan terhadap anak-anak agar mereka dapat belajar bergerak, dan belajar melalui gerak. (Ibrahim, 2001: 1)

Menurut Brucher (1983: 13) *Physical education, an integral part of the total education process, is a field of endeavor that has as its aim the improvement of human performance through the medium of physical activities that have been selected with a view to realizing this outcome.* (Pendidikan jasmani adalah bagian integral dari seluruh proses pendidikan, merupakan bidang yang bertujuan meningkatkan kinerja manusia melalui

media kegiatan fisik yang telah dipilih dengan maksud untuk mewujudkan hasil).

Menurut Gabbard Leblanc dan Lowy dalam Sukintaka (1991: 16-17) mengutarakan bahwa pertumbuhan dan perkembangan belajar lewat aktivitas jasmani akan mempengaruhi :

1) Ranah Kognitif

Kemampuan berfikir (bertanya, kreatif, dan menghubungkan kemampuan memahami (*perceptual ability*), menyadari gerak dan pengetahuan akademik.

2) Ranah Psikomotor

Pertumbuhan biologik, kesegaran jasmani, juga menyangkut kesehatan, keterampilan gerak, dan peningkatan keterampilan gerak.

3) Ranah Afektif

Rasa senang, penanggapan yang sehat terhadap aktivitas jasmani, kemampuan menyatakan diri sendiri, dan konsep diri.

Dari pengertian yang dikemukakan oleh beberapa ahli di atas dapat disimpulkan pengertian pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan melalui aktivitas jasmani dan olahraga sehingga siswa dapat belajar melalui gerak yang dapat mempengaruhi aspek kognitif, aspek psikomotor, dan aspek afektif dalam diri siswa.

b. Tujuan Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani tidak sekedar mengandung makna sebagai suatu proses pendidikan melalui aktivitas jasmani dan olahraga. Akan tetapi, pendidikan jasmani memiliki tujuan yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Rosdiani (2013: 144-145) secara sederhana pendidikan jasmani memberikan kesempatan kepada siswa untuk :

- 1) Mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan aktivitas jasmani, perkembangan estetika, dan perkembangan sosial.

- 2) Mengembangkan kepercayaan diri dan kemampuan untuk menguasai keterampilan gerak dasar yang akan mendorong partisipasinya dalam aneka aktivitas jasmani.
- 3) Memperoleh dan mempertahankan derajat kebugaran jasmani yang optimal untuk melaksanakan tugas sehari-hari secara efisien dan terkendali.
- 4) Mengembangkan nilai-nilai pribadi melalui partisipasi dalam aktivitas jasmani baik secara kelompok maupun perseorangan.
- 5) Berpartisipasi dalam aktivitas jasmani yang dapat mengembangkan keterampilan sosial yang memungkinkan siswa berfungsi secara afektif dalam hubungan antar orang.
- 6) Menikmati kesenangan dan keriangan melalui aktivitas jasmani termasuk permainan dan olahraga.

Sedangkan tujuan Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan 2006 dalam Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD/MI, adalah sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang 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.

Menurut Rosdiani (2015: 2) pendidikan jasmani mempunyai beberapa tujuan diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan kepribadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap sosial dan toleransi dalam konteks kemajemukan biaya, etis dan agama.

- 2) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri dan demokrasi melalui aktivitas jasmani, permainan dan olahraga.
- 3) Mengembangkan keterampilan-keterampilan gerak dan keterampilan berbagai macam permainan dan olahraga (aktivitas permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, aktivitas uji diri, aktivitas ritmik, aktivitas air dan aktivitas luar sekolah/alam bebas).
- 4) Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri untuk mengembangkan dan memelihara kebugaran jasmani melalui aktivitas jasmani dan olahraga.
- 5) Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri dan orang lain.
- 6) Mengetahui dan memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga sebagai informasi untuk mencapai kesehatan, kebugaran, dan pola hidup sehat.
- 7) Mampu mengisi waktu luang dengan aktivitas jasmani yang bersifat rekreasi.

2. Hakikat Minat

a. Arti Minat

Minat merupakan salah satu sifat psikologis yang dimiliki oleh setiap orang dengan tingkat minat yang berbeda-beda pada setiap orangnya. Sehingga, jika seseorang memiliki minat yang tinggi dalam suatu objek tertentu misalnya pekerjaan maupun olahraga. Misalnya seseorang yang memiliki minat tinggi pada olahraga tertentu, maka seseorang akan berusaha sungguh-sungguh untuk memperoleh prestasi yang tinggi pada olahraga tertentu. Sedangkan jika seseorang memiliki minat yang rendah maka usaha yang dilakukan tidak akan sungguh-sungguh sehingga tidak memperoleh prestasi yang maksimal.

Menurut Djalli dalam skripsi Feri Al Dwi Pradana (2017: 14) menyatakan minat adalah rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.

Sumardi Suryabrata (2004: 70) menjelaskan bahwa minat adalah keadaan dalam pribadi orang yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan.

Menurut Jahja (2011: 63) minat adalah suatu dorongan yang menyebabkan terikatnya perhatian individu pada objek tertentu seperti pekerjaan, pelajaran, benda, dan orang. Minat berhubungan dengan aspek kognitif, afektif, dan motorik dan merupakan sumber motivasi untuk melakukan apa yang diinginkan.

Slameto (1995: 180) menyatakan minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterkaitan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan suatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat. Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal dari pada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Siswa yang memiliki minat terhadap subyek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subyek tersebut. Minat tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian. Minat terhadap sesuatu dipelajari dan mempengaruhi belajar selanjutnya serta mempengaruhi penerimaan minat-minat baru. Jadi minat terhadap sesuatu hal tidak merupakan hal yang hakiki untuk dapat mempelajari hal tersebut, asumsi umum menyatakan bahwa minat akan membantu seseorang mempelajarinya.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian minat adalah suatu dorongan yang timbul dalam diri seseorang berupa rasa tertarik dan perhatian yang tertuju pada suatu objek tertentu. Semakin kuat minat pada suatu objek maka semakin besar pula seseorang untuk mempelajarinya.

b. Faktor Yang Mempengaruhi Minat

Minat yang timbul pada diri seseorang disebabkan karena seseorang saling berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Sehingga ada dorongan pada seseorang untuk berhubungan langsung atau terlibat dengan suatu aktivitas, hal ini yang menyebabkan seseorang muncul perasaan tertarik atau senang untuk mendapatkan suatu objek yang ditemuinya. Minat terhadap suatu objek bisa dialami juga oleh seorang siswa saat dirinya berhubungan dengan lingkungan sekitar sekolah. Biasanya siswa menunjukkan rasa senang pada suatu objek yang diminatinya. Jika seorang siswa menunjukkan minat yang tinggi pada suatu objek maka pusat perhatiannya akan tertuju pada objek tersebut. Fenomena tersebut dapat terjadi dikarenakan ada suatu fakta yang mempengaruhi minat siswa pada suatu objek.

Menurut Sumadi Suryabrata (2006: 72-73) faktor yang mempengaruhi minat atau motif ada dua faktor yaitu:

- a) Faktor ekstrinsik, yaitu motif yang berfungsi karena ada perangsang dari luar.
- b) Faktor intrinsik, yaitu motif yang berfungsinya tidak usah dirangsang dari luar. Memang dalam diri individu sendiri telah ada dorongan itu.

Menurut Siti Rahayu Haditomo (1992: 162) menjelaskan bahwa ada 2 faktor yang mempengaruhi minat seseorang yaitu:

- a) Faktor dari dalam (*intrinsik*) yaitu suatu perbuatan memang diinginkan karena seseorang melakukannya. Di sini minat datang dari dalam diri orang itu sendiri. Orang tersebut senang melakukan perbuatan itu demi perbuatan sendiri seperti: rasa senang/tertarik, mempunyai perhatian lebih, dan perilaku.
- b) Faktor dari luar (*ekstrinsik*) bahwa suatu perbuatan dilaksanakan atas dorongan/dipaksa dari luar seperti: fasilitas (sarana dan prasarana) dan peran guru.

Dalam penelitian ini terdapat dua faktor yang mempengaruhi minat yaitu faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik, kedua faktor tersebut menjadi indikator dalam mengetahui seberapa besar Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo tahun pelajaran 2017/2018.

Berikut adalah faktor yang menjadi indikator seberapa besar minat siswa kelas atas terhadap materi bermain permainan tradisional permainan tradisional.

- 1) Faktor Intrinsik
 - a) Rasa tertarik

Menurut David. O. Sear dalam Pradana (2017: 17) tertarik dapat diartikan suka atau senang tetapi individu tersebut belum melakukan aktivitas atau suatu hal yang menarik baginya. Sehingga rasa tertarik menjadi awal dari sebuah minat yang timbul dari dalam diri siswa. Rasa tertarik siswa berasal dari dalam hati siswa itu sendiri tanpa ada dorongan dari luar.

b) Perhatian

Menurut Dakir (1993: 114) perhatian adalah peningkatan kesadaran seluruh fungsi jiwa yang dikerahkan dalam pemerhatiannya kepada barang sesuatu baik yang ada di dalam maupun yang ada di luar diri kita.

Menurut Sumadi Suryabrata (2006: 14) perhatian adalah pemusatkan tenaga psikis tertuju kepada suatu obyek. Jadi dapat disimpulkan bahwa perhatian merupakan akibat yang ditimbulkan dari rasa tertarik pada suatu objek sehingga terjadi pemusatkan perhatian terhadap obyek. Misalnya jika siswa sudah tertarik pada suatu permainan tertentu, tentu saja perhatian siswa akan terpusat pada suatu permainan yang dilihatnya.

c) Perilaku

Menurut Bimo Walgito dalam Indah Prasetyawati Tri Purna Sari (2013: 143) perilaku adalah aktivitas yang ada pada individu atau organisme itu tidak timbul dengan sendirinya, tetapi sebagai akibat dari stimulus yang diterima oleh organisme yang bersangkutan baik stimulus eksternal maupun stimulus internal.

2) Faktor Ekstrinsik

a) Fasilitas

Menurut Agus S. Suryobroto dalam Riyanto (2015: 21) fasilitas adalah segala sesuatu yang diperlukan dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, bersifat permanen atau tidak dapat dipindah-pindahkan. Jika fasilitas untuk bermain permainan tradisional baik dan memadai maka pembelajaran permainan tradisional akan berjalan baik pula, sehingga menimbulkan minat siswa menjadi tinggi untuk bermain permainan tradisional.

b) Peran Guru

Menurut Irwanto (1989: 217) Peran guru yang baik, nilai yang adil dan objektif, kesempatan belajar yang luas, suasana kelas yang hangat dan dinamis merupakan sumber-sumber motivasi ekstrinsik yang efektif untuk meningkatkan minat dan perilaku belajar. Dapat disimpulkan bahwa peran guru sangat mempengaruhi minat siswa. Sehingga siswa lebih tertarik dan perhatian terhadap apa yang disampaikan oleh guru.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa minat adalah rasa senang atau tertarik pada suatu objek tertentu. Minat dipengaruhi oleh dua faktor yaitu minat yang berasal dari dalam (*intrinsik*) dan minat yang berasal dari luar (*ekstrinsik*). Minat intrinsik terdiri atas rasa tertarik pada suatu objek, perhatian terhadap suatu objek dan perilaku, sedangkan minat ekstrinsik terdiri dari fasilitas untuk melaksanakan kegiatan dan peran guru untuk mendorong rasa tertarik saat pembelajaran.

3. Hakikat Permainan Tradisional

a. Pengertian Bermain dan Permainan.

Sebelum mengetahui pengertian permainan tradisional terlebih dahulu memahami pengertian dari bermain dan permainan. Dari pengertian bermain dan permainan tersebut merupakan satu kesatuan yang saling berhubungan. Bermain dan permainan merupakan hal yang pasti ditemui oleh anak-anak saat melakukan aktivitas sehari-hari. Berikut ini adalah pengertian dari bermain dan permainan tersebut.

1) Bermain

Semiawan (2008: 20) menyatakan bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak karena menyenangkan bukan karena akan memperoleh hadiah atas pujian. Bermain adalah salah satu alat utama yang menjadi latihan pertumbuhannya. (Tedjasaputra, 2001: 38) menyatakan bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan. Sedangkan menurut Kurniati (2016: 4) mengemukakan bermain adalah cara alamiah anak untuk menemukan lingkungan orang lain, dan dirinya. Pada prinsipnya, bermain mengandung rasa senang dan lebih mementingkan proses daripada hasil akhir.

2) Permainan

Menurut Semiawan (2008: 20) menyatakan permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dari yang tidak ia kenai sampai pada yang ia ketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya.

Berdasarkan pengertian bermain dan permainan dapat disimpulkan menjadi sebuah pengertian yaitu suatu aktivitas bermain yang menyenangkan dengan menggunakan mainan sebagai alat untuk bermain yang dikemas dalam sebuah permainan yang dirancang secara sistematis

b. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun yang mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan dibaliknya, di mana pada prinsipnya permainan tradisional tetap permainan anak. Dengan demikian bentuk atau wujudnya tetap menyenangkan dan menggembirakan anak karena tujuannya sebagai media permainan. Aktivitas permainan yang dapat

mengembangkan aspek-aspek psikologis anak dapat dijadikan sarana belajar sebagai persiapan menuju dunia orang dewasa. Dalam permainan tradisional peraturan permainannya tidak serta merta mengikat dan bersifat fleksibel serta permainan tradisional sendiri mudah untuk dipahami jika dimainkan oleh anak-anak.

Menurut Ismail dalam Hasanah dan Pratiwi (2017: 34) Permainan tradisional adalah jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya yang hakikatnya merupakan warisan leluhur. Jika permainan hakikatnya adalah sesuatu yang bersifat menyenangkan dan permainan tradisional adalah permainan yang mengandung nilai budaya atau kebiasaan-kebiasaan yang biasanya dilakukan oleh leluhur, maka permainan tradisional tentunya tidak hanya diartikan sebagai permainan-permainan yang bersifat aktif. Tetapi permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu yang syarat dengan nilai-nilai budaya dan tata kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. (Kurniati, 2016: 2)

Sukintaka (1991: 129) menyatakan permainan tradisional permainan yang telah dipermainkan oleh anak-anak secara tradisi, yang dimaksud tradisi di sini adalah permainan yang telah diwarisi dari generasi yang satu ke generasi berikutnya. Jadi permainan-permainan tersebut telah dimainkan oleh anak-anak dari suatu jaman ke jaman berikutnya.

Dari uraian pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah permainan anak-anak yang sudah ada sejak jaman dahulu yang diturunkan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya serta dalam

permainan tradisional mengandung berbagai nilai-nilai budaya dan bersifat menyenangkan.

c. Manfaat Permainan Tradisional

Permainan tradisional memang permainan yang lahir sejak jaman dahulu. Selain mengandung nilai-nilai warisan budaya permainan tradisional juga memiliki berberapa manfaat yang penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak.

Menurut Hasanah dan Pratiwi (2017: 34) permainan tradisional memiliki manfaat sebagai berikut:

- 1) Bermain untuk perkembangan aspek fisik motorik anak.
- 2) Bermain untuk perkembangan aspek bahasa anak.
- 3) Bermain untuk perkembangan aspek sosial anak
- 4) Bermain untuk perkembangan aspek emosional anak.
- 5) Bermain untuk perkembangan aspek moral anak.
- 6) Bermain untuk perkembangan aspek kognitif anak.
- 7) Bermain untuk perkembangan kreativitas anak.
- 8) Bermain untuk perkembangan pengetahuan dan wawasan anak.
- 9) Bermain untuk mengasah ketajaman pengindraan anak.
- 10) Bermain sebagai media terapi.
- 11) Bermain mengembangkan kecerdasan majemuk (*Multiple Intelligences*).

d. Macam - Macam Permainan Tradisional

Negera Indonesia memiliki beraneka macam permainan tradisional mulai permainan yang dimainkan anak-anak sampai orang dewasa. Dari sekian banyak permainan tradisional tersebut ada beberapa macam permainan tradisional yang biasanya dimainkan oleh anak-anak sekolah dasar.

Berikut ini adalah beberapa permainan yang diajarkan di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo:

1) Permainan Gobak Sodor

Jumlah pemain : minimal 5 orang setiap regu.

Alat/bahan : kapur

Lokasi : halaman/taman/lapangan

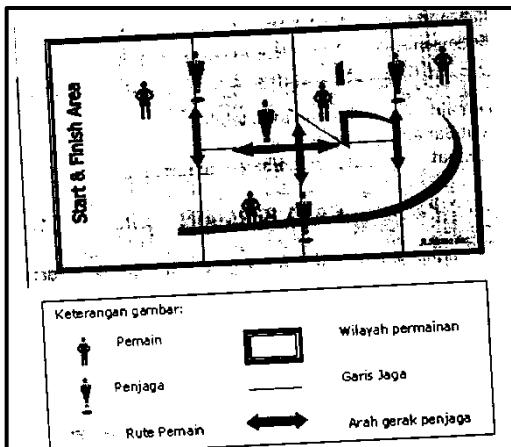
Waktu bermain : sore/ siang hari

Cara bermain :

Permainan ini terdiri dari dua grup, yaitu grup jaga dan grup lawan. Setiap orang di grup jaga membuat penjagaan berlapis dengan cara berbaris ke belakang sambil merentangkan tangan agar tidak dapat dilalui oleh lawan. Satu orang penjaga lagi bertugas digaris tengah yang bergerak lurus dari penjaga lainnya.

Jarak antara satu penjaga dengan penjaga lain belakangnya sejauh 5 langkah, sedangkan jarak rentangan kesamping sejauh 4 kali rentangan tangan. Wilayah permainan dan garis jaga ditandai oleh kapur. Selama permainan berlangsung, salah satu kaki penjaga harus tetap di atas garis jaga. Jadi, ia tidak bisa bergerak bebas untuk menghalangi pemain lawan melaluinya

Jika pemain lawan tersentuh oleh penjaga maka pemain pun gugur. Kemenangan akan diperoleh grup jaga jika berhasil mengenai seluruh pemain lawan.



Gambar 1. Lapangan Gobak Sodor
Sumber: A. Husna M (2009: 3-4)

2) Permainan Rerebonan/Bebentengan/Baren

Permainan ini merupakan permainan yang menuntut stamina para pemain untuk mengalahkan beteng pertahanan lawan, mempertahankan benteng sendiri atau menyelamatkan kawan dari sandraan lawan.

Jumlah pemain : 2 regu dengan jumlah pemain 6 atau lebih (bilangan genap)

Alat/bahan : 2 buah tiang/tiang pohon

Lokasi : halaman/lapangan

Waktu bermain : pagi/siang/sore hari

Cara bermain :

Anak-anak menentukan dua kelompok yang akan berlawanan. Misalnya, jumlah anak 10 orang maka setiap kelompok anak terdiri dari 5 orang. Cara menentukan kelompok dengan *homimpia*, yaitu anak-anak menggerakan telapak tangan kananya untuk melihat kesamaan posisi telapaknya tersebut pada saat mereka mengucapkan "*limaan limaaaa...an*". jika yang dicari untuk setiap

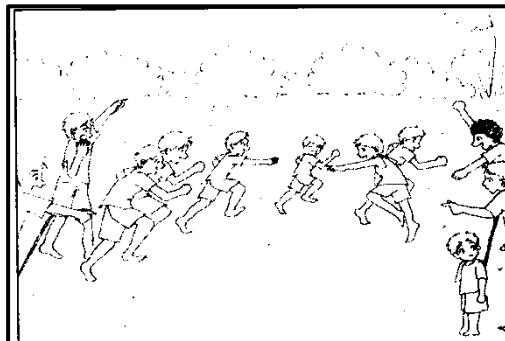
kelompok adalah lima orang, maka harus ada sejumlah 5 orang anak yang memiliki posisi tangan yang sama, jika kouta belum terpenuhi maka *hompimpa* harus dilakukan sampai jumlah kelompok dapat dipenuhi. Posisi telapak tersebut terdiri dari dua posisi yaitu telungkup dan terlentang.

Apabila kelompok telah diketahui, maka permainan pun dapat segera dimulai. Setiap kelompok akan mengatur jarak dan gawang mereka masing-masing dengan posisi saling berhadapan. kelompok tersebut biasanya akan mengatur strategi siapa yang akan jadi penyerang, dan siapa yang akan menjadi penjaga gawang, atau bahkan posisi tersebut fleksibel artinya tanggung jawab bisa berubah-ubah.

Hal paling penting dilakukan dalam melakukan permainan ini adalah bagaimana memperoleh tawanan sebanyak-banyaknya dari lawan, dan bagaimana mempertahankan gawang dari serangan lawan.

Untuk mendapatkan tawanan biasanya kelompok akan saling menstimulasi (dalam bahasa sunda disebut *mancing*). Anak yang lebih dahulu keluar dari gawangnya dapat disergap oleh lawan yang baru keluar dari gawangnya. Jika anak tersebut tidak dapat menghindari kejaran lawan, maka dia akan ditawan, dan posisinya akan berbaris di daerah lawan.

Permainan ini terus dilakukan sampai tawanan bertambah banyak dan apabila kekuatan telah dirasakan cukup untuk menjebolkan pertahanan lawan, kelompok tersebut dapat membobol pertahanan lawan dengan cara terlebih dahulu menginjakkan kakinya di gawang lawan. Dan jika demikian terjadi, maka dialah keluar sebagai pemenang.



Gambar 2. Anak-Anak Sedang Bemain Bebentengan
Sumber: Euis Kurniati, (2016: 58)

3) Permainan Petak Umpet/Dhelikan

Jumlah pemain : minimal 3 orang

Alat/bahan : -

Lokasi : halaman/lapangan

Waktu bermain : pagi/siang/sore hari

Cara bermain :

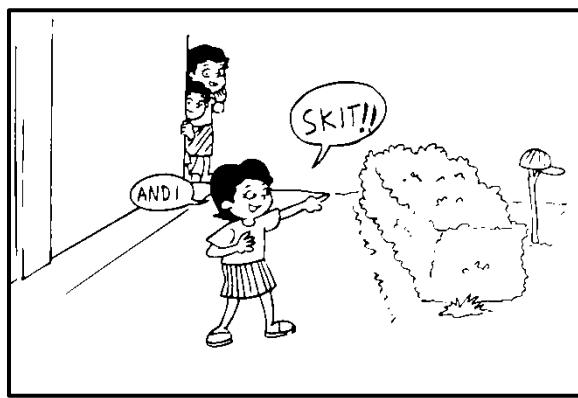
Permainan tradisional dhelikan ini lebih dikenal dengan petak umpet.

Pertama kali melakukan pengundian untuk mendapat pemain yang jadi (*dadi*).

Setelah dapat maka pemain *dadi* menelungkupkan muka pada tembok, sambil berhitung 100 hitungan (dengan cepat). Sementara pemain yang lain bersembunyi.

Setelah selesai berhitung, pemain yang *dadi* mencari tempat persembunyian pemain lainnya. Jika menemukan salah satu pemain yang *ngumpet* maka anak yang *dadi* harus segera menyebutkan nama dan berlari menuju tembok jaga sambil menyebut *skit*. contohnya, “*Novi.Skit*” dan pemain yang ketahuan persembunyiannya segera kembali ke tembok yang sama (adu cepat dengan pemain yang *dadi*) juga untuk menyentuh tembok sambil mengatakan *skit*. Jika pemain yang ketahuan tempat persembunyinya lebih cepat dari yang jaga,

berarti ia terbebas. Namun, jika pemain yang *dadi* lebih cepat berarti dianggap telah sah menemukan satu lawan. Permainan berakhir ketika semua telah ditemukan atau pemain yang *dadi* menyerah. Saat menyerah, pemain yang *dadi* mengangkat tangan sambil berteriak keras, “*nyerah!!*” agar didengar pemain yang masih sembunyi.



Gambar 3. Anak-Anak Sedang Bermain Petak Umpet
Sumber: Aisyah Fad, (2014: 66)

4) Permainan Engkleng/Sondah

Jumlah pemain : 2 orang atau lebih

Alat/bahan : kapur, pecahan genting

Lokasi : halaman/lapangan

Waktu bermain : siang/sore hari

Cara bermain :

Permainan engkleng disebut juga sondah. Permainan ini dimulai dengan menentukan pemain pertama. Pemain melempar pecahan genting mualai dari kotak 1. Aturan permainnya, kotak yang terdapat pecahan genting tidak boleh dilewati, sehingga pemain harus langsung meloncat kekotak 2 dengan satu kaki (engkleng) ke kotak 3 (masih engkleng). Selanjutnya kaki kiri di kotak 4 dan kaki

kanan di kotak 8 secara bersamaan, saat kaki tidak engkelng disebut *brok* (pada kotak 4, 8, 9 tidak boleh engkleng). Kemudian, diteruskan engkleng di kotak 5, 6, 7 dan kembali *brok* di kotak 9 (dua kaki dalam satu kotak).

Pemain mengambil pecahan genting, pada kotak 1 (tangan tidak boleh menyentuk garis), kemudian kembali ke garis *start*. Kotak 1 yang sebelumnya dilompati karena pecahan genting sudah diambil maka perlu dilompati kembali, tetapi harus dilewati dengan engkleng. Setelah berhasil, permainan diulangi dengan melempar genting ke kotak 2. Demikian seterusnya hingga permainan selesai.

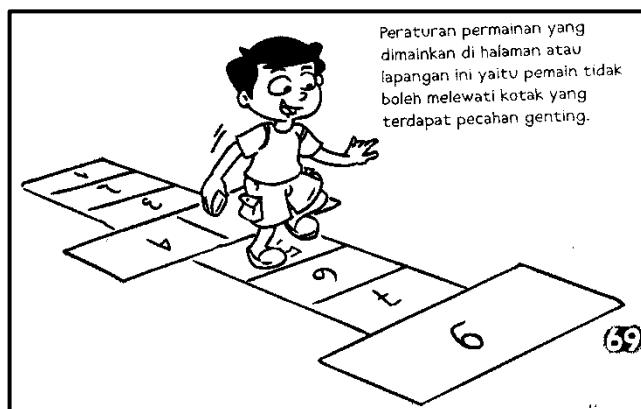
Dalam permainan engkleng ada pengecualian, saat pecahan sampai kotak 4 maka *brok* dilakukan di kotak 8. Demikian juga saat pecahan genting di kotak 8, berati *brok* di kotak 4 (*brok* dengan satu kaki di kotak 4 dan satu kaki di kotak 8 hanya untuk menyingkat waktu). Apabila berada di kotak 9, tentu saja mengambil pecahan genting dari kotak 7 (dengan engkleng), bukan dari 8. Selain itu, semua diambil dari kotak 9.

Saat semua tahapan telah selesai maka pada tahapan berikutnya, saat kembali melempar pecahan genting tidak menggunakan genggaman tangan biasa, tetapi dengan

- a) Telapak tangan,
- b) Punggung telapak tangan,
- c) Di atas lubang tangan yang menggenggam,
- d) Di atas punggung tangan yang menggenggam,
- e) Di atas pergelangan tangan yang menggenggam,

- f) Di atas punggung pergelangan tangan,
- g) Di atas punggung dua jari tengah,
- h) Di atas telapak dua jari tengah,
- i) Di atas pergelangan tangan terlentang,
- j) Di atas antara pergelangan tangan dengan bahu yang terlentang,
- k) Di atas siku tangan yang dilipat,
- l) Di atas bahu, dan
- m) Di atas kepala.

Setelah melewati tahap akhir, pemain menjatuhkan pecahan genting dari kepala dan menangkapnya dengan satu tangan. Selanjutnya berbalik dan melempar pecahan genting dengan membelakangi kotak. Jika berhasil masuk dalam salah satu kotak maka untuk selanjutnya pemain berhak *brok* pada kotak tersebut. Akan tetapi, jika tidak berhasil permainan bisa diulangi dari awal (diatas kepala), setelah lawan selesai bermain.



Gambar 4. Anak-anak Sedang Bermain Engkleng
Sumber: Aisyah Fad, (2014: 68-69)

5) Permainan Engkleng Gunung

Jumlah pemain : 2 orang atau lebih

Alat/bahan : kapur, pecahan genting

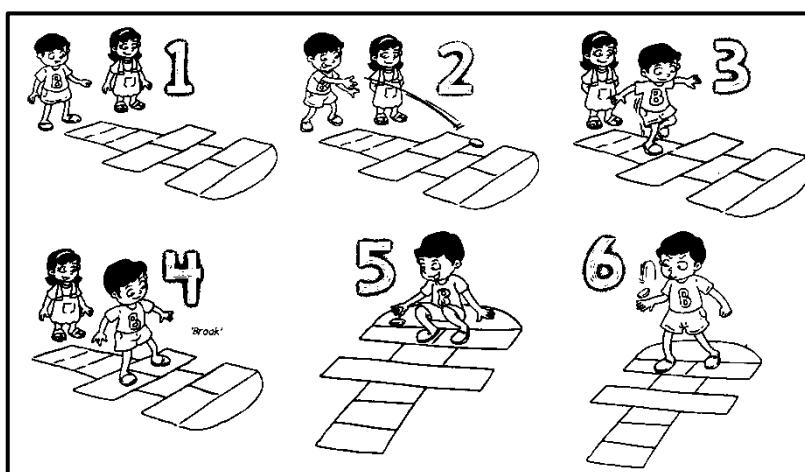
Lokasi : halaman/lapangan

Waktu bermain : siang/sore hari

Cara Bermain :

Pemain melempar pecahan genting ke dalam busur nomor 9 (lihat gambar).

Selanjutnya melompat dengan satu kaki (engkleng) pada kotak 1, 2, 3 dan “*brok*” bersamaan pada kotak 4 dan 5 (kaski kiri 4 kaki kanan 5), engkleng di kotak 6, dan *brok* bersama lagi pada kotak 7, 8 . setelah itu berbalik sambil *brok* pada kotak 8, 7 . Dilanjutkan jongkok mengambil pecahan genting sambil tetap menghadap ke belakang. Setelah dapat kembali engkleng di kotak 6 dan *brok* di kotak 5 dan 4. Lalu, kembali ke *start* dan engkleng lagi di kotak 3, 2, 1. Tahapan selanjutnya sama dengan engkleng 1.



Gambar 5. Anak-Anak Sedang Bermain Engkleng Gunung
Sumber: Aisyah Fad, (2014: 71)

6) Permainan Ular Naga

Jumlah pemain : 5 orang atau lebih

Alat/bahan : -

Lokasi : halaman/lapangan

Waktu bermain : siang/sore hari

Cara Bermain :

Permainan ini sangat populer karena tersebar diseluruh daerah Indonesia. Dua pemain ('A' dan 'B') berhadapan dengan tangan saling mengenggam dan ke atas membentuk trowongan. Sementara pemain lain membentuk kereta-keretaan berjalan melewati trowongan. Lalu, pemain 'A' dan 'B' bernyanyi:

*"ular naga panjangnya bukan kepala ng,
Menjalar-jalar selalu kian kemari.
Umpan yang lezat itulah yang dicari,
Ini dianya yang terbelakang."*

Setelah lagu berhenti, tangan yang membentuk trowongan diturunkan menjarung anak yang tepat berada di trowongan saat lagu berhenti. Anak terjaring ditanyakan ingin ikut dengan 'A' atau 'B'.

Jika menjawab ikut pemain 'A' maka dia harus berbaris di belakang pemain 'A'. Jika ikut pemain 'B' maka harus berada di belakang pemain 'B'. Selama permainan berlangsung kemudian menghitung jumlah pengikut masing-masing.

Pemain yang lebih sedikit pengikutnya harus berlari dan berusaha menarik pengikut lawan keluar dari barisan. Jika berhasil maka pengikut lawan itu akan

berpindah menjadi pengikutnya. Permainan ular naga berakhir jika satu dari pemain ‘A’ atau ‘B’ menyerah atau pengikutnya habis sama sekali.



Gambar 6. Anak-Anak Sedang Bermain Ular Naga
Sumber: Aisyah Fad, (2014: 80)

7) Permainan Egrang

Pemain : 2 orang atau lebih

Alat/Bahan : Bambu

Tempat : Halaman rumah atau lapangan atau taman bermain

Cara Bermain :

Dengan bantuan orang dewasa, dua buah bambu di potong sepanjang 2 meter. Penopang kaki dipasang di ketinggian 30 cm atau 50 cm, tergantung keinginanmu. Untuk menaikinya, kamu dapat menggunakan kursi atau alat bantu lainnya yang sejajar dengan penopang kaki egrang. Cobalah berjalan dengan pengawasan oarang dewasa terlebih dahulu sampai kamu mampu mengendalikan egrang sendiri.

4. Karakteristik Siswa Kelas Atas Di SD Negeri Punukan

Berikut ini adalah beberapa karakteristik yang ditemui siswa kelas atas di SD Negeri Punukan, setelah peneliti melakukan kegiatan observasi pada tanggal 22 Maret 2018.

- a) Senang meniru kepada sesuatu yang sesuatu yang sesuai dengan idamannya. Hal tersebut dilakukan oleh berapa siswa kelas IV saat peneliti mengamati dan bertanya kepada siswa. Beberapa siswa meniru gaya idolanya seperti gaya rambut pemain bola dan skill saat bermain bermain bola.
- b) Loyal terhadap kelompok/”geng”-nya. Contohnya siswa kelas V yang memiliki kelomok atau geng tetap akan loyal terhadap kelompoknya. Hal itu terlihat saat permainan sepakbola, siswa yang memiliki kelompok atau geng menjadi satu tim dan tidak mau dipisah dengan teman satu kelompok saat akan bermain sepakbola.
- c) Perlu diketahui bahwa ada perbedaan kekuatan otot dan keterampilan antara anak laki-laki dan putri. Pernyataan tersebut dapat dilihat saat peneliti mengamati pembelajaran penjasorkes kelas V dan kelas VI, saat itu siswa sedang bermain futsal. Sehingga dapat dilihat langsung terdapat perbedaan kekuatan otot dan keterampilan antara laki-laki dan perempuan.
- d) Kesenangan pada permainan bola semakin bertambah. Siswa kelas V dan kelas VI saat ditanya mengenai pernyataan tersebut menjawab dengan jujur bahwa memang mereka mulai menunjukkan semakin bertambahnya rasa senang pada permainan bola.

e) Putri menaruh perhatian dengan anak laki-laki. Saat peneliti bertanya pada beberapa siswa putri kelas V dan kelas VI mereka pada menjawab “iya”. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa putri menaruh perhatian kepada siswa laki-laki.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah :

- a. Penelitian yang ditulis oleh Feri Al Dwi Pradana yang berjudul “Faktor Yang Mempengaruhi Minat Siswa Kelas IV Dan V Untuk Mengikuti Pembelajaran Permainan Tradisional Di SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman”. Penelitian ini adalah penelitian deskriptif yang bertujuan untuk mengetahui besarnya Faktor Yang Mempengaruhi Minat Untuk Mengikuti Pembelajaran Permainan Tradisional. Populasi dalam penelitian ini adalah Siswa SD Negeri Gabahan sumberadi Mlati Sleman Kelas IV Dan V yang berjumlah 48 siswa dan digunakan seluruhnya sebagai subjek penelitian. Metode yang digunakan adalah survey dengan instrument angket yang terdiri atas 40 butir item pernyataan. Uji validitas instrument menggunakan rumus validitas konstrak (*construct validity*) dan uji reliabilitas menggunakan (*internal consistency*). Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor yang mempengaruhi minat siswa kelas IV dan V untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman diketahui pada faktor intrinsik diperoleh persentase sebesar 50,37 %, sedangkan faktor Ekstrinsik diperoleh persentase sebesar 49,62 %. Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi

minat siswa kelas IV Dan V untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman sebagian besar di dukung oleh faktor intrinsik.

- b. Penelitian yang dilakukan oleh Tedy Andriyanto yang berjudul “Minat Siswa Kelas IV dan V Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD Negeri Sendangharjo Sleman Yogyakarta”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif menggunakan metode survei dengan teknik pengambilan data menggunakan angket tertutup. Teknik analisis data secara deskriptif kuantitatif dengan presentase. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas IV dan V SD Negeri Sendangharjo Sleman Yogyakarta yang berjumlah 31 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa besarnya minat siswa kelas IV dan V dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD N Sendangharjo Sleman Yogyakarta, untuk kategori “sangat tinggi” sebanyak 2 siswa atau sebesar 6,45 %; kategori “tinggi” sebanyak 7 siswa atau sebesar 22,58 %; kategori “sedang” sebanyak 13 siswa atau sebesar 41,94 %; kategori “rendah” sebanyak 7 siswa atau sebesar 22,58 %; dan kategori “sangat rendah” sebanyak 2 siswa atau sebesar 6,45 %.
- c. Penelitian yang dilakukan oleh Widiyanta yang berjudul “Minat Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Kranjan Kabupaten Sleman Terhadap Pembelajaran Reneng”. Dalam Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif menggunakan metode survei dengan teknik pengambilan data menggunakan angket. Adapun teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif presentase.

Populasi dalam penelitian ini adalah kelas V SD Negeri Kranjan Kabupaten Sleman yang berjumlah 34 siswa. Hasil penelitian menunjukan minat siswa kelas V SD Negeri Krajan Kabupaten Sleman terhadap pembelajaran renang berkategori sangat tinggi 8,82%, kategori tinggi 20,59%, kategori cukup 50%, dan kategori kurang 20,59%.

C. Kerangka Berfikir

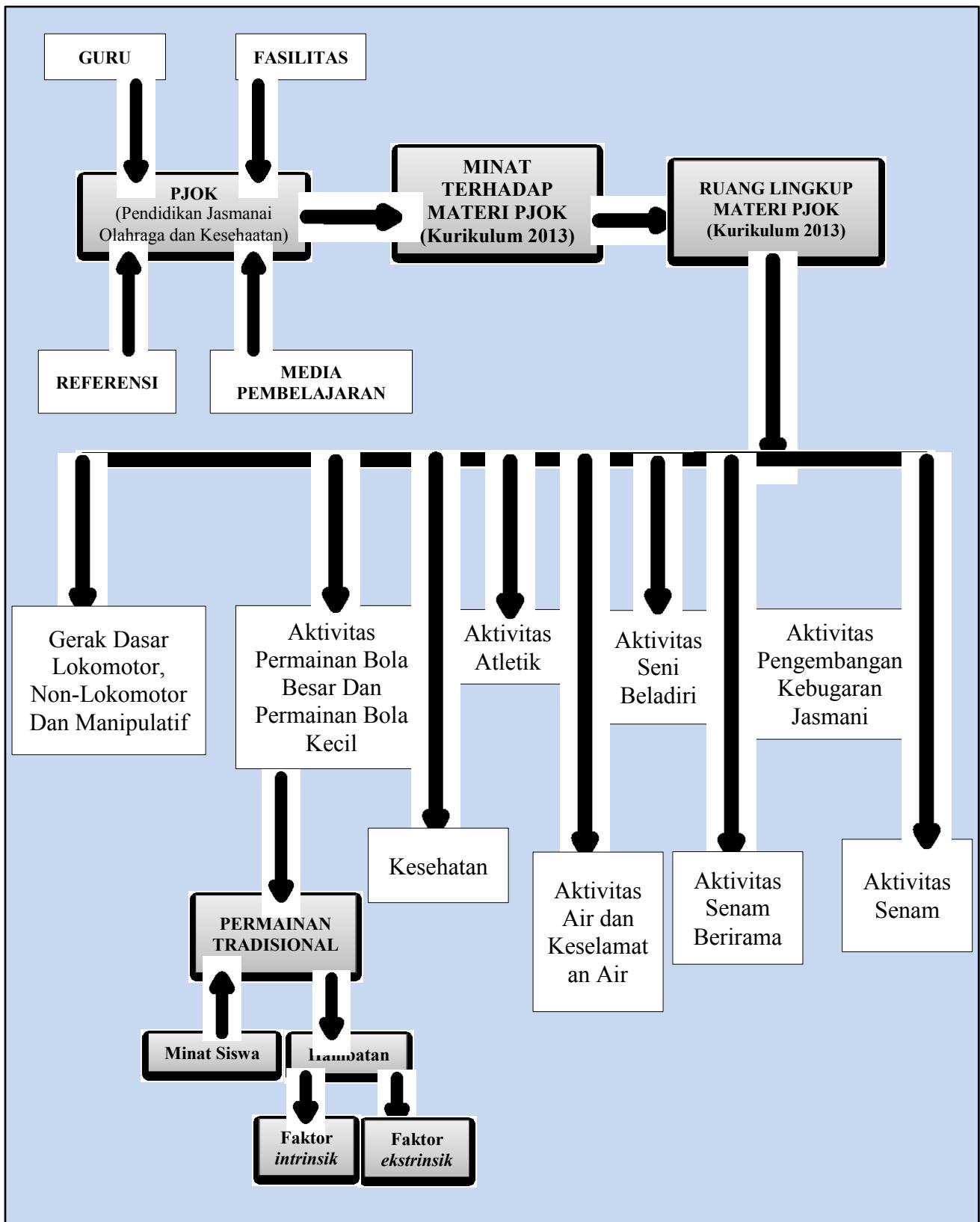
Berdasarkan kajian teori, minat adalah suatu dorongan atau keinginan yang dimiliki oleh individu terhadap sesuatu objek. Sehingga membuat dirinya memiliki keinginan untuk terlibat langsung dalam suatu aktivitas. Minat tersebut dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor dari dalam (*intrinsik*) yang berupa perhatian, rasa tertarik, perilaku dan faktor dari luar (*ekstrinsik*) yang berupa peran guru dan fasilitas. Dari faktor-faktor tersebut akan digunakan untuk meneliti seberapa besar minat siswa dalam bermain permainan tradisional.

Pendidikan jasmani merupakan suatu peroses pendidikan melalui aktivitas fisik berupa bermain dan berolahraga sehingga pendidikan jasmani dapat mengembangkan kesehatan jasmani dan rohani. Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang ada di sekolah dasar. Sehingga untuk menunjang terselenggaranya pelajaran PJOK perlu adanya berberapa faktor penunjang yang meliputi guru, fasilitas, referensi, media pembelajaran, dan lain-lain. Adapun Ruang lingkup materi PJOK pada Kurikulum 2013 yang terdapat di kelas atas meliputi 1) gerak dasar lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif, 2) aktivitas permainan bola besar dan permainan bola kecil, 3) aktivitas atletik, 4) aktivitas seni beladiri, 5) aktivitas

pengembangan kebugaran jasmani, 6) aktivitas senam, 7) aktivitas gerak berirama, 8) aktivitas air da keselamatan air, 9) kesehatan. Dari beberapa ruang lingkup tersebut permainan tradisional masuk kedalam materi aktivitas permainan bola besar dan permainan bola kecil. Dengan adanya faktor penunjang yang memadai maka akan membuat siswa lebih berminat dalam mengikuti materi pelajaran PJOK. Terkait dengan hal tersebut, permainan tradisional termasuk dalam salah satu materi pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang masuk dalam ruang lingkup materi aktivitas permainan bola besar dan permainan bola kecil, maka bila seorang siswa menganggap materi pembelajaran permainan tradisional yang menyebabkan dirinya terlibat dalam aktivitas pembelajaran akan membentuk dan mempengaruhi pendiriannya. Artinya seorang siswa dapat dikatakan berminat terhadap pembelajaran permainan tradisional yang dapat diketahui melalui aktivitas tingkah laku saat bermain permainan tradisional. Bilamana ada siswa yang tidak menunjukkan minat dalam bermain permainan tradisional maka dapat disebabkan karena adanya hambatan. Hambatan dapat dipengaruhi oleh faktor dari dalam (*intrinsik*) siswa dan faktor dari luar (*ekstrinsik*) siswa. Faktor dari dalam (*intrinsik*) diri siswa yang berupa rasa tertarik terhadap materi dan bermain permainan tradisional, perhatian siswa terhadap materi pembelajaran permainan tradisional, dan adanya keterlibatan siswa dalam perilaku siswa saat bermain permainan tradisional. Kemudian faktor dari luar (*ekstrinsik*) berupa peranan guru saat memberikan materi pembelajaran permainan tradisional dan fasilitas yang dapat mempengaruhi minat siswa dalam mengikuti pembelajaran permainan tradisional. Peranan guru yang semakin

kreatif dan inovatif saat memberikan materi pembelajaran permainan tradisional serta fasilitas penunjang pembelajaran permainan tradisional yang memadai akan membuat siswa semakin berminat untuk mengikuti pembelajaran dan bermain permainan tradisional.

Berhubungan dengan minat terhadap materi permainan tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo, bilamana siswa mempunyai perhatian dan rasa tertarik yang lebih terhadap materi pembelajaran permainan tradisional. Sehingga untuk mengetahui lebih jauh dan mendalam tentang materi pembelajaran permainan tradisional siswa berusaha untuk terlibat secara langsung dalam aktivitas bermain permainan tradisional saat pembelajaran. Untuk menjaring data tentang seberapa besar Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo tahun pelajaran 2017/2018 menggunakan instrument angket. Angket tersebut berisi butir-butir pertanyaan yang dapat mengungkap rasa tertarik, perhatian, perilaku siswa, peran guru, dan fasilitas dalam bermain permainan tradisional. Dengan menjawab pertanyaan yang telah dibuat maka dapat diketahui seberapa besar minat siswa dalam bermain permainan tradisional.



Gambar 7. Bagan Alur Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif, Suharsimi Arikunto (1993: 10) menyatakan penelitian deskriptif adalah penelitian yang dilakukan dengan menjelaskan atau menggambarkan variabel masa lalu dan sekarang (sedang terjadi). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei, sedangkan teknik pengumpulan datanya menggunakan angket. Penelitian ini akan mendeskripsikan tentang seberapa besar Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo tahun pelajaran 2017/2018.

B. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Untuk mencapai tujuan penelitian ini perlu diketahui terlebih dahulu variabel penelitiannya. Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apasaja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017: 38). Variabel dalam penelitian ini adalah Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo tahun pelajaran 2017/2018. Secara operasional variabel tersebut didefinisikan sebagai rasa suka atau ketertarikan siswa kelas atas SD Negeri Punukan terhadap materi permainan tradisional yang dipengaruhi oleh faktor dari dalam (intrinsik) diri siswa berupa rasa tertarik, perhatian, dan perilaku terhadap bermain permainan tradisional serta minat yang berasal dari luar (ekstrinsik) siswa yang terdiri peran guru dan fasilitas. Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan

Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo tahun pelajaran 2017/2018 diukur dengan instrumen berupa angket.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2016: 80) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas atas SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo yang berjumlah 59 anak.

Tabel 2. Rincian jumlah dan populasi penelitian

No	Kelas	Siswa		Jumlah Siswa
		Putra	Putri	
1	Kelas IV	11	11	22
2	Kelas V	9	7	16
3	Kelas VI	15	6	21
	Jumlah	35	24	59

Sumber : Presensi Kelas SD N Punukan (2018)

2. Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2016: 81) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *total sampling*, sehingga penelitian ini disebut penelitian populasi. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 59 siswa. Rincian jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut:

Tabel 3. Rincian sampel penelitian

No	Kelas	Siswa		Jumlah Siswa
		Putra	Putri	
1	Kelas IV	11	11	22
2	Kelas V	9	7	16
3	Kelas VI	15	6	21
	Jumlah	35	24	59

Sumber : Presensi Kelas SD N Punukan (2018)

D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

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

a. Mendefinisikan konstrak (*Construct Definition*)

Langkah pertama adalah mendefinisikan konstrak berarti membatasi variabel yang akan diteliti. Konstrak dalam penelitian ini adalah Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo tahun pelajaran 2017/2018.

b. Menyidik faktor (*Identification of factors*)

Tujuan untuk menandai faktor-faktor yang diangkat dan selanjutnya diyakini menjadi komponen dari konstrak yang diteliti. Faktor-faktor yang mempengaruhi Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo tahun pelajaran 2017/2018 yaitu :

- 1) Fakor yang mempengaruhi minat dari dalam diri siswa (*intrinsik*), yang terdiri dari :
 - a) Rasa tertarik
 - b) Perhatian
 - c) Perilaku

2) Faktor yang mempengaruhi minat dari luar diri siswa (*ekstrinsik*), yang terdiri dari :

- a) Fasilitas
- b) Peran Guru
- c. Menyusun butir-butir pertanyaan (*Items Construction*)

Untuk memudahkan penyusunan pertanyaan atau pernyataan instrumen angket dalam mengungkap seberapa besar minat siswa kelas atas terhadap materi permainan tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo maka terlebih dahulu dibuat kisi-kisi instrumen berdasarkan komponen yang ada dan kemudian dijabarkan dalam bentuk pertanyaan atau pernyataan yang digunakan untuk membuat angket adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Kisi-Kisi Uji Coba Instrumen Penelitian

Variabel	Faktor	Indikator	Diskriptor	Butir Pertanyaan	Jumlah
Seberapa Besar Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo tahun pelajaran 2017/2018	Dalam (<i>intrinsik</i>)	Rasa tertarik	Suka atau senang terhadap pembelajaran permainan tradisional.	1, 2 ,3, 4 ,5 ,6	6
		Perhatian	Pemusatan perhatian terhadap pembelajaran permainan tradisional.	7, 8, 9, 10, 11, 12	6
		Perilaku	Tindakan atau perilaku saat pembelajaran.	13, 14, 15, 16, 17	5
	Luar (<i>ekstrinsik</i>)	Fasilitas	Segala sesatu yang digunakan saat pembelajaran.	18, 19, 20, 21,22, 23, 24	7
		Peran Guru	Peranan guru saat memberikan materi pembelajaran.	25, 26, 27, 28, 29, 30	6
	Jumlah				30

Menurut Sugiyono (2010: 133) skala pengukuran merupakan kesepakatan yang digunakan sebagai acuan untuk menentukan panjang pendeknya interval yang ada dalam alat ukur, sehingga alat ukur tersebut bila digunakan dalam pengukuran akan menghasilkan data kuantitatif. Skala pengukuran yang digunakan untuk mengukur seberapa besar Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo tahun pelajaran 2017/2018 adalah skala Linkert. Skala linkert digunakan untuk mengukur, sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2010: 134).

Pernyataan dalam angket terdiri dari pernyataan positif dengan empat alternatif jawaban. Alternatif jawaban untuk mengukur perilaku adalah Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Dan Sangat Tidak Setuju (STS). Digunakan empat alternatif jawaban bertujuan mempermudah penelitian dalam menghitung skor.

d. Konsultasi Ahli (Kalibrasi Ahli)

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

2. Ujicoba Instrumen Penelitian

Sebelum digunakan untuk mengukur, instrumen penelitian harus diujicobakan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kesahihan (validitas) dan keandalan (reliabilitas) instrumen penelitian tersebut. Instrumen penelitian yang baik harus memenuhi dua persyaratan, yaitu valid dan reliabel. Instrumen penelitian dikatakan valid apa bila instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur. Instrumen penelitian yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama akan menghasilkan data yang sama (Sugiyono, 2006:168).

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Suatu instrumen yang valid atau sahih mempunyai validitas tinggi, sedangkan instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah (Suharsimi Arikunto, 2006:136)

a) Uji Validitas Angket

Uji validitas angket dilakukan dengan menggunakan uji validitas konstrak (*construct validity*). Untuk menguji validitas konstrak, dapat digunakan pendapat dari ahli (*judgment experts*) dalam hal ini setelah instrument dikontruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli. Para ahli diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun itu. Mungkin para ahli akan memberi keputusan: instrumen dapat digunakan tanpa perbaikan, ada perbaikan, dan kemungkinan dirombak total. Jumlah tenaga ahli yang digunakan minimal dua orang sesuai dengan lingkup yang diteliti (Sugiyono, 2006:125).

Berdasarkan hasil validasi instrumen yang telah dilaksanakan oleh ahli yaitu bapak Drs. Sudardiyono, M.Pd. dan Drs. Joko Purwanto, S.Pd. bahwa instrumen penelitian layak digunakan, akan tetapi dengan syarat perbaikan. Berikut ini adalah beberapa saran dan tanggapan mengenai instrumen :

- 1) Ada beberapa butir yang kurang layak maka harus diperbaiki.
- 2) Faktor-faktor intrinsik dan ekstrinsik dalam kisi-kisi instrumen dijabarkan ke dalam indikator dan diskriptor.
- 3) Butir pertanyaan dibuat lebih sederhana sesuai dengan kemampuan responden (siswa kelas atas).
- 4) Layout angket diubah menjadi bentuk yang lebih menarik.

Setelah pengujian konstrak dari para ahli dan berdasarkan pengalaman empiris di lapangan selesai, maka diteruskan dengan uji coba instrumen. Instrumen tersebut diuji coba pada hari Kamis tanggal 26 April 2018, di SD Negeri 1 Karangsari. Ada 67 siswa kelas atas yang diambil untuk sampel ujicoba instrumen yang terbagi menjadi 3 kelas dengan rincian sebagai berikut :

Tabel 5. Rincian Sampel Uji Coba Penelitian

No	Kelas	Siswa		Jumlah Siswa
		Putra	Putri	
1	Kelas IV	13	14	27
2	Kelas V	15	5	20
3	Kelas VI	9	11	20
Jumlah		37	30	67

Sumber : Presensi Kelas SD N 1 Karangsari (2018)

Untuk menguji validitas instrumen dicari dengan menganalisis setiap butir. Setiap butir dapat diketahui pasti manakah yang memenuhi syarat dan tidak memenuhi syarat. Untuk mengukur validitas instrumen digunakan teknik korelasi *product moment* untuk batasan r tabel maka dengan $df = (n-2)$ dengan $n = 67$,

maka didapat r tabel 0,244. Artinya jika nilai korelasi lebih dari batasan yang ditentukan atau ($r_{hitung} > r_{tabel}$) yaitu $r_{tab.}$ sebesar 0,244 maka pernyataan tersebut dianggap valid, sedangkan jika kurang dari batasan yang ditentukan atau ($r_{hitung} < r_{tabel}$) yaitu $r_{tab.}$ sebesar 0,244 maka pernyataan tersebut dianggap tidak valid/gugur. Setelah uji coba instrumen terkumpul kemudian dianalisis dengan bantuan *softwere*, komputer *Microsof Excel* dan *SPSS 24.0 for window*. Pengujian menghasilkan bahwa 1 butir soal yang diujicoba dinyatakan gugur yaitu butir soal nomor 3. Karena butir soal nomor 3 memiliki r_{hitung} sebesar 0,209 sedangkan r_{tabel} sebesar 0,244. Jadi dapat disimpulkan bahwa ($r_{hitung} < r_{tabel}$) sehingga butir soal nomor 3 di anggap tidak valid/gurur. Dengan demikian tetap terdapat 29 butir pernyataan dinyatakan sahih atau valid dan digunakan untuk pengambilan data.

Tabel 6. Rangkuman Validitas Data

Variabel	Indikator	Jumlah soal semula	Jumlah item gugur	Jumlah item valid
Seberapa Besar Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo tahun pelajaran 2017/2018	Rasa Tertarik	6	1	5
	Perhatian	6	-	6
	Perilaku	5	-	5
	Fasilitas	7	-	7
	Peran Guru	6	-	6
Jumlah		30	1	29

b) Uji Reliabelitas Instrumen

Sutrisno Hadi (2006: 142) menyatakan realibilitas menunjukkan pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik.

Pengujian realibilitas instrumen dilakukan dengan menggunakan (*internal consistency*), dilakukan dengan cara mencobakan instrumen sekali saja. Hasil analisis dapat digunakan untuk memprediksi reliabilitas instrumen (Sugiyono, 2010:185). Untuk menguji reliabilitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan metode alpha cronbach, sedangkan perhitungannya menggunakan bantuan komputer SPSS 24.0. Berdasarkan perhitungan reliabilitas diperoleh koefisien alpha (rtt) sebesar 0,854. Hasil ini menyatakan bahwa angket reliabel dan siap digunakan sebagai instrumen dalam pengambilan data.

Tabel 7. Kisi-Kisi Angket Penelitian

Variabel	Faktor	Indikator	Diskriptor	Butir Pertanyaan	Jumlah
Seberapa Besar Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo tahun pelajaran 2017/2018	Dalam (<i>intrinsik</i>)	Rasa tertarik	Suka atau senang terhadap pembelajaran permainan tradisional.	1, 2 ,3, 4 ,5	5
		Perhatian	Pemusatan perhatian terhadap pembelajaran permainan tradisional.	6,7, 8, 9,10,11	6
		Perilaku	Tindakan atau perilaku saat pembelajaran.	12, 13, 14, 15, 16	5
	Luar (<i>ekstrinsik</i>)	Fasilitas	Segala sesatu yang digunakan saat pembelajaran.	17, 18, 19, 20, 21, 22, 23	7
		Peran Guru	Peranan guru saat memberikan materi pembelajaran.	24, 25, 26, 27, 28, 29,	6
Jumlah					29

3. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei dengan memberikan angket. Menurut S. Nasution (2007: 128) angket atau questionnarie adalah daftar yang didistribusikan melalui pos untuk diisi dan dikembalikan atau dapat juga dijawab di bawah pengawasan peneliti. Responden ditentukan berdasarkan teknik sampling. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas atas di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo. Tipe angket yaitu angket tertutup. Angket tertutup berupa sejumlah pertanyaan atau pernyataan dengan alternatif jawaban Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Dan Sangat Tidak Setuju. Teknik angket ini digunakan untuk mengetahui seberapa besar Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo tahun pelajaran 2017/2018.

Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 152), angket dibedakan menjadi dua yaitu:

- a. Angket terbuka adalah angket yang memberikan kesempatan kepada responden untuk memberikan jawaban dengan kalimatnya sendiri.
- b. Angket tertutup adalah angket yang jawabannya sudah disediakan oleh peneliti sehingga responden tinggal memilih jawaban yang sesuai dengan kondisinya.

Dipilihnya angket sebagai alat mengumpulkan data adalah karena keuntungan sebagai berikut :

- 1) Tidak memerlukan hadirnya peneliti.
- 2) Dapat dibagikan secara serentak kepada responden.
- 3) Dijawab sesuai kesepatan dan waktu senggang responden.

- 4) Dapat digunakan anonim sehingga responden bebas, jujur, dan tidak malu menjawab.
- 5) Dapat dibuat standar sehingga semua responden dapat diberi pertanyaan yang benar-benar sama. (Suharsimi Arikunto, 2006: 152)

Langkah yang digunakan peneliti untuk teknik pengumpulan data adalah sebagai :

- 1) Peneliti meminta daftar nama siswa kelas atas (kelas IV, V dan VI) SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo Tahun pelajaran 2017/2018.
- 2) Peneliti menghitung jumlah siswa kelas atas kelas IV, V dan VI) SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo Tahun pelajaran 2017/2018.
- 3) Peneliti memberikan angket penelitian dan memohon bantuan untuk mengisi angket tersebut.
- 4) Beberapa hari kemudian, peneliti mengambil kembali angket yang telah diisi secara lengkap.

Menggunakan instrumen angket tertutup dipilih oleh peneliti karena dalam instrumen angket tertutup sudah tersedia alternatif jawaban guna menjawab pernyataan atau pertanyaan yang telah dibuat, sehingga memudahkan siswa dalam proses mengerjakan angket yang telah dibagikan.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik statistik deskriptif. Adapun teknik perhitungannya untuk masing-masing butir dalam angket menggunakan persentase. Analisis deskriptif bertujuan untuk mengetahui seberapa besar Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional di

SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo tahun pelajaran 2017/2018. Selanjutnya data disajikan dalam bentuk tabel frekuensi kemudian dilakukan pengkategorian serta menyajikannya dalam bentuk Histogram. Jawaban responden dalam penelitian ini akan diberi skor dengan cara berdasarkan pendapat Sugiyono.

Tabel 8. Skor Jawaban pada Angket

Jawaban	Skor
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Sumber : Sugiyono (2010)

Menurut Anas Sudijono (2012: 174-175), pengkategorian disusun dengan 5 kategori yaitu sangat tinggi, tinggi sedang, rendah, dan sangat rendah. Rumus yang digunakan dalam menyusun kategori adalah sebagai berikut:

Tabel 9. Frekuensi Minat Siswa

No	Alternatif Jawaban	Skor
1	$X > M + 1,5 SD$	Sangat Tinggi
2	$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	Tinggi
3	$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	Sedang
4	$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	Rendah
5	$X \leq M - 1,5 SD$	Sangat Rendah

Keterangan :

X : Skor responden (nilai yang dihasilkan siswa)

M : Mean/rata-rata

SD : Standar Deviasi

Menurut Anas Sudijono (2012: 43) Untuk memperoleh frekuensi relatif (angka presentasi) digunakan rumus :

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan :

P : Presentase

F : Frekuensi pengamatan

N : Jumlah Responden

Sumber : Anas Sudijono (2012)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi, Waktu, dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Punukan, yang beralamat Jalan Kokap Km. 01 Beji Kecamatan Wates Kabupaten Kulon Progo Propinsi Yogyakarta. Pengambilan data dilaksanakan pada hari Selasa, Tanggal 8 Mei 2018 untuk pengambilan data kelas IV dan kelas V pada saat jam KBM di sekolah berlangsung. Sedangkan hari Senin, Tanggal 14 Mei 2018 pengambilan data untuk kelas VI yang dilaksanakan setelah siswa melaksanakan Ujian Nasional. Subjek penelitian adalah keseluruhan siswa kelas atas (Kelas IV, V ,dan VI) di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo berjumlah 59 siswa.

2. Deskripsi Data Penelitian

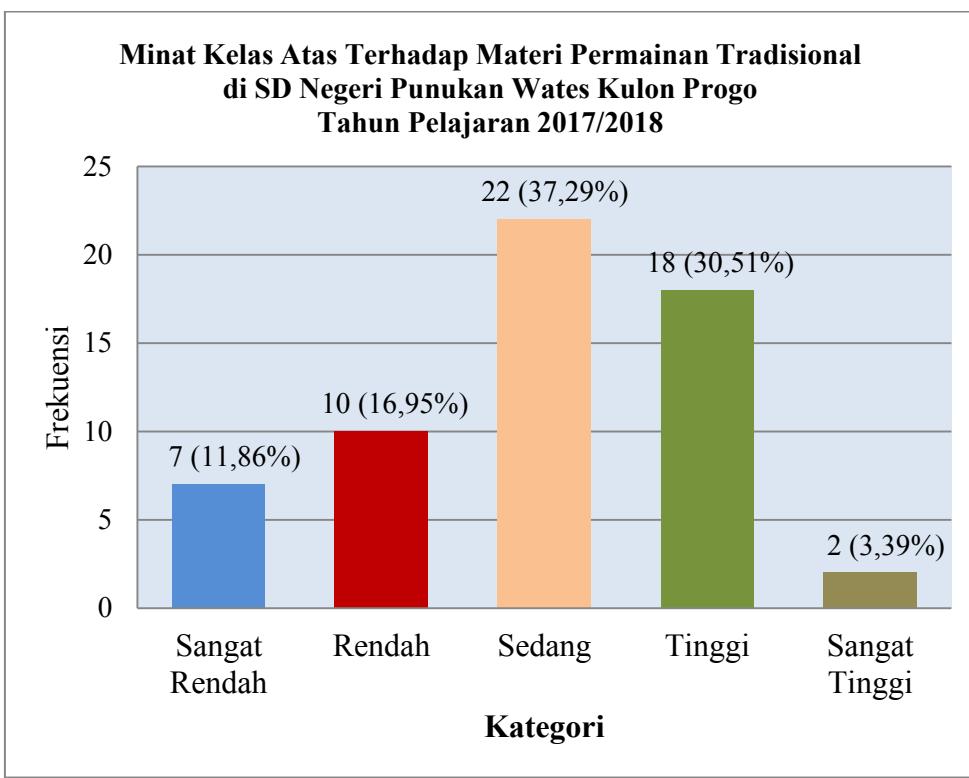
Minat siswa kelas atas terhadap materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo Tahun Pelajaran 2017/2018 diukur dengan menggunakan angket model tertutup sejumlah 29 butir pernyataan. Keseluruhan pernyataan merupakan pernyataan positif dengan alternatif jawaban, yaitu: “Sangat Setuju (SS)”, “Setuju (S)”, “Tidak Setuju (TS)”, dan “Sangat Tidak Setuju (STS)”. Pernyataan positif dengan diberi skor 4 untuk jawaban “Sangat Setuju (SS)”, 3 untuk jawaban “Setuju (S)”, 2 untuk jawaban “Tidak Setuju (TS)”, dan 1 untuk jawaban “Sangat Tidak Setuju (STS)”. Dengan demikian akan diperoleh rentang skor ideal minimum – maksimum, yaitu:

Dari hasil penelitian di peroleh hasil $sum = 5488$; skor minimum sebesar = 66; skor maksimum = 114; rerata (*mean*) = 93,02; dan *standard deviasi* = 12,18. Deskripsi hasil penelitian besarnya Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo tahun pelajaran 2017/2018 dapat dilihat pada tabel 5 di bawah ini :

Tabel 10. Norma Penilaian Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo tahun pelajaran 2017/2018

No	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$X > 111,44$	Sangat Tinggi	2 siswa	3,39%
2	$99,16 < X \leq 111,44$	Tinggi	18 siswa	30,51%
3	$86,88 < X \leq 99,16$	Sedang	22 siswa	37,29%
4	$74,60 < X \leq 86,88$	Rendah	10 siswa	16,95%
5	$X \leq 74,60$	Sangat Rendah	7 siswa	11,86%
Jumlah siswa			59 siswa	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram terlihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 8. Histogram Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo
Tahun Pelajaran 2017/2018

Berdasarkan tabel 5 dan gambar 10 di atas diketahui bahwa besarnya Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo tahun pelajaran 2017/2018, untuk kategori “sangat rendah” sebanyak 7 siswa atau sebesar 11,86%; kategori “rendah” sebanyak 10 siswa atau sebesar 16,95%; kategori “sedang” sebanyak 22 siswa atau sebesar 37,29%; kategori “tinggi” sebanyak 18 siswa atau sebesar 30,51%; dan kategori “sangat tinggi” sebanyak 2 siswa atau sebesar 3,39%.

Penyajian data penelitian selanjutnya adalah berdasarkan per kelas yang terbagi menjadi 3 kelas yaitu kelas IV, kelas V, dan kelas VI .Untuk penjelasannya adalah sebagai berikut :

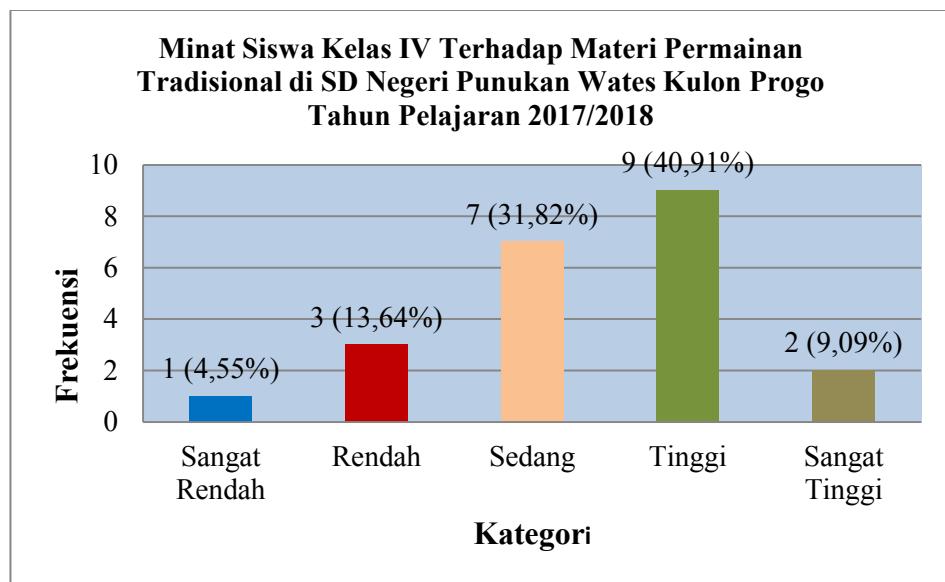
a. Minat Siswa Kelas IV Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo Tahun Pelajaran 2017/2018.

Deskripsi hasil penelitian besarnya Minat Siswa Kelas IV Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo Tahun Pelajaran 2017/2018 dapat dilihat pada tabel 6 di bawah ini :

Tabel 11. Norma Penilaian Minat Siswa Kelas IV Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo Tahun Pelajaran 2017/2018

No	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$X > 111,44$	Sangat Tinggi	2	9,09%
2	$99,16 < X \leq 111,44$	Tinggi	9	40,91%
3	$86,88 < X \leq 99,16$	Sedang	7	31,82%
4	$74,60 < X \leq 86,88$	Rendah	3	13,64%
5	$X \leq 74,60$	Sangat Rendah	1	4,55%
Jumlah siswa			22	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram terlihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 9. Histogram Minat Siswa Kelas IV Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo Tahun Pelajaran 2017/2018

Berdasarkan tabel 6 dan gambar 11 di atas diketahui bahwa besarnya Minat Siswa Kelas IV Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo Tahun Pelajaran 2017/2018, untuk kategori “sangat rendah” sebanyak 1 siswa atau sebesar 4,55%; kategori “rendah” sebanyak 3 siswa atau sebesar 13,64%; kategori “sedang” sebanyak 7 siswa atau sebesar 31,82%; kategori “tinggi” sebanyak 9 siswa atau sebesar 40,91%; dan kategori “sangat tinggi” sebanyak 2 siswa atau sebesar 9,09%.

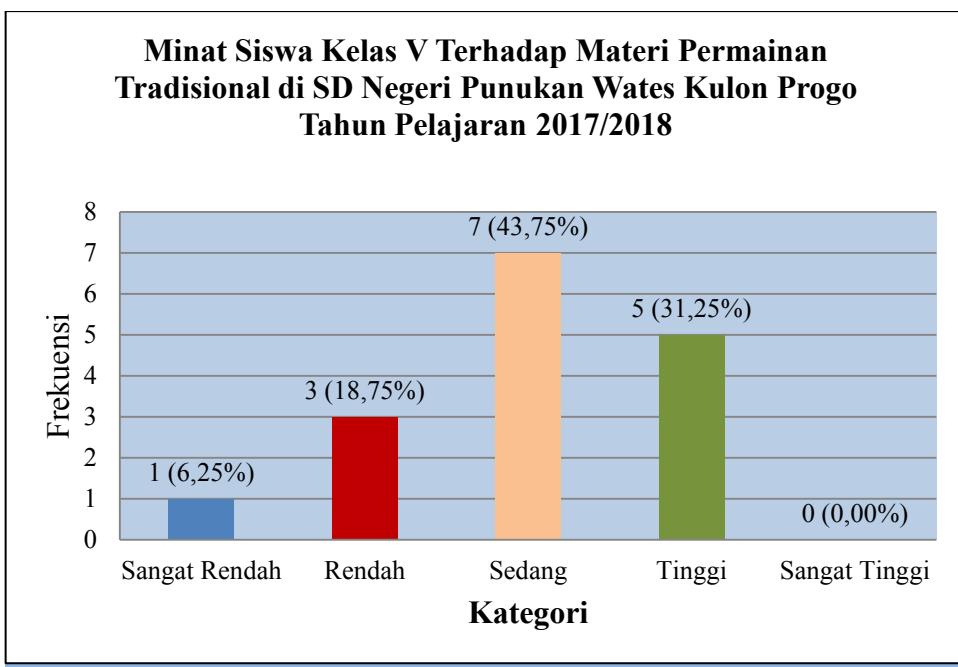
b. Minat Siswa Kelas V Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo Tahun Pelajaran 2017/2018.

Deskripsi hasil penelitian besarnya Minat Siswa Kelas V Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo Tahun Pelajaran 2017/2018 dapat dilihat pada tabel 7 di bawah ini :

Tabel 12. Norma Penilaian Minat Siswa Kelas V Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo Tahun Pelajaran 2017/2018

No	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$X > 111,44$	Sangat Tinggi	0 siswa	0,00%
2	$99,16 < X \leq 111,44$	Tinggi	5 siswa	31,25%
3	$86,88 < X \leq 99,16$	Sedang	7 siswa	43,75%
4	$74,60 < X \leq 86,88$	Rendah	3 siswa	18,75%
5	$X \leq 74,60$	Sangat Rendah	1 siswa	6,25%
Jumlah siswa			16 siswa	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram terlihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 10. Histogram Minat Siswa Kelas V Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo tahun pelajaran 2017/2018

Berdasarkan tabel 7 dan gambar 12 di atas diketahui bahwa besarnya Minat Siswa Kelas V Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo Tahun Pelajaran 2017/2018, untuk kategori “sangat rendah” sebanyak 1 siswa atau sebesar 6,25%; kategori “rendah” sebanyak 3 siswa atau sebesar 18,75%; kategori “sedang” sebanyak 7 siswa atau sebesar 43,75%; kategori “tinggi” sebanyak 5 siswa atau sebesar 31,25%; dan kategori “sangat tinggi” sebanyak 0 siswa atau sebesar 0,00%.

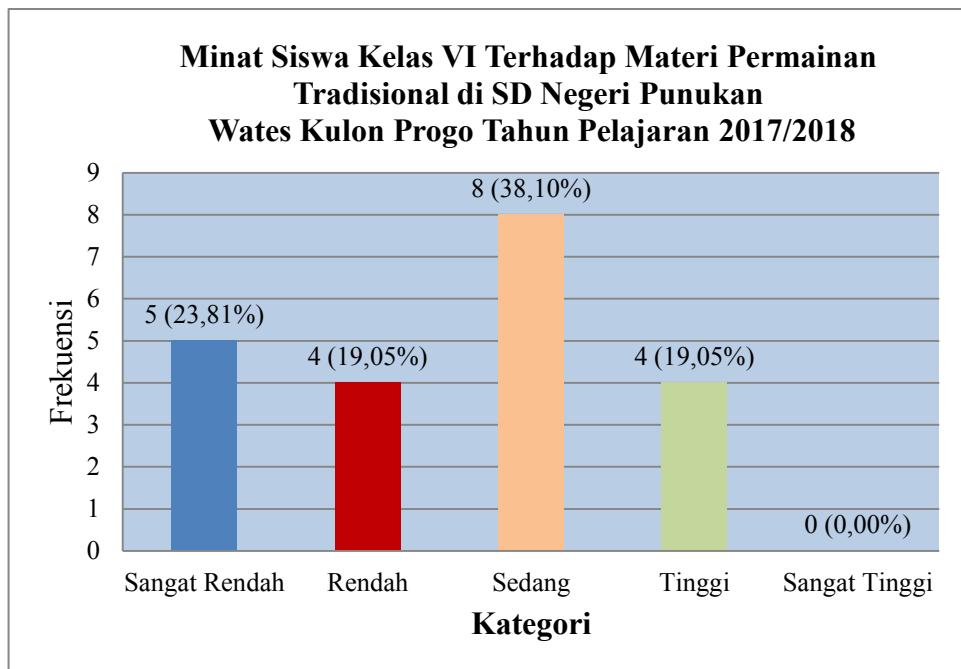
c. Minat Siswa Kelas VI Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo tahun pelajaran 2017/2018.

Deskripsi hasil penelitian besarnya Minat Siswa Kelas VI Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo tahun pelajaran 2017/2018 dapat dilihat pada tabel 8 di bawah ini :

Tabel 13. Norma Penilaian Minat Siswa Kelas VI Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo tahun pelajaran 2017/2018

No	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$X > 111,44$	Sangat Tinggi	0 siswa	0,00%
2	$99,16 < X \leq 111,44$	Tinggi	4 siswa	19,05%
3	$86,88 < X \leq 99,16$	Sedang	8 siswa	38,10%
4	$74,60 < X \leq 86,88$	Rendah	4 siswa	19,05%
5	$X \leq 74,60$	Sangat Rendah	5 siswa	23,81%
Jumlah siswa			21 siswa	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram terlihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 11. Histogram Minat Siswa Kelas VI Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo tahun pelajaran 2017/2018

Berdasarkan tabel 8 dan gambar 13 di atas diketahui bahwa besarnya Minat Siswa Kelas VI Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo tahun pelajaran 2017/2018, untuk kategori “sangat rendah” sebanyak 5 siswa atau sebesar 23,81%; kategori “rendah” sebanyak 4 siswa atau sebesar 19,05%; kategori “sedang” sebanyak 8 siswa atau sebesar 38,10%; kategori “tinggi” sebanyak 4 siswa atau sebesar 19,05%; dan kategori “sangat tinggi” sebanyak 0 siswa atau sebesar 0,00%.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk melakukan kegiatan analisis dalam hal mengetahui besarnya Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo tahun pelajaran 2017/2018. Faktor yang mempengaruhi Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo tahun pelajaran 2017/2018 , meliputi: faktor *intrinsik* (perhatian, tertarik, perilaku) dan faktor *ekstrinsik* (fasilitas, peran guru).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa besarnya Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo tahun pelajaran 2017/2018 yang ditunjukan ke dalam 5 kategori adalah sebagai berikut :

1. Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo tahun pelajaran 2017/2018 untuk kategori sangat rendah sebanyak 7 siswa atau sebesar 11,80%. Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain :

- a. Siswa tidak memperhatikan materi yang diberikan oleh guru dan tidak mengerti cara bermain permainan tradisional yang diajarkan di sekolah
 - b. Siswa tidak tertarik untuk bermain permainan tradisional dan lebih memilih bermain permainan yang lain misalnya bermain sepak bola.
2. Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo tahun pelajaran 2017/2018 untuk kategori rendah sebanyak 10 siswa atau sebesar 16,95%. Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain :
 - a. Siswa kurang tertarik untuk bermain dengan permainan tradisional karena menganggap bermain permainan tradisional tidak menyenangkan.
 - b. Perhatian siswa terhadap materi permainan tradisional masih kurang.
3. Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo tahun pelajaran 2017/2018 untuk kategori sedang sebanyak 22 siswa atau sebesar 37,29%. Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain :
 - a. Siswa kurang memahami materi dan cara bermain permainan tradisional, sehingga siswa hanya bermain sesuai keinginan siswa itu sendiri.
 - b. Minat dalam diri siswa tidak tinggi sehingga dalam bermain permainan tradisional timbul akibat dorongan atau ajakan dari teman. Walaupun begitu siswa tetap bisa bermain dengan cara memperhatikan cara bermain teman lainnya.
 - c. Ketersediaan fasilitas pembelajaran Penjasorkes (sarana dan prasarana bermain permainan tradisional) yang cukup memadai di SD Negeri Punukan Wates Kulon

- Progo, Yogyakarta tetapi siswa tidak mengerti sepenuhnya tentang penggunaan fasilitas permainan tradisional yang tersedia.
4. Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo tahun pelajaran 2017/2018 untuk kategori sangat tinggi sebanyak 18 siswa atau sebesar 30,51%. Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain :
 - a. Siswa tertarik dan antusias untuk bermain permainan tradisional karena menurut siswa permainan tradisional adalah permainan yang menyenangkan.
 - b. Siswa dalam bermain mulai memahami cara bermain yang benar dan peraturan yang baku.
 - c. Ditunjang dengan fasilitas cukup memadai membuat minat siswa tinggi karena siswa mampu menggunakan fasilitas yang telah tersedia di sekolah.
 5. Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo tahun pelajaran 2017/2018 untuk kategori sangat tinggi sebanyak 2 siswa atau sebesar 3,39%. Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain :
 - a. Siswa sangat senang bermain permainan tradisional dan siswa juga memahami betul cara bermain yang benar dan peraturan yang baku dalam permainan tradisional.Ditunjang dengan fasilitas cukup memadai membuat minat siswa tinggi karena siswa mampu menggunakan fasilitas yang telah tersedia di sekolah.
- C. Keterbatasan Penelitian**
- Penelitian ini telah dilakukan sebaik-baiknya, tetapi masih memiliki keterbatasan dan kekurangan, diantaranya:

1. Keterbatasan tenaga dan waktu penelitian mengakibatkan peneliti tidak mengontrol kesungguhan, kondisi fisik dan psikis tiap responden dalam mengisi angket.
2. Faktor yang digunakan masih sangat terbatas, sehingga perlu dilakukan penelitian lain dengan faktor yang berbeda, untuk mengungkap faktor yang mempengaruhi motivasi siswa.
3. Kegiatan pemberian dan pengisian angket dilakukan setelah siswa kelas IV dan V selesai melakukan aktivitas pembelajaran sedangkan untuk siswa kelas VI pengisian angket dilaksanakan setelah selesai melaksanakan kegiatan Ujian Nasional dan libur panjang sehingga faktor tersebut membuat siswa dalam mengisi atau menjawab setiap butir pernyataan angket tidak maksimal.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa besarnya Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo tahun pelajaran 2017/2018, untuk kategori “sangat rendah” sebanyak 7 siswa atau sebesar 11,86%; kategori “rendah” sebanyak 10 siswa atau sebesar 16,95%; kategori “sedang” sebanyak 22 siswa atau sebesar 37,29%; kategori “tinggi” sebanyak 18 siswa atau sebesar 30,51%; dan ketegori “sangat tinggi” sebanyak 2 siswa atau sebesar 3,39 %. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo tahun pelajaran 2017/2018 adalah berkategoris sedang dengan presentase sebesar 37,29%.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan diatas, hasil penelitian ini mempunyai implikasi yaitu:

1. Menjadi masukan yang bermanfaat bagi guru di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo untuk lebih meningkatkan minat siswa kelas atas terhadap materi permainan tradisional saat pembelajaran penjasorkes.
2. Guru semakin paham mengenai minat siswa dalam mengikuti pembelajaran permainan tradisional Di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo sehingga guru dapat mencari solusi untuk siswa yang masih mempunyai minat rendah.
3. Sebagai dasar atau acuan guru Penjasorkes untuk mengemas model pembelajaran permainan tradisional yang kreatif dan inovatif dengan tujuan

untuk lebih meningkatkan minat siswa kelas atas di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo dalam mengikuti pembelajaran permainan tradisional di sekolah.

4. Sebagai kajian pengembangan ilmu keolahragaan kedepannya sesuai dengan hasil penelitian yang diperoleh.

C. Saran

Hasil dari penelitian dan kesimpulan di atas, maka penulis mengajukan saran-saran sebagai berikut :

1. Bagi siswa yang diketahui mempunyai minat rendah, harus mendapat perhatian dari guru dan orang tua agar selalu memberi dorongan agar dapat meningkatkan minatnya. Sehingga kedepannya diharapkan minat siswa terhadap materi permainan tradisional dapat meningkat.
2. Bagi guru harus memahami faktor yang mempengaruhi minat siswa, sebagai bahan masukan untuk dapat mengelola kelas dengan baik saat pembelajaran, khususnya saat permainan tradisional.
3. Bagi peneliti yang akan datang hendaknya mengadakan penelitian dengan populasi yang lebih luas dan sampel yang berbeda, sehingga minat siswa dalam bermain permainan tradisional dapat teridentifikasi lebih luas.

Daftar Pustaka

- Agus Suryobroto. (2004). *Diklat Sarana Dan Prasarana Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Bucher, C.A. (1983). *Foundations of Physical Education & Sport (9th ed)*. London: The C.V Mosby Company.
- Dakir. (1993). *Dasar – Dasar Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Depdikbud. (2003). *Undang-Undang RI Nomor 20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Fad, A. (2014). *Kumpulan Permainan Anak Tradisional*. Jakarta: Cerdas Interaktif (Penebar Swadaya Grup).
- Feri Al Dwi Pradana. (2017). *Faktor Yang Mempengaruhi Minat Siswa Kelas IV Dan V Untuk Mengikuti Pembelajaran Permainan Tradisional Di SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman*. Skripsi. FIK UNY: Yogyakarta.
- Hasanah, N. I. & Pratiwi, H. (2016). *Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Ibrahim, R. (2001). *Landasan Dasar Psikologis Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Olahraga Depdiknas.
- Irwanto. (1989). *Psikologi Umum*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Jahja, Y. (2011). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Grup.
- Kurniati, E. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: PT. Kharisma Putra Utama.
- M. Husna, A. (2009). *Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Monks, M. J. & Knoers, A. M. P. (1985). *Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam berbagai bagianya*. (Terjemahan Siti Rahayu Haditono). Yogyakarta: Gajah Mada University Press. (Edisi asli diterbitkan tahun 1982 oleh Dekker & van de Vegt. Nijmegen).

- Permendikbud. (2006). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.*
- Rosdiani, D. (2013). *Perencanaan Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: C.V Alfabeta.
- _____. (2015). *Kurikulum Pendidikan Jasmani*. Bandung: C.V Alfabeta.
- Sari, I. P. (2013). “Pendidikan Kesehatan Sekolah Sebagai Proses Perubahan Perilaku Siswa”. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 9(2), 141-147.
- Semiawan, C. R. (2008). *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar (Rev. ed)*. Jakarta: PT. Indeks.
- Slameto. (1995). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya (Rev. ed)*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sudijono, A. (2012). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: C.V Alfabeta
- _____. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: C.V Alfabeta.
- _____. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: C.V Alfabeta.
- Sukintaka. (1991) *Teori Bermain untuk D2 PGSD Penjaskes*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suharsimi Arikunto. (1993). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. (Rev. ed)*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- _____. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. (Rev. ed)*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sumardi Suryabrata (2004). *Psikologi Kepribadian*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- _____. (2006). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Sutrisno Hadi. (1991). *Analisis Butir untuk Instrumen Angket, Tes, dan Skala Nilai dengan Basica* Yogyakarta: C.V Andi Offset.

- Tedjasaputra, M. S. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan untuk pendidikan usia dini*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Tedy Andriyanto. (2016). *Minat Siswa Kelas IV Dan V Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan SD Negeri Sendangharjo Sleman Yogyakarta*. Skripsi. FIK UNY: Yogyakarta.
- Wahyu Riyanto. (2015). *Tingkat Kreativitas Guru Untuk Mengatasi Keterbatasan Sarana Dan Prasarana Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di SD Negeri Se-Kecamatan Kaligesing Kabupaten Purworejo*. Skripsi. FIK UNY: Yogyakarta.
- Widiyanta. (2016). *Minat Siswa Kelas V SD Negeri Kranjan Kabupaten Sleman Terhadap Pembelajaran Renang*. Skripsi. FIK UNY: Yogyakarta.
- Yusuf, S. (2014). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Sumardi Suryabrata (2004). *Psikologi Kepribadian*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Pengantar Permohonan Ijin Penelitian Dari Dekan



Lampiran 1. Surat Pengantar Permohonan Ijin Ujicoba Penelitian Dari Dekan

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**

Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psw. 282, 299, 291, 541
Email : humas_fik.uny.ac.id Website : fik.uny.ac.id

Nomor 04.60/UN.34.16/PP/2018. 24 April 2018.
Lamp. 1Eks
Hal. Permohonan Izin Uji Coba Penelitian.

Kepada Yth.
Kepala SD Negeri 1 Karangsari
di Tempat.

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, bermaksud memohon izin wawancara, dan mencari data untuk keperluan uji coba penelitian dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi, kami mohon Bapak/Ibu Saudara berkenan untuk memberikan izin bagi mahasiswa:

Nama	:	Agus Dimas Prasetya
NIM	:	14604221061
Program Studi	:	PGSD Penjas.
Dosen Pembimbing	:	Fathan Nurcahyo, M.Or.
NIP	:	18207112008121003
Penelitian akan dilaksanakan pada :		
Waktu	:	24 s/sd 28 April 2018
Tempat Objek	SD Negeri 1 Karangsari, Jln. Tentara Pelajar 09 Karangsari Pengasih Kab. Kulonprogo.	
Judul Skripsi	" Minat Siswa Kelas Atas Dalam Bermain Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulonprogo Tahun Pelajaran 2017/2018 ".	

Demikian surat ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas kerjasama dan izin yang diberikan, kami ucapan terima kasih.


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

Tembusan :

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

Lampiran 3. Surat Keterangan Pembimbing TAS

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENDIDIKAN JASMANI
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281, Telp.(0274) 513092,586168**

Nomor : 72/PGSD Penjas/XII/2017
Lamp : 1 Bendel
Hal : Pembimbing Proposal TAS

Kepada Yth : **Fathan Nurcahyo, M.Or**
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta

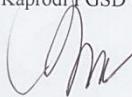
Diberitahukan dengan hormat, bahwa dalam rangka membantu mahasiswa dalam menyusun TAS, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi pembimbing penulisan TAS Saudara :

Nama	:	Agus Dimas Prasetya
NIM	:	14604221061
Judul Skripsi	:	Minat Terhadap Permainan Tradisional Pada Siswa Kelas III dan IV di SD Negeri Punukan Wates Kulonprogo Tahun Pelajaran 2017/2018

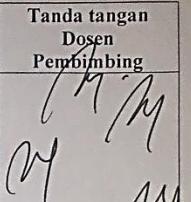
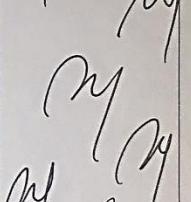
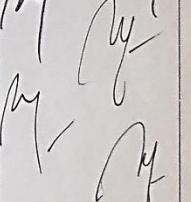
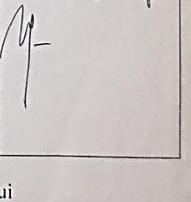
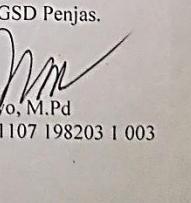
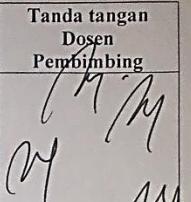
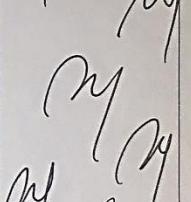
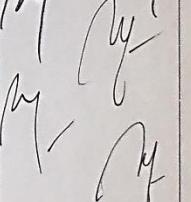
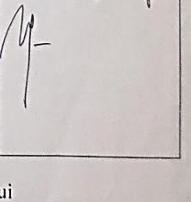
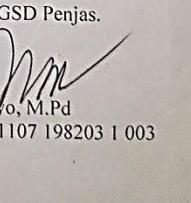
Bersama ini pula kami lampirkan proposal penulisan TAS yang telah dibuat oleh mahasiswa yang bersangkutan, topik/judul tidaklah mutlak. Sekiranya kurang sesuai, mohon kiranya diadakan pembenahan sehingga tidak mengurangi makna dari masalah yang diajukan.

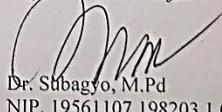
Atas perhatian dan kesediaaan Bapak/Ibu disampaikan terima kasih.

Yogyakarta, 18 Desember 2017
Kaprodi PGSD Penjas


Dr. Subagyo, M.Pd
NIP. 19561107 198203 1 003

Lampiran 4. Kartu Bimbingan Tugas Akhir Skripsi

KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR SKRIPSI/BUKAN SKRIPSI FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA			
Nama Mahasiswa : Agus Dimas Prasetya NIM : 14604221061 Program Studi : PGSD Penjas Jurusan : Pendidikan Olahraga Pembimbing : Fathan Nurcahyo, M.Or		Tanda tangan Dosen Pembimbing	
No.	Tanggal	Pembahasan	
1.	21-12-2017	Proposal, Revisi Bab I	
2.	03-01-2018.	Revisi Bab I dilanjut Revisi Bab II	
3.	06-02-2018	Revisi Bab I, II, dan III dilanjut membuat Instrumen	
4.	14-02-2018	Revisi Bab II dan Revisi Instrumen	
5.	15-03-2018.	Melanjutkan Expert Judgment kepada dosen Ahli	
6.	26-03-2018.	Expert Judgment kepada dosen Ahli setelah mendapat persetujuan dari dosen Pembimbing TAS.	
7.	23-04-2018.	Melanjutkan Uji Coba Instrumen	
8.	07-05-2018	Revisi Uji Coba Instrumen + Lanjut Bab IV & V (Penelitian / Pengambilan data)	
9.	28-06-2018	Revisi BAB IV & V dilanjutkan membuat Skripsi lengkap.	
10.	27-07-2018.	Revisi Lampiran - Lampiran Skripsi	
11.	25-07-2018	Acc Ujian TAS	

Mengetahui
Kaprodi PGSD Penjas.

Dr. Subagyo, M.Pd
NIP. 19561107 198203 1 003

Lampiran 5. Surat Permohonan Validasi Instrumen TAS

 UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHHRAGAAN
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENDIDIKAN JASMANI
Alamat : Jln. Kolombo No. 1 Yogyakarta

Yogyakarta, 26 Maret 2018

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS
Lampiran : 1 Bendel

Kepada
Yth. Bapak Drs. Joko Purwanto, M.Pd.
Dosen Prodi PJKR
Di Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan ini saya mohon hormat ketersediaan Bapak untuk memberi *Judgement*, saran serta masukan mengenai instrumen penelitian yang berjudul “Minat Siswa Kelas Atas Dalam Bermain Permainan Tradisional Di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo Tahun Pelajaran 2017/2018”. Bersama ini saya sertakan kisi-kisi instrument penelitian.

Demikian surat permohonan saya buat, atas bantuan dan partisipasi Bapak, Saya mengucapkan terimakasih.

Mengetahui,
Pembimbing TAS,


Fathan Nurcaliyo, S.Pd.Jas, M.Or
NIP.19820711 200812 1 003

Pemohon


Agus Dimas Prasetya
NIM. 14604221061

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Drs. Joko Purwanto, M. Pd
NIP : 19620805 108901 1 001
Jurusan : Pendidikan Olahraga

Menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa:

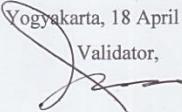
Nama : Agus Dimas Prasetya
NIM : 14604221061
Program Studi : PGSD Penjas
Judul TA : "Minat Siswa Kelas Atas dalam Bermain Permainan
Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo
Tahun Pelajaran 2017/2018."

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TA tersebut dapat dinyatakan:

- Layak digunakan untuk penelitian
 Layak digunakan dengan perbaikan
 Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

Dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 18 April 2018

Validator,

Drs. Joko Purwanto, M. Pd
NIP. 19620805 108901 1 001

Catatan:

- Beri tanda ✓

Hasil Validasi Instrumen Penelitian TA

Nama Mahasiswa : Agus Dimas Prasetya
NIM : 14604221061
Judul TA : "Minat Siswa Kelas Atas dalam Bermain Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo Tahun Pelajaran 2017/2018."

No	Variabel	Saran/ Tanggapan
1.	Minat (Faktor Dalam/ Externale)	Dijelaskan ke dalam kodicikan dan deskripsi.
2.	Minat (Faktor Dalam/ Externale)	Dijelaskan ke dalam kodicikan dan deskripsi
3.		
3.	Komentar Umum/Lain-lain	Layout naskah diubah menjadi bentuk yang lebih menarik.

Yogyakarta, 18 April 2018

Validator,

Drs. Joko Purwanto, M. Pd

NIP. 19620805 108901 1 001

Lampiran 6. Surat Permohonan Validasi Instrumen TAS

 UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHHRAGAAN
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENDIDIKAN JASMANI
Alamat : Jln. Kolombo No. 1 Yogyakarta

SURAT KETERANGAN VALIDASI
INSTRUMENT PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Drs. Sudardiyono, M.Pd.
NIP : 19560815 198703 1 001

Telah membaca instrument penelitian dari proposal yang berjudul "Minat Siswa Kelas Atas Dalam Bermain Permainan Tradisional Di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo Tahun Pelajaran 2017/2018" yang diajukan oleh :

Nama : Agus Dimas Praetya
NIM : 14604221061
Prodi : PGSD Penjas

Setelah memerhatikan butir-butir instrument penulisan TAS dinyatakan :

Layak digunakan untuk penelitian.
 Layak digunakan dengan perbaikan dan saran-saran sebagai berikut.
*ada beberapa butir yang kurang layak
misal "juru d-pribadi", untuk zigzag
d-gambar*
 Tidak layak digunakan penelitian yang bersangkutan.

Yogyakarta, 26 Maret 2018
Validator,

Drs. Sudardiyono, M.Pd.
NIP. 19560815 198703 1 001

**Lampiran 7. Surat Keterangan telah melaksanakan ujicoba Instrumen
Penelitian di SD Negeri 1 Karangsari Kulon Progo**

 <p>PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA SD NEGERI 1 KARANGSARI KECAMATAN PENGASIH Alamat: Jl. Tentara Pelajar 09, Kopat, Karangsari, Pengasih, Kulon Progo Kode Pos 55652 e-mail: sdkarangsari1@yahoo.co.id</p>
<p><u>SURAT KETERANGAN</u> Nomor: 802. / K1 /VII / 2018</p> <p>Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD Negeri 1 Karangsari, menerangkan bahwa :</p> <p>Nama : Agus Dimas Prasetya NIM : 14604221061 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani Jurusan : Pendidikan Olahraga Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta</p> <p>Telah melaksanakan uji coba penelitian di SD Negeri 1 Karangsari pada tanggal 24 s/d 28 April 2018 berdasar surat permohonan ijin uji coba penelitian nomor : 04.60/UN.34.16/PP/2018 dari UNY Kampus Wates, dengan judul " MINAT SISWA KELAS ATAS DALAM BERMAIN TRADISIONAL DI SD NEGERI PUNUKAN WATES KULON PROGO TAHUN PELAJARAN 2017/2018"</p> <p>Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.</p> <p style="text-align: right;">Karangsari, 9 Juli 2018 Kepala Sekolah </p>

Lampiran 8. Angket Ujicoba Instrumen Penelitian

Angket Uji Coba Penelitian Minat Siswa Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Kulon Progo Tahun Pelajaran 2017/2018

Jenis Kelamin : (Putra / Putri) *

Kelas : (IV / V / VI) *

Keterangan : * Lingkari yang sesuai.

PETUNJUK

Berilah tanda silang (*X*) pada jawaban yang sesuai dengan tanggapan anda pada kolom yang tersedia!

Keterangan :

- SS : Bila sangat setuju dengan pernyataan tersebut.
- S : Bila sangat setuju dengan pernyataan tersebut.
- TS : Bila tidak setuju dengan pernyataan tersebut.
- STS : Bila sangat tidak setuju dengan pernyataan tersebut

Contoh :

No	Pertanyaan	Keterangan
1.	Saya selalu mengikuti pembelajaran permainan tradisional	<input checked="" type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS

No	Pertanyaan	Keterangan
1.	Saya selalu bermain permainan gobak sodor karena dapat menambah nilai pelajaran pendidikan jasmani.	<input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
2.	Saya selalu mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena ingin bisa bermain permainan tradisional.	<input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
3.	Saya selalu bermain permainan bentengan karena permainannya mudah.	<input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS

No	Pertanyaan	Keterangan			
4.	Saya selalu bermain permainan egrang karena menyenangkan.	<input type="checkbox"/> SS	<input type="checkbox"/> S	<input type="checkbox"/> TS	<input type="checkbox"/> STS
5.	Saya selalu bermain permainan gobak sodor karena dapat meningkatkan kelincahan.	<input type="checkbox"/> SS	<input type="checkbox"/> S	<input type="checkbox"/> TS	<input type="checkbox"/> STS
6.	Saya selalu bermain permainan petak umpet karena peraturannya mudah dipahami.	<input type="checkbox"/> SS	<input type="checkbox"/> S	<input type="checkbox"/> TS	<input type="checkbox"/> STS
7.	Saya selalu memperhatikan dengan sungguh-sungguh saat guru memberikan materi tentang permainan gobak sodor.	<input type="checkbox"/> SS	<input type="checkbox"/> S	<input type="checkbox"/> TS	<input type="checkbox"/> STS
8.	Saya selalu memperhatikan pembelajaran permainan tradisional karena ingin mengetahui berbagai macam permainan tradisional.	<input type="checkbox"/> SS	<input type="checkbox"/> S	<input type="checkbox"/> TS	<input type="checkbox"/> STS
9.	Saya selalu memperhatikan guru ketika menjelaskan peraturan permainan bentengan.	<input type="checkbox"/> SS	<input type="checkbox"/> S	<input type="checkbox"/> TS	<input type="checkbox"/> STS
10.	Saya selalu memperhatikan permainan engkleng karena menyenangkan.	<input type="checkbox"/> SS	<input type="checkbox"/> S	<input type="checkbox"/> TS	<input type="checkbox"/> STS
11.	Pembelajaran dalam bentuk permainan bakiak membutuhkan perhatian yang tinggi.	<input type="checkbox"/> SS	<input type="checkbox"/> S	<input type="checkbox"/> TS	<input type="checkbox"/> STS
12.	Saya selalu memperhatikan teman yang bisa bermain permainan egrang.	<input type="checkbox"/> SS	<input type="checkbox"/> S	<input type="checkbox"/> TS	<input type="checkbox"/> STS
13.	Saya selalu bermain permainan gobak sodor dengan semangat.	<input type="checkbox"/> SS	<input type="checkbox"/> S	<input type="checkbox"/> TS	<input type="checkbox"/> STS

No	Pertanyaan	Keterangan			
14.	Saya selalu bermain permainan egrang dengan percaya diri.	<input type="checkbox"/> SS	<input type="checkbox"/> S	<input type="checkbox"/> TS	<input type="checkbox"/> STS
15.	Saya selalu bermain permainan bentengan dengan sportif.	<input type="checkbox"/> SS	<input type="checkbox"/> S	<input type="checkbox"/> TS	<input type="checkbox"/> STS
16.	Saya selalu bermain perminan bakiak dengan tertib.	<input type="checkbox"/> SS	<input type="checkbox"/> S	<input type="checkbox"/> TS	<input type="checkbox"/> STS
17.	Saya selalu bermain permainan petak umpet dengan jujur.	<input type="checkbox"/> SS	<input type="checkbox"/> S	<input type="checkbox"/> TS	<input type="checkbox"/> STS
18	Saya bermain permainan engkeling karena alat yang digunakan cukup mudah.	<input type="checkbox"/> SS	<input type="checkbox"/> S	<input type="checkbox"/> TS	<input type="checkbox"/> STS
19.	Saya bermain permainan bentengan karena alat yang digunakan cukup sederhana.	<input type="checkbox"/> SS	<input type="checkbox"/> S	<input type="checkbox"/> TS	<input type="checkbox"/> STS
20.	Saya bermain permainan egrang karena alat yang digunakan sudah ada disekolah.	<input type="checkbox"/> SS	<input type="checkbox"/> S	<input type="checkbox"/> TS	<input type="checkbox"/> STS
21.	Saya bermain permainan engkelng karena alat yang digunakan mudah dibawa.	<input type="checkbox"/> SS	<input type="checkbox"/> S	<input type="checkbox"/> TS	<input type="checkbox"/> STS
22.	Saya bermain permainan bakiak karena lapangan dekat dengan lingkungan sekolah	<input type="checkbox"/> SS	<input type="checkbox"/> S	<input type="checkbox"/> TS	<input type="checkbox"/> STS
23.	Saya bermain permainan engkeling karena lapangan tidak panas.	<input type="checkbox"/> SS	<input type="checkbox"/> S	<input type="checkbox"/> TS	<input type="checkbox"/> STS
24.	Lapangan untuk bermain permainan gobak sodor nyaman digunakan.	<input type="checkbox"/> SS	<input type="checkbox"/> S	<input type="checkbox"/> TS	<input type="checkbox"/> STS

No	Pertanyaan	Keterangan				
25.	Saya bermain permainan gobak sodor karena guru selalu memberi semangat kepada siswa.	<input type="checkbox"/> SS	<input type="checkbox"/> S	<input type="checkbox"/> TS	<input type="checkbox"/> STS	
26.	Saya bemain permainan bentengan karena guru menjelaskan materi bentengan dengan baik.	<input type="checkbox"/> SS	<input type="checkbox"/> S	<input type="checkbox"/> TS	<input type="checkbox"/> STS	
27.	Saya selalu bermain bakiak karena guru selalu memberikan contoh bermain bakiak dengan baik.	<input type="checkbox"/> SS	<input type="checkbox"/> S	<input type="checkbox"/> TS	<input type="checkbox"/> STS	
28.	Saya bermain permainan engkleng karena guru selalu memberikan pengarahan cara bermain engkleng.	<input type="checkbox"/> SS	<input type="checkbox"/> S	<input type="checkbox"/> TS	<input type="checkbox"/> STS	
29.	Saya bermain egrang karena guru selalu memberikan bimbingan.	<input type="checkbox"/> SS	<input type="checkbox"/> S	<input type="checkbox"/> TS	<input type="checkbox"/> STS	
30	Saya bermain permainan gobak sodor karena permainan yang dijelaskan oleh guru mudah dipahami.	<input type="checkbox"/> SS	<input type="checkbox"/> S	<input type="checkbox"/> TS	<input type="checkbox"/> STS	

Lampiran 9. Data Hasil Ujicoba Instrumen Penelitian

DATA HASIL UJI COBA ANGKET
SD NEGERI 1 KARANG SARI

No	Jenis	Resp.	Kelamin	Kelas	Nomor Butir Soal																				JUMLAH											
					Faktor Intrinsik										Faktor Ekstrinsik																					
					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		
1	L		IV		3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	2	3	2	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	4	2	4	89		
2		P	IV		3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	104		
3	L		IV		4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	2	4	4	2	4	2	4	4	4	2	4	1	3	4	4	4	2	4	2	4	102	
4		P	IV		3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	2	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	100
5		P	IV		4	4	2	1	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	2	3	4	3	3	4	4	3	2	4	3	2	4	103
6		P	IV		4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	107
7		P	IV		4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	114
8		P	IV		3	3	4	4	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	2	2	4	4	4	4	3	4	4	4	107
9		P	IV		4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	2	2	4	4	4	4	3	3	4	112
10	L		IV		4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	109
11	L		IV		3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	105
12	L		IV		3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	4	4	2	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	2	4	100		
13	L		IV		4	4	3	2	4	4	4	3	3	3	4	4	4	2	3	3	4	3	4	2	2	4	3	3	3	3	3	2	3	96		
14		P	IV		4	3	4	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	2	4	3	3	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	2	4	108		
15		P	IV		3	3	3	2	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	97		
16	L		IV		2	3	4	2	4	4	3	3	4	4	1	3	3	2	3	2	3	4	4	2	2	4	3	4	3	3	4	3	2	4	94	
17	L		IV		3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	88	
18	L		IV		3	4	3	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	2	4	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	3	4	2	4	108		
19	L		IV		4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	112		
20		P	IV		4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	109		
21		P	IV		4	3	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	2	3	4	3	4	4	4	4	2	4	107		
22	L		IV		3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	2	4	4	1	4	4	4	4	4	1	1	4	4	4	4	106	
23		P	IV		4	3	2	4	3	4	3	4	3	4	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	95
24		P	IV		4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	110	
25	L		IV		3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	114	
26		P	IV		4	4	2	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	111	
27	L		IV		3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	107	
28	L	V	V		4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	91		
29	L		V		3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	2	3	4	3	4	2	4	3	101		
30		P	V		4	3	3	3	4	3	4	3	4	2	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	2	3	4	4	4	4	4	4	98		
31	L		V		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	87		
32	L		V		4	3	4	3	4	2	3	3	3	2	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	99			
33	L		V		3	3	3	4	4	3	4	3	3	2	2	4	4	3	3	3	3	4	4	2	2	4	4	4	3	3	3	4	3	98		
34	L		V		3	3	3	3	4	3	4	3	2	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	90	
35	L		V		3	3	3	2	3	4	3	3	3	4	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	98	

Lampiran 9. Data Hasil Ujicoba Instrumen Penelitian

No	Jenis	Res.	Kelas	Nomor Butir Soal																				JUMLAH												
				Faktor Intrinsik										Faktor Ekstrinsik																						
				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			
36	P	V	V	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	89	
37	L	V	V	3	3	2	2	4	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	4	87		
38	L	V	V	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	105		
39	L	V	V	4	4	3	3	4	3	4	3	3	2	2	3	4	3	3	2	4	3	3	3	4	1	1	3	4	4	4	3	4	2	4	3	93
40	L	V	V	4	4	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	92	
41	L	V	V	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	107	
42	P	V	V	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	88		
43	L	V	V	2	4	2	1	2	4	3	4	3	3	4	3	2	2	3	3	4	4	4	3	2	4	4	4	3	3	3	2	3	3	91		
44	P	V	V	3	4	3	2	3	3	3	3	4	3	4	3	2	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	95		
45	P	V	V	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	103		
46	L	V	V	4	3	3	3	4	2	2	4	3	4	3	2	4	4	3	3	3	4	2	4	4	3	2	3	4	4	4	3	3	2	96		
47	L	V	V	4	4	3	3	4	4	4	4	3	2	3	3	3	3	4	4	3	3	3	2	4	3	2	4	3	3	4	4	4	100			
48	P	VI	VI	3	4	2	1	4	4	3	4	3	4	4	3	4	2	3	4	4	4	3	3	4	4	4	1	3	4	3	4	3	2	4	98	
49	L	VI	VI	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	108		
50	P	VI	VI	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	119		
51	P	VI	VI	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	108		
52	L	VI	VI	3	4	3	2	3	3	3	4	3	3	2	3	4	1	3	2	3	3	3	2	3	2	3	4	3	4	2	3	2	4	87		
53	L	VI	VI	4	4	3	1	4	4	4	4	4	3	2	2	4	2	4	2	4	3	4	2	3	2	3	4	4	4	2	3	2	4	95		
54	L	VI	VI	4	4	3	2	4	3	3	4	4	2	3	3	4	3	3	3	3	4	2	3	3	2	3	4	4	4	3	2	2	4	94		
55	L	VI	VI	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	115		
56	L	VI	VI	4	4	4	3	4	3	4	4	4	2	4	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	4	4	4	3	4	4	2	4	94	
57	P	VI	VI	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	2	4	4	3	4	4	2	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	111	
58	P	VI	VI	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	93	
59	L	VI	VI	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	2	4	1	3	4	2	1	4	1	3	2	2	3	3	4	3	4	3	110	
60	P	VI	VI	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	107
61	P	VI	VI	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	107	
62	L	VI	VI	3	4	4	2	2	4	3	3	4	3	2	2	3	2	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	88
63	P	VI	VI	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	108	
64	L	VI	VI	4	3	3	2	3	4	3	3	4	3	3	3	2	3	2	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	94		
65	P	VI	VI	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	104	
66	P	VI	VI	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	108	
67	P	VI	VI	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	106	

Keterangan :

- : Kelas IV
- : Kelas V
- : Kelas VI

Lampiran 10. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	67	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	67	100,0

- a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,854	30

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
s1	97,64	65,991	,322	,851
s2	97,54	66,525	,306	,851
s3	98,03	67,060	,206	,854
s4	98,18	63,664	,334	,852
s5	97,49	65,920	,324	,851
s6	97,60	65,972	,325	,851
s7	97,60	65,305	,425	,848
s8	97,51	65,708	,417	,849
s9	97,72	65,782	,372	,850
s10	97,84	65,594	,292	,852
s11	97,94	64,815	,348	,850
s12	97,78	63,631	,528	,845

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
s13	97,61	64,574	,436	,848
s14	98,06	61,784	,524	,844
s15	97,90	65,398	,338	,851
s17	97,58	66,156	,348	,850
s18	97,81	65,704	,290	,852
s19	97,84	64,867	,393	,849
s20	97,97	62,938	,453	,847
s21	97,84	64,230	,364	,850
s22	97,84	64,867	,333	,851
s23	98,12	64,743	,316	,852
s24	97,57	66,037	,286	,852
s25	97,46	64,283	,624	,845
s26	97,63	66,237	,335	,851
s27	97,66	64,471	,470	,847
s28	97,78	64,722	,414	,848
s29	97,94	63,754	,390	,849
s30	97,48	66,102	,348	,850

$$Df = N - 2$$

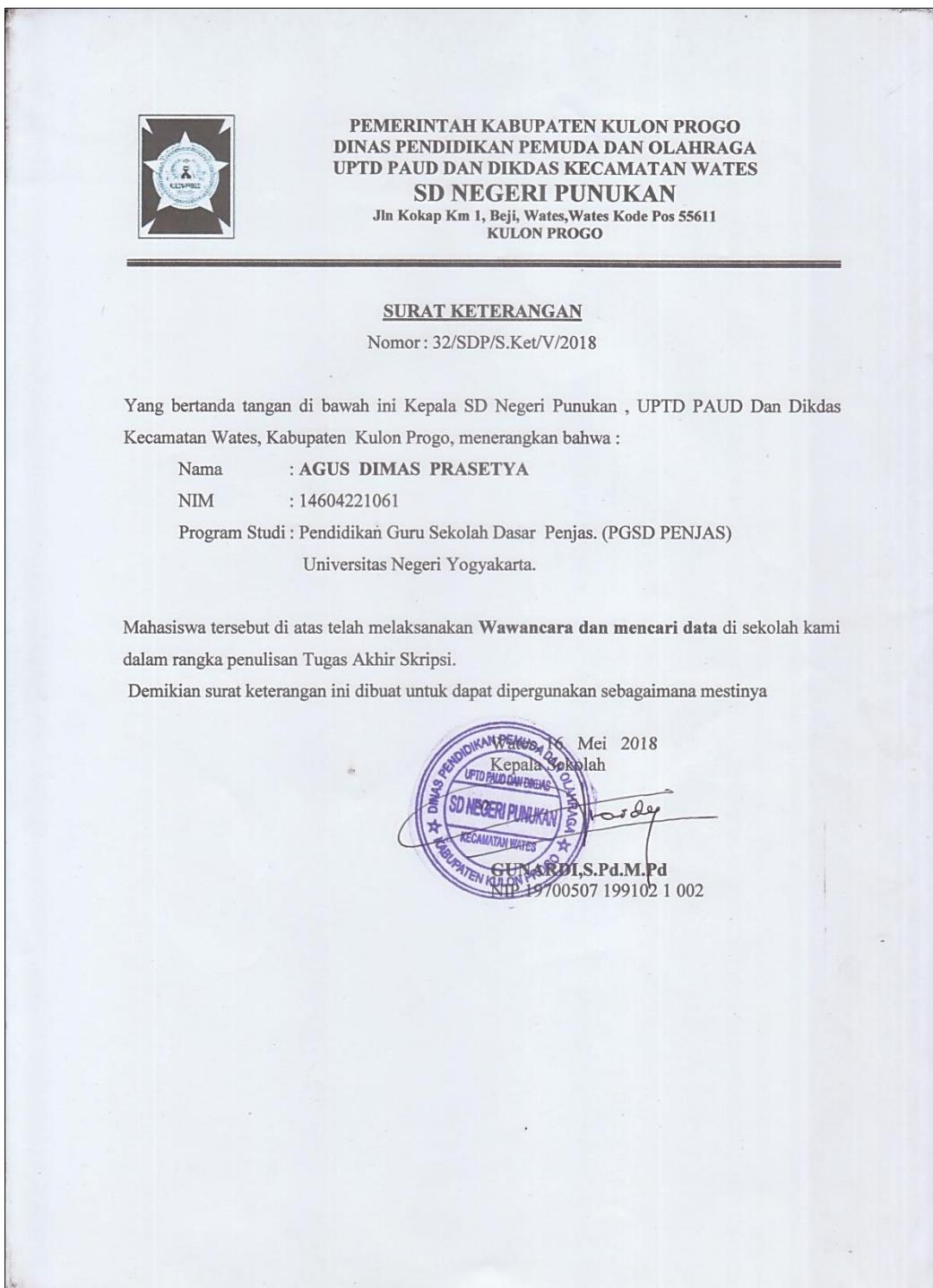
$$65 = 67 - 2$$

r tabel = 0,244

Jika *corrected item total correlation* < 0,244, maka butir pertanyaan dinyatakan gugur adalah butir soal nomor 3.

Scale Statistics			
Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
101,13	69,239	8,321	30

Lampiran 11. Surat Keterangan telah melaksanakan Penelitian di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo



Lampiran 12. Angket Penelitian

Angket Penelitian Minat Siswa Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo Tahun Pelajaran 2017/2018

Jenis Kelamin : (Putra / Putri) *

Kelas : (IV / V / VI) *

Keterangan : * Lingkari yang sesuai.

PETUNJUK

Berilah tanda silang (*X*) pada jawaban yang sesuai dengan tanggapan anda pada kolom yang tersedia!

Keterangan :

- SS : Bila sangat setuju dengan pernyataan tersebut.
- S : Bila sangat setuju dengan pernyataan tersebut.
- TS : Bila tidak setuju dengan pernyataan tersebut.
- STS : Bila sangat tidak setuju dengan pernyataan tersebut

Contoh :

No	Pertanyaan	Keterangan			
1.	Saya selalu mengikuti pembelajaran permainan tradisional	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> S	<input type="checkbox"/> TS	<input type="checkbox"/> STS

No	Pertanyaan	Keterangan			
1.	Saya selalu bermain permainan gobak sodor karena dapat menambah nilai pelajaran pendidikan jasmani.	<input type="checkbox"/> SS	<input type="checkbox"/> S	<input type="checkbox"/> TS	<input type="checkbox"/> STS
2.	Saya selalu mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena ingin bisa bermain permainan tradisional.	<input type="checkbox"/> SS	<input type="checkbox"/> S	<input type="checkbox"/> TS	<input type="checkbox"/> STS
3.	Saya selalu bermain permainan egrang karena menyenangkan.	<input type="checkbox"/> SS	<input type="checkbox"/> S	<input type="checkbox"/> TS	<input type="checkbox"/> STS

No	Pertanyaan	Keterangan			
4.	Saya selalu bermain permainan gobak sodor karena dapat meningkatkan kelincahan.	<input type="checkbox"/> SS	<input type="checkbox"/> S	<input type="checkbox"/> TS	<input type="checkbox"/> STS
5.	Saya selalu bermain permainan petak umpet karena peraturannya mudah dipahami.	<input type="checkbox"/> SS	<input type="checkbox"/> S	<input type="checkbox"/> TS	<input type="checkbox"/> STS
6.	Saya selalu memperhatikan dengan sungguh-sungguh saat guru memberikan materi tentang permainan gobak sodor.	<input type="checkbox"/> SS	<input type="checkbox"/> S	<input type="checkbox"/> TS	<input type="checkbox"/> STS
7.	Saya selalu memperhatikan pembelajaran permainan tradisional karena ingin mengetahui berbagai macam permainan tradisional.	<input type="checkbox"/> SS	<input type="checkbox"/> S	<input type="checkbox"/> TS	<input type="checkbox"/> STS
8.	Saya selalu memperhatikan guru ketika menjelaskan peraturan permainan bentengan.	<input type="checkbox"/> SS	<input type="checkbox"/> S	<input type="checkbox"/> TS	<input type="checkbox"/> STS
9.	Saya selalu memperhatikan permainan engkleng karena menyenangkan.	<input type="checkbox"/> SS	<input type="checkbox"/> S	<input type="checkbox"/> TS	<input type="checkbox"/> STS
10.	Pembelajaran dalam bentuk permainan bakiak membutuhkan perhatian yang tinggi.	<input type="checkbox"/> SS	<input type="checkbox"/> S	<input type="checkbox"/> TS	<input type="checkbox"/> STS
11.	Saya selalu memperhatikan teman yang bisa bermain permainan egrang.	<input type="checkbox"/> SS	<input type="checkbox"/> S	<input type="checkbox"/> TS	<input type="checkbox"/> STS
12.	Saya selalu bermain permainan gobak sodor dengan semangat.	<input type="checkbox"/> SS	<input type="checkbox"/> S	<input type="checkbox"/> TS	<input type="checkbox"/> STS
13.	Saya selalu bermain permainan egrang dengan percaya diri.	<input type="checkbox"/> SS	<input type="checkbox"/> S	<input type="checkbox"/> TS	<input type="checkbox"/> STS

No	Pertanyaan	Keterangan			
14.	Saya selalu bermain permainan bentengan dengan sportif.	<input type="checkbox"/> SS	<input type="checkbox"/> S	<input type="checkbox"/> TS	<input type="checkbox"/> STS
15.	Saya selalu bermain permainan bakiak dengan tertib.	<input type="checkbox"/> SS	<input type="checkbox"/> S	<input type="checkbox"/> TS	<input type="checkbox"/> STS
16.	Saya selalu bermain permainan petak umpet dengan jujur.	<input type="checkbox"/> SS	<input type="checkbox"/> S	<input type="checkbox"/> TS	<input type="checkbox"/> STS
17.	Saya bermain permainan engkeling karena alat yang digunakan cukup mudah.	<input type="checkbox"/> SS	<input type="checkbox"/> S	<input type="checkbox"/> TS	<input type="checkbox"/> STS
18	Saya bermain permainan bentengan karena alat yang digunakan cukup sederhana.	<input type="checkbox"/> SS	<input type="checkbox"/> S	<input type="checkbox"/> TS	<input type="checkbox"/> STS
19.	Saya bermain permainan egrang karena alat yang digunakan sudah ada disekolah.	<input type="checkbox"/> SS	<input type="checkbox"/> S	<input type="checkbox"/> TS	<input type="checkbox"/> STS
20.	Saya bermain permainan engkelng karena alat yang digunakan mudah dibawa.	<input type="checkbox"/> SS	<input type="checkbox"/> S	<input type="checkbox"/> TS	<input type="checkbox"/> STS
21.	Saya bermain permainan bakiak karena lapangan dekat dengan lingkungan sekolah	<input type="checkbox"/> SS	<input type="checkbox"/> S	<input type="checkbox"/> TS	<input type="checkbox"/> STS
22.	Saya bermain permainan engkeling karena lapangan tidak panas.	<input type="checkbox"/> SS	<input type="checkbox"/> S	<input type="checkbox"/> TS	<input type="checkbox"/> STS
23.	Lapangan untuk bermain permainan gobak sodor nyaman digunakan.	<input type="checkbox"/> SS	<input type="checkbox"/> S	<input type="checkbox"/> TS	<input type="checkbox"/> STS
24.	Saya bermain permainan gobak sodor karena guru selalu memberi semangat kepada siswa.	<input type="checkbox"/> SS	<input type="checkbox"/> S	<input type="checkbox"/> TS	<input type="checkbox"/> STS

No	Pertanyaan	Keterangan			
25.	Saya bemain permainan bentengan karena guru menjelaskan materi bentengan dengan baik.	<input type="checkbox"/> SS	<input type="checkbox"/> S	<input type="checkbox"/> TS	<input type="checkbox"/> STS
26.	Saya selalu bermain bakiak karena guru selalu memberikan contoh bermain bakiak dengan baik.	<input type="checkbox"/> SS	<input type="checkbox"/> S	<input type="checkbox"/> TS	<input type="checkbox"/> STS
27.	Saya bermain permainan engkleng karena guru selalu memberikan pengarahan cara bermain engkleng.	<input type="checkbox"/> SS	<input type="checkbox"/> S	<input type="checkbox"/> TS	<input type="checkbox"/> STS
28.	Saya bermain egrang karena guru selalu memberikan bimbingan.	<input type="checkbox"/> SS	<input type="checkbox"/> S	<input type="checkbox"/> TS	<input type="checkbox"/> STS
29.	Saya bermain permainan gobak sodor karena permainan yang dijelaskan oleh guru mudah dipahami.	<input type="checkbox"/> SS	<input type="checkbox"/> S	<input type="checkbox"/> TS	<input type="checkbox"/> STS

Lampiran 13. Data Hasil Penelitian

**DATA HASIL PENELITIAN
SD NEGERI PUNUKAN WATES**

No Responden	Jenis Kelamin		Kelas	Nomor Butir Soal																								JUMLAH					
				Faktor Intrinsik												Faktor Ekstrinsik																	
	L	P		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	
1	L		IV	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	2	3	4	3	3	4	3	3	95	
2	L		IV	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	2	3	4	3	4	3	4	3	4	98	
3		P	IV	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	112	
4		P	IV	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	110	
5		P	IV	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	114	
6	L		IV	3	3	2	4	3	4	3	4	2	3	2	4	3	3	2	3	3	4	3	3	2	3	4	3	3	2	2	2	4	86
7	L		IV	3	3	2	4	3	4	3	4	2	3	2	4	3	3	2	3	3	4	3	3	2	3	4	3	3	2	2	2	4	86
8		P	IV	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	104
9		P	IV	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	106	
10	L		IV	3	3	2	3	4	4	4	4	3	3	4	2	4	3	4	3	4	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	88
11	L		IV	3	3	4	4	3	3	4	4	2	3	3	4	4	4	3	1	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3	4	99
12	L		IV	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	4	3	4	3	4	3	2	4	87	
13	L		IV	4	4	1	4	4	4	4	3	3	4	1	4	1	2	4	4	2	4	3	1	2	2	4	4	4	1	1	2	4	85
14		P	IV	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	2	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	2	3	4	4	4	4	4	3	102
15	L		IV	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	109
16		P	IV	3	3	2	3	4	3	3	4	3	3	2	3	2	3	3	3	4	4	2	4	3	3	3	3	3	2	3	3	88	
17		P	IV	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	100	
18		P	IV	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	2	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	99	
19	L		IV	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	108
20	L		IV	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	100	
21		P	IV	3	4	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	1	1	2	72
22		P	IV	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	106	
23	L		V	4	3	3	2	3	3	4	3	3	1	4	1	2	1	3	3	2	1	3	1	1	1	3	4	1	1	2	66		
24	L		V	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	4	3	3	3	2	2	4	94
25	L		V	4	4	4	4	3	4	4	3	2	3	3	3	3	3	2	3	4	4	3	4	2	3	2	3	3	2	3	4	92	
26	L		V	3	3	2	4	4	3	3	2	2	2	2	2	3	2	1	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	76		
27		P	V	4	4	2	4	3	3	3	2	4	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	2	2	2	4	88
28		P	V	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	106
29		P	V	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	97
30	L		V	3	3	1	2	4	3	4	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	79	
31		P	V	4	4	3	4	3	4	4	4	3	2	3	4	2	3	3	3	4	4	2	3	4	4	4	4	3	4	3	4	99	

Lampiran 13. Data Hasil Penelitian

No Responden	Jenis Kelamin		Kelas	Nomor Butir Soal																								JUMLAH						
				Faktor Intrinsik												Faktor Ekstrinsik																		
	L	P		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		
32	L	V	V	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	109	
33		P	V	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	98		
34		P	V	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	2	3	4	3	4	4	3	3	2	4	4	4	4	4	3	4	103	
35		P	V	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	2	3	4	4	4	3	3	3	2	4	4	4	4	3	3	4	101	
36		P	V	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	2	1	4	4	4	2	1	2	4	95
37	L	V	V	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	4	4	4	3	4	108	
38	L	V	V	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	78	
39	L		VI	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	78	
40		P	VI	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	2	4	3	4	3	2	2	4	97
41	L		VI	3	3	4	4	4	3	4	3	2	3	2	4	3	4	4	4	1	2	2	1	2	2	3	4	4	4	2	3	4	88	
42	L		VI	4	4	1	4	3	2	2	1	1	3	1	3	1	1	2	2	2	3	3	2	2	2	3	4	2	2	2	4	68		
43		P	VI	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	2	2	3	2	3	3	4	4	2	2	4	93
44		P	VI	3	3	4	2	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	2	4	2	2	3	2	3	3	4	3	4	3	94		
45	L		VI	1	4	3	4	3	3	4	4	2	4	1	3	3	4	3	4	3	2	3	3	4	1	3	2	3	3	2	3	4	86	
46	L		VI	3	3	2	2	3	3	4	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	1	2	2	2	3	3	2	2	2	2	72	
47	L		VI	4	4	3	4	3	4	4	4	2	3	3	3	3	3	3	4	2	2	2	3	2	2	4	3	3	3	3	3	89		
48	L		VI	3	3	3	4	4	3	2	3	2	3	2	3	3	3	4	3	4	4	3	2	4	2	1	2	3	3	3	2	3	84	
49	L		VI	4	3	2	3	4	3	4	3	4	2	3	4	2	3	2	3	4	4	2	3	2	2	4	3	2	3	2	4	86		
50		P	VI	4	3	2	3	4	3	4	4	4	3	4	3	1	3	2	4	3	2	2	4	3	4	2	2	4	3	3	2	4	89	
51	L		VI	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	2	2	4	4	4	4	4	106		
52	L		VI	4	1	3	4	4	3	3	2	1	2	1	3	1	2	3	4	2	3	3	2	2	2	3	4	2	2	2	3	73		
53	L		VI	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	95		
54	L		VI	4	4	3	4	2	4	3	3	1	2	2	2	3	2	3	2	3	1	3	3	2	3	2	3	2	2	1	2	2	73	
55	L		VI	4	3	3	2	2	3	3	2	1	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	1	3	3	3	2	2	2	1	3	70	
56		P	VI	4	3	4	4	4	3	4	4	4	2	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	105		
57		P	VI	4	3	3	2	2	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	2	2	3	3	4	4	3	4	3	3	3	93			
58	L		VI	3	4	2	4	3	4	3	2	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	103		
59	L		VI	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	2	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	103			

Keterangan :

	:	Kelas IV
	:	Kelas V
	:	Kelas VI

Lampiran 14. Data Hasil Statistik Penelitian

Descriptive Statistics

	N	Minimu m	Maximu m	Sum	Mean	Std. Deviation
VAR00001	59	66,00	114,00	5488,00	93,0169	12,28328
Valid N (listwise)	59					

FREQUENCIES VARIABLES=VAR00001
 /STATISTICS=STDDEV MINIMUM MAXIMUM MEAN MEDIAN MODE
 SUM
 /ORDER=ANALYSIS.

Statistics

N	Valid	59
	Missing	0
Mean		93,0169
Median		95,0000
Mode		86,00 ^a
Std. Deviation		12,28328
Minimum		66,00
Maximum		114,00
Sum		5488,00

a. Multiple modes exist. The
 smallest value is shown

VAR00001

Total Skor	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 66,00	1	1,7	1,7	1,7
68,00	1	1,7	1,7	3,4
70,00	1	1,7	1,7	5,1
72,00	2	3,4	3,4	8,5
73,00	2	3,4	3,4	11,9
76,00	1	1,7	1,7	13,6
78,00	2	3,4	3,4	16,9
79,00	1	1,7	1,7	18,6
84,00	1	1,7	1,7	20,3
85,00	1	1,7	1,7	22,0
86,00	4	6,8	6,8	28,8
87,00	1	1,7	1,7	30,5
88,00	4	6,8	6,8	37,3
89,00	2	3,4	3,4	40,7
92,00	1	1,7	1,7	42,4
93,00	2	3,4	3,4	45,8
94,00	2	3,4	3,4	49,2
95,00	3	5,1	5,1	54,2
97,00	2	3,4	3,4	57,6
98,00	2	3,4	3,4	61,0
99,00	3	5,1	5,1	66,1
100,00	2	3,4	3,4	69,5
101,00	1	1,7	1,7	71,2
102,00	1	1,7	1,7	72,9
103,00	3	5,1	5,1	78,0
104,00	1	1,7	1,7	79,7
105,00	1	1,7	1,7	81,4
106,00	4	6,8	6,8	88,1
108,00	2	3,4	3,4	91,5
109,00	2	3,4	3,4	94,9
110,00	1	1,7	1,7	96,6
112,00	1	1,7	1,7	98,3
114,00	1	1,7	1,7	100,0
Total	59	100,0	100,0	

Lampiran 15. Pengkategorin Data Penelitian

No Responden	Jenis Kelamin		Kelas	Jumlah	Kategori
	L	P			
1	L		IV	95	Sedang
2	L		IV	98	Sedang
3		P	IV	112	Sangat Tinggi
4		P	IV	110	Tinggi
5		P	IV	114	Sangat Tinggi
6	L		IV	86	Rendah
7	L		IV	86	Rendah
8		P	IV	104	Tinggi
9		P	IV	106	Tinggi
10	L		IV	88	Sedang
11	L		IV	99	Sedang
12	L		IV	87	Sedang
13	L		IV	85	Rendah
14		P	IV	102	Tinggi
15	L		IV	109	Tinggi
16		P	IV	88	Sedang
17		P	IV	100	Tinggi
18		P	IV	99	Sedang
19	L		IV	108	Tinggi
20	L		IV	100	Tinggi
21		P	IV	72	Sangat Rendah
22		P	IV	106	Tinggi
23	L		V	66	Sangat Rendah
24	L		V	94	Sedang
25	L		V	92	Sedang
26	L		V	76	Rendah
27		P	V	88	Sedang
28		P	V	106	Tinggi
29		P	V	97	Sedang
30	L		V	79	Rendah
31		P	V	99	Sedang

Lampiran 15. Pengkategorin Data Penelitian

No Responden	Jenis Kelamin		Kelas	Jumlah	Kategori
	L	P			
32	L		V	109	Tinggi
33		P	V	98	Sedang
34		P	V	103	Tinggi
35		P	V	101	Tinggi
36		P	V	95	Sedang
37	L		V	108	Tinggi
38	L		V	78	Rendah
39	L		VI	78	Rendah
40		P	VI	97	Sedang
41	L		VI	88	Sedang
42	L		VI	68	Sangat Rendah
43		P	VI	93	Sedang
44		P	VI	94	Sedang
45	L		VI	86	Rendah
46	L		VI	72	Sangat Rendah
47	L		VI	89	Sedang
48	L		VI	84	Rendah
49	L		VI	86	Rendah
50		P	VI	89	Sedang
51	L		VI	106	Tinggi
52	L		VI	73	Sangat Rendah
53	L		VI	95	Sedang
54	L		VI	73	Sangat Rendah
55	L		VI	70	Sangat Rendah
56		P	VI	105	Tinggi
57		P	VI	93	Sedang
58	L		VI	103	Tinggi
59	L		VI	103	Tinggi

Norma Penilaian Minat Siswa Kelas TerhadapMateri Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo Tahun Pelajaran 2017/2018

No	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	X > 111,44	Sangat Tinggi	2 siswa	3,39%
2	99,16 < X ≤ 111,44	Tinggi	18 siswa	30,51%
3	86,88 < X ≤ 99,16	Sedang	22 siswa	37,29%
4	74,60 < X ≤ 86,88	Rendah	10 siswa	16,95%
5	X ≤ 74,60	Sangat Rendah	7 siswa	11,86%
Jumlah siswa				59 siswa
				100%

Lampiran 16. Silabus Kelas IV SD Negeri Punukan

SILABUS PEMBELAJARAN (Kurikulum 2013)

Nama Sekolah	: SD Negeri Punukan
Kelas	: IV (Empat)
Mata Pelajaran	: Penjasorkes
Semester	: I / 2017/2018
Kompetensi Inti	: Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlaq mulia

KompetensiDasar	Materi Pokok dan Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian
3.1. Memahami variasi gerak dasar <i>lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif</i> sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam permainan bola besar sederhana dan atau tradisional*	Sepakbola: <ul style="list-style-type: none">• Menendang bola<ul style="list-style-type: none">a. Gerakan menendang dengan kaki bagian dalam tanpa dan/atau menggunakan bolab. Gerakan menendang menggunakan punggung kaki tanpa bola dan/atau menggunakan bola• Menghentikan bola<ul style="list-style-type: none">a) Menghentikan bola menggunakan telapak kakib) Menghentikan bola menggunakan dadac) Menghentikan dengan pahad) Menghentikan bola dengan menggunakan dahi	<ul style="list-style-type: none">• Siswa menyimak informasi dan peragaan materi tentang gerak menendang dengan menggunakan kaki bagian dalam dan punggung kaki berpasangan dan atau beregu dalam bentuk permainan tanpa bola dan atau menggunakan bola; dan menghentikan bola dengan menggunakan telapak kaki, dada, paha dan dahi dalam posisi diam di tempat dan atau bergerak.• Siswa mencoba dan melakukan variasi pola gerak dasar <i>lokomotor (menendang bola menggunakan kaki bagian dalam dan punggung kaki); non-lokomotor (gerakan menendang dengan kaki bagian dalam dan punggung kaki)</i>; <i>manipulatif</i> (menendang dan menghentikan bola secara perorangan dan atau berkelompok dalam permainan sepakbola).• Siswa mendapatkan umpan balik dari diri sendiri, teman dalam kelompok, dan guru.• Siswa memperagakan hasil belajar tentang variasi pola gerak dasar <i>lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif</i> permainan sepakbola dalam bentuk permainan sederhana dan atau tradisional dilandasi nilai-nilai disiplin, percaya diri, sungguh-sungguh, dan kerja sama.• Hasil belajar siswa dinilai selama proses dan di akhir pembelajaran.	Penilaian kompetensi
4.1 Mempraktikkan variasi gerak dasar <i>lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif</i> sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam permainan bola besar sederhana dan atau tradisional*			

Lampiran 16. Silabus Kelas V SD Negeri Punukan

SILABUS PEMBELAJARAN								
Kompetensi Dasar	Materi Pokok/Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
1.1 Mempraktikan variasi gerak dasar ke dalam modifikasi permainan bola kecil, serta nilai kerjasama, sepor-tivitas dan kejujuran.	a. Permainan Rounders - Melambungkan bola - Melempar bola - Menangkap bola - Memukul bola - Berlari b. Bermain rounders dengan peraturan yang sederhana atau dimodifikasi	<ul style="list-style-type: none"> Mengenal aturan umum permainan Rounders . Melakukan gerakan bertukar tem- pat dalam permainan Rounders Melakukan cara mematikan regu pemukul. Melakukan ketentuan memukul 1Melakukan cara melempar bola -Lempar bola lambung -Lempar bola mendatar -Lempar bola menyusur tanah Melakukan tangkapan bola -Menangkap bola melambung 	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan gerakan: • Melambungkan bola • Melempar bola • Menangkap bola • Berlari 	Test lesan Test perorangan Test beregu	Test lesan Test praktik Demonstrasi	Dengarkanlah Praktikkanlah memukul bola	4 x 35 menit (1 x pertemuan)	<ul style="list-style-type: none"> Buku Penjasorkes SD Buku referensi bermain rounders
1.2 Mempraktikkan variasi gerak dasar ke dalam modifikasi bola besar, serta nilai kerjasama, sepor-tivitas dan kejujuran	a. Bermain Sepak bola - Mengoper dan menerima - Mengoper dan mengontrol b. Bermain sepak bola dengan permainan yang dimodifikasi	<ul style="list-style-type: none"> mendarat -Menangkap bola menyusuri tanah -Menghindarkan sentuhan bola 	<ul style="list-style-type: none"> Mengetahui ukuran lapangan sepak bola Melakukan tendangan dengan kura-kura kaki Melakukan tendangan kaki bagian dalam Melakukan bentuk menggiring bola Melakukan bentuk mengirim bola Melakukan cara menembak bola kearah gawang 	Test pengamatan	Test praktik	Praktikkanlah melempar bola Praktikkanlah menangkap bola dengan benar	8 x 35 menit (2 x pertemuan)	<ul style="list-style-type: none"> Buku Penjasorkes SD Buku referensi bermain rounders
1.3 Mempraktikkan variasi gerak dasar ke dalam modifikasi atletik, serta nilai semangat, sepor-tivitas, percaya diri dan kejujuran	Atletik - Start - Saat berlari - Finish	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan aba-aba dalam start Melakukan aba-aba "bersedia" Melakukan aba-aba "siap" Melakukan aba-aba "ya" Melakukan sikap yang benar pada saat lari 	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan gerakan: • Start • Saat berlari • Finish 	Test pengamatan dan test praktik	Test ketampilan Test praktik Test demonstrasi	Praktikkan tendangan bola dan lakukan menggiring bola maupun menembak bola Lakukanlah start lari dan finish	8 x 35 menit (2 x pertemuan)	<ul style="list-style-type: none"> Buku Penjasorkes SD Buku referensi bermain rounders
❖ Karakter siswa yang diharapkan :		Disiplin Tekun Tanggung jawab Ketelitian Kerja sama Toleransi Percaya diri Keberanian						
Mengetahui Kepala Sekolah.				Wates, 17 Juli 2017 Guru Penjasorkes.				
MUH BASIRIN,S.Pd.SD NIP. 19600812 198012 1 004				 SUMIRAH,S.Pd.Jas NIP. 19660503 198804 2 001				

Lampiran 16. Silabus Kelas VI SD Negeri Punukan

SILABUS PEMBELAJARAN																																		
Kompetensi Dasar	Materi Pokok/Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar																										
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen																												
1.1 Mempraktikkan gerak dasar salah satu permainan bola kecil dengan koordinasi dan kontrol yang baik dengan peraturan yang dimodifikasi serta nilai kerja sama, sportivitas dan kejujuran.	Tenis Meja	1.1.1 Pengenalan tenis meja 1.1.2 Lapangan dan Lapangan Tenis Meja 1.1.3 Latihan dasar Tenis Meja	<ul style="list-style-type: none"> Pembagian pemain berdasarkan kelompok Sejarah tennis meja Melakukan gerakan: - cara memegang badminton Memanual-mantulkan bola dengan control dan koordinasi yang baik. Bermain tennis meja dengan peraturan yang sederhana atau modifikasi 	- test (perorangan)	- Test Ketampilan	Lakukan/peragakan gerakan 1. Memanual-mantulkan bola 2. Memegang badminton 3. Posisi badan/siap sedia 4. Memukul bola 5. Menyemash/smash 6. Service bola (Dengan kontrol dan koordinasi yang baik)	4 x 35 menit (1 x pertemuan)	<ul style="list-style-type: none"> Buku Penjasorkes kls VI, hal 2-3 Buku referensi tennis meja 																										
1.2 Mempraktikkan gerak dasar salah satu permainan bola besar dengan koordinasi yang baik dengan peraturan yang dimodifikasi serta nilai kerja sama, sportivitas dan kejujuran.	Basket	1.2.1 Pengenalan bola basket 1.2.2 Latihan dasar bola basket 1.2.3 Peraturan permainan	<ul style="list-style-type: none"> Memahami sejarah, alat dan ukuran lapangan bola basket. Mendrible Melempar bola Memasukan bola ke ring Pivot/bertumpu satu kaki 	- test (perorangan)	- Test Ketampilan	Demonstrasikan gerakan: 1. Melempar bola dari atas 2. Mendrible bola 3.	8 x 35 menit(2 x pertemuan)	<ul style="list-style-type: none"> Buku Penjasorkes kls VI, hal 2-3 Buku referensi tennis meja 																										
<table border="1"> <tr> <td>kejujuran.</td> <td></td> <td></td> <td>• Bermain basket dengan peraturan sederhana</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>1.3 Mempraktikkan koordinasi gerak dasar dalam teknik lari, lempar dan lompat dengan peraturan yang dimodifikasi serta nilai semangat, sportivitas, percaya diri dan kejujuran.</td> <td>Atletik (Tolak peluru)</td> <td>1.3.1 Pengenalan tolak peluru 1.3.2 Cara memegang tolak peluru 1.3.3 Cara meletakan peluru pada bahu 1.3.4 Tolakan tanpa awalan 1.3.5 Sikap awal menolak peluru 1.3.6 Sikap akhir menolak peluru</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> Pengenalan tentang tolak peluru Melakukan latihan dasar tolak peluru Melakukan gerakan awalan, tolakan,sikap akhir </td> <td>- Test (perorangan)</td> <td>- Test Ketampilan</td> <td> - Lakukan macam-macam lari - Lakukan posisi start - Lakukan lari bom - Lakukan cara mask garis finish Peragakan: - Cara memegang peluru - Cara meletakan peluru di bahu - Cara menolak peluru tanpa awalan maupun dengan awalan - Sikap akhir setelah menolak </td> <td>8 x 35 menit(2 x pertemuan)</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> Buku Penjasorkes kls VI, hal 12-15 Buku referensi tolak peluru </td></tr> <tr> <td colspan="9"> <p>❖ Karakter siswa yang diharapkan :</p> <p>Disiplin Tekun Tanggung jawab Ketelitian Kerja sama Toleransi Percaya diri Keberanian</p> </td></tr> </table>								kejujuran.			• Bermain basket dengan peraturan sederhana						1.3 Mempraktikkan koordinasi gerak dasar dalam teknik lari, lempar dan lompat dengan peraturan yang dimodifikasi serta nilai semangat, sportivitas, percaya diri dan kejujuran.	Atletik (Tolak peluru)	1.3.1 Pengenalan tolak peluru 1.3.2 Cara memegang tolak peluru 1.3.3 Cara meletakan peluru pada bahu 1.3.4 Tolakan tanpa awalan 1.3.5 Sikap awal menolak peluru 1.3.6 Sikap akhir menolak peluru	<ul style="list-style-type: none"> Pengenalan tentang tolak peluru Melakukan latihan dasar tolak peluru Melakukan gerakan awalan, tolakan,sikap akhir 	- Test (perorangan)	- Test Ketampilan	- Lakukan macam-macam lari - Lakukan posisi start - Lakukan lari bom - Lakukan cara mask garis finish Peragakan: - Cara memegang peluru - Cara meletakan peluru di bahu - Cara menolak peluru tanpa awalan maupun dengan awalan - Sikap akhir setelah menolak	8 x 35 menit(2 x pertemuan)	<ul style="list-style-type: none"> Buku Penjasorkes kls VI, hal 12-15 Buku referensi tolak peluru 	<p>❖ Karakter siswa yang diharapkan :</p> <p>Disiplin Tekun Tanggung jawab Ketelitian Kerja sama Toleransi Percaya diri Keberanian</p>								
kejujuran.			• Bermain basket dengan peraturan sederhana																															
1.3 Mempraktikkan koordinasi gerak dasar dalam teknik lari, lempar dan lompat dengan peraturan yang dimodifikasi serta nilai semangat, sportivitas, percaya diri dan kejujuran.	Atletik (Tolak peluru)	1.3.1 Pengenalan tolak peluru 1.3.2 Cara memegang tolak peluru 1.3.3 Cara meletakan peluru pada bahu 1.3.4 Tolakan tanpa awalan 1.3.5 Sikap awal menolak peluru 1.3.6 Sikap akhir menolak peluru	<ul style="list-style-type: none"> Pengenalan tentang tolak peluru Melakukan latihan dasar tolak peluru Melakukan gerakan awalan, tolakan,sikap akhir 	- Test (perorangan)	- Test Ketampilan	- Lakukan macam-macam lari - Lakukan posisi start - Lakukan lari bom - Lakukan cara mask garis finish Peragakan: - Cara memegang peluru - Cara meletakan peluru di bahu - Cara menolak peluru tanpa awalan maupun dengan awalan - Sikap akhir setelah menolak	8 x 35 menit(2 x pertemuan)	<ul style="list-style-type: none"> Buku Penjasorkes kls VI, hal 12-15 Buku referensi tolak peluru 																										
<p>❖ Karakter siswa yang diharapkan :</p> <p>Disiplin Tekun Tanggung jawab Ketelitian Kerja sama Toleransi Percaya diri Keberanian</p>																																		
Mengetahui Kepala Sekolah,				Wates, 17 Juli 2017 Guru Penjasorkes,  MUH BASIRIN, S.Pd.SD NIP. 19600812 198012 1 004																														
SUMIRAH, S.Pd.Jas NIP. 19660503 198804 2 001																																		

Lampiran 17. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian



Bentuk Angket Penelitian

This image shows a double-page spread of a survey booklet. The left page features a black and white illustration of two cartoon children, a boy and a girl, standing on stilts. The right page contains survey questions and instructions. At the top right, the word "ANGKET" is printed. Below it is a section for personal information: "Jenis Kelamin : (Putra / Putri) *", "Kelas : (IV / V / VI) *", and "Keterangan : * Lingkari yang tidak sesuai." A section titled "PETUNJUK" follows, with the instruction "Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang sesuai dengan tanggapan anda pada kolom yang tersedia!" Below this is a "Keterangan :" section with a legend: "➤ SS : Bila sangat setuju dengan pernyataan tersebut.", "➤ S : Bila sangat setuju dengan pernyataan tersebut.", "➤ TS : Bila tidak setuju dengan pernyataan tersebut.", and "➤ STS : Bila sangat tidak setuju dengan pernyataan tersebut.". A "Contoh :" section shows a sample question: "1. Saya selalu mengikuti pembelajaran permainan tradisional". To the right of the question are four boxes for marking responses: an X in the first box, and S, TS, and STS in the other three. The page numbers "2" and "3" are located at the bottom left and bottom right respectively.

Bentuk Angket Penelitian

Lampiran 17. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian

PROFILE SEKOLAH		
NO.	IDENTITAS SEKOLAH	VISI
1	NAMA SEKOLAH SD NEGERI PUNUKAN	<p>Visi SD Negeri Punukan</p> <p>"TERWILAYAH YANG MASA DEPAM YANG CAKAP, JEREDO, PUDI, LUGAR, BERBAGA, BERDASAR, BAKA DAN TAMBIA"</p>
2	NOMOR STATISTIK SEKOLAH IOIO-40401030	
3	PROVINSI DIY	
4	OTONOMI DAERAH KULON PROGO	
5	KECAMATAN WATES	
6	DESA / KELURAHAN WATES	
7	JALAN DAN NOMOR KOKAP Km I NOMOR :	
8	KODE POS 55611	
9	TELEPON	
10	FAXCIMILE / FAX	
11	DAERAH <input checked="" type="checkbox"/> PERKOTAAN <input type="checkbox"/> PEDESAAN	
12	STATUS SEKOLAH <input checked="" type="checkbox"/> NEGERI <input type="checkbox"/> SWASTA	
13	KELompok SEKOLAH <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
14	AKREDITASI <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> [B] <input type="checkbox"/>	
15	SURAT KEPUTUSAN / SK NOMOR : 125/KPTS/1991TGL 1-4-1991	
16	PENERBIT SK (ITANDATANGI OLEH)	
17	TAHUN BERDIRI TAHUN : 1973	
18	TAHUN PERUBAHAN TAHUN : 1986	
19	KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR <input checked="" type="checkbox"/> PAGI <input type="checkbox"/> SIANG <input type="checkbox"/> PAGI DAN SIANG	
20	BANGUNAN SEKOLAH <input checked="" type="checkbox"/> MILIK SENDIRI <input type="checkbox"/> BUKAN MILIK SENDIRI	
21	LOKASI SEKOLAH	
22	JARAK KE PUSAT KECAMATAN 4 KM	
23	JARAK KE PUSAT OTODA 2 KM	
24	TERLETAK PADA LINTASAN <input checked="" type="checkbox"/> DESA <input type="checkbox"/> KECAMATAN <input type="checkbox"/> KAB/KOTA <input type="checkbox"/> PROP	
25	JUMLAH KEANGGOTAAN RAYON SEKOLAH	
26	ORGANISASI PENYELENGGARA <input checked="" type="checkbox"/> PEMERINTAH <input type="checkbox"/> ORGANISASI	
27	PERJALANAN / PERUBAHAN SEKOLAH	

KEPALA SEKOLAH

GUNARDUS,Pn
NIP. 19700507 199102 1 002

Profil Sekolah SD Negeri Punukan

		JUMLAH WALI MURID DAN PEKERJAANNYA						
NO KLAS	JUMLAH WALI	TH AJARAN : 2017/2018						
		PNS	ABRI	SWATA	DAGANG	TANI	BURUH	WIRAS
1	I		1	-	13	-	1	6 3
2	II		-	-	7	-	1	8 5
3	III		-	-	7	2	2	9 9
4	IV		1	-	9	-	-	9 3
5	V		1	-	5	1	1	5 2
6	VI		4	-	5	1	1	6 4
JML			7		46	4	6	43 26

PUNUKAN, 03 JANUARI 2018
KEP. SEK.

GUNARDUS,Pn
NIP. 19700507 199102 1 002

Jumlah Wali Murid Dan Pekerjaannya

Lampiran 17. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian



Profil Sekolah SD Negeri 1 Karangsari

PROFIL SEKOLAH	
1. Nama Sekolah	: SD NEGERI 1 KARANGSARI
2. Alamat Sekolah	: Kopat, Karangsari, Pengasih, Kulon Progo
3. Status	: Negeri
4. No Telp	: -
5. Email	: sdkarangsari1@yahoo.co.id
6. Laman sekolah	: -
7. Berdiri Tahun	: 1950
8. Status Akreditasi	: A
9. Tahun Akreditasi	: 2017
10. Berlaku Sampai dengan	: 2022/2023
11. NPSN	: 20403025
12. Nama Kepala Sekolah	: RISTINAH, S.Pd
13. No HP	: 085228920000
14. Jumlah Guru	: 8 orang
15. Jumlah Tenaga Kependidikan:	3 orang
16. Jumlah Siswa	: 159 siswa
17. Jumlah Rombongan Belajar:	6 kelas
18. Daya Listrik	: 4400 watt
19. Data Lain yang relevan	: -
20. Pendapatan	:
a. BOS	: Rp. 152.151.342,-
b. Pungutan Pendidikan *)	: -
c. Bantuan Pendidikan	: Rp. 32.791.342,-
d. Sumbangan	: -
21. Belanja Sekolah	:
a. Belanja Pegawai	: Rp. 22.760.000,-
b. Belanja Barang/Jasa	: Rp. 96.684.542,-
c. Belanja Modal	: Rp. 32.706.800,-
d. Belanja Lainnya	: -
22. RKAS tahun ke	: 1 (2018)

*) khusus sekolah swasta

Detail Profil SD Negeri 1 Karangsari

Lampiran 17. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian



Pengisian Angket Uji Coba Di SD Negeri 1 Karangsari



Pengisian Angket Uji Coba Di SD Negeri 1 Karangsari

Lampiran 17. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian



Pengisian Angket Kelas 4 di SD Negeri Punukan



Pengisian Angket Kelas 4 di SD Negeri Punukan

Lampiran 17. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian



Pengisian Angket Kelas 5 di SD Negeri Punukan



Pengisian Angket Kelas 5 di SD Negeri Punukan

Lampiran 17. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian



Pengisian Angket Kelas 6 di SD Negeri Punukan



Pengisian Angket Kelas 6 di SD Negeri Punukan