

**FAKTOR PENGHAMBAT PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL
SISWA KELAS IV DAN V SD NEGERI 3 PENGASIH KECAMATAN
PENGASIH KABUPATEN KULON PROGO**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



Oleh :
Adi Wicaksono
NIM 14604224017

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENJAS
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2018**

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi

FAKTOR PENGHAMBAT PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL SISWA KELAS IV DAN V SD NEGERI 3 PENGASIH KECAMATAN PENGASIH KABUPATEN KULON PROGO

Disusun oleh:

Adi Wicaksono
NIM 14604224017

telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk
dilaksanakan Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang
bersangkutan.

Mengetahui,
Ketua Prodi PGSD Penjas

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

Yogyakarta, 14 September 2018
Disetujui,
Dosen Pembimbing,



Dra. Sri Mawarti, M. Pd.
NIP 195906071987032001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adi Wicaksono
NIM : 14604224017
Program Studi : PGSD Penjas
Judul TAS : Faktor Penghambat Pembelajaran Permainan Tradisional Siswa kelas IV dan V, SD Negeri 3 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo

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, 14 September 2018
Yang menyatakan,



Adi Wicaksono
NIM 14604224017

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

FAKTOR PENGHAMBAT PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL SISWA KELAS IV DAN V SD NEGERI 3 PENGASIH KECAMATAN PENGASIH KABUPATEN KULON PROGO

Disusun oleh:

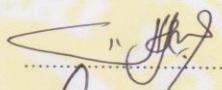
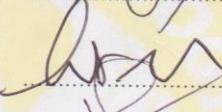
Adi Wicaksono
NIM 14604224017

Telah dipertahankan di depan Tim Pengaji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Keolahragaan

Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 14 September 2018

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dra. Sri Mawarti, M. Pd. Ketua Pengaji/Pembimbing		3 / 10 2018
Herka Maya Jatmika, M.Pd. Sekretaris Pengaji		1 / 10 2018
Drs. Amat Komari, M.Si. Pengaji		28 / 9 2018

Yogyakarta, 14 September 2018
Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Dekan,



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

MOTTO

1. Teruslah berbuat baik dimanapun berada dan jangan balas keburukan orang lain dengan keburukan juga (Adi Wicaksono : 2018)
2. Niatkan segala sesuatu hanya untuk mencari ridho Allah SWT (Adi Wicaksono: 2018)
3. “Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan, sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan” (Qs Asy Syarh 5-6)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucap syukur Alhamdulillah, kupersembahkan karya ini untuk orang-orang yang kusayangi :

1. Kedua orang tua saya tercinta yang selalu mendukung, memotivasi, memberi inspirasi dan mendoakan saya agar dapat meraih cita-cita dan kesuksesan. Sehingga saya dapat menyelesaikan kewajiban saya untuk belajar di jenjang perguruan tinggi ini.
2. Kakak saya yang telah memberi semangat dan doa yang membuat saya mampu menyelesaikan tugas akhir ini.

**FAKTOR PENGHAMBAT PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL
SISWA KELAS IV DAN V SD NEGERI 3 PENGASIH KECAMATAN
PENGASIH KABUPATEN KULON PROGO**

Oleh:
Adi Wicaksono
NIM 14604224017

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor penghambat pembelajaran permainan tradisional siswa kelas IV dan V SD Negeri 3 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif menggunakan metode survei dengan teknik pengambilan data menggunakan angket. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa SD Negeri 3 Pengasih kelas IV dan V dengan jumlah 54 responden. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif yang dituangkan dalam bentuk persentase faktor penghambat pembelajaran permainan tradisional siswa SD Negeri 3 Pengasih kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo.

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa faktor penghambat pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri 3 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo berdasarkan faktor internal dari indikator jasmani dengan 10 siswa sebesar 18,52%, psikologis dengan 9 siswa sebesar 16,67%, dan kelelahan dengan 13 siswa sebesar 24,07%. Sedangkan dari faktor eksternal dari indikator keluarga dengan 8 siswa sebesar 14,81%, sekolah dengan 8 siswa sebesar 14,81%, dan masyarakat dengan 6 siswa sebesar 11,11%.

Kata Kunci: faktor penghambat, pembelajaran, permainan tradisional

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 “Faktor penghambat pembelajaran permainan tradisional siswa kelas IV dan V SD Negeri 3 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo” dapat disusun sesuai harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkennaan dengan hal tersebut, disampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Dra. Sri Mawarti, M. Pd., selaku Dosen Pembimbing TAS yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Nur Sita Utami, M. Or., selaku Validator instrumen penelitian TAS yang memberikan saran/masukan perbaikan sehingga penelitian TAS dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
3. Dra. Sri Mawarti, M. Pd., Herka Maya Jatmika, M.Pd., Drs. Amat Komari, M.Si., selaku Ketua Penguji, Sekretaris, dan Penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap TAS ini.
4. Dr. Guntur, M. Pd. dan Dr. Subagyo, M. Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga dan Ketua Progam Studi PGSD Penjas beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesaiya TAS ini.

5. Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M. Ed., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
6. Sumaryatun, S.Pd., selaku Kepala SD N Gebangan yang telah memberi ijin untuk melaksanakan uji coba instrumen penelitian sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Sumiyati, S.Ag., selaku Kepala SD N 3 Pengasih yang telah memberi ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
8. Para guru dan staf SD N Gebangan dan SD N 3 Pengasih yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
9. Teman-teman PGSD Penjas C 2014 yang senantiasa memberikan dukungan dan motivasi.
10. 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 diberikan 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, 14 September 2018



Penulis

	DAFTAR ISI	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i	
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii	
HALAMAN PERNYATAAN	iii	
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv	
MOTTO	v	
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi	
ABSTRAK	vii	
KATA PENGANTAR	viii	
DAFTAR ISI.....	x	
DAFTAR TABEL.....	xii	
DAFTAR GAMBAR	xiii	
DAFTAR LAMPIRAN	xiv	
BAB I. PENDAHULUAN		
A. Latar Belakang Masalah	1	
B. Identifikasi Masalah	4	
C. Batasan Masalah	5	
D. Rumusan Masalah	5	
E. Tujuan Penelitian	5	
F. Manfaat Penelitian	6	
BAB II. KAJIAN TEORI		
A. Deskripsi Teori	7	
1. Hakikat Hambatan Pembelajaran	7	
2. Hakikat Pendidikan Jasmani	19	
3. Hakikat Bermain	22	
4. Hakikat Permainan Tradisional	23	
B. Penelitian yang Relevan	27	
C. Kerangka Berfikir	28	
BAB III. METODE PENELITIAN		
A. Desain Penelitian	30	
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian	30	
C. Populasidan Sampel Penelitian	31	
D. Deskripsi Lokasi, Subjek, dan Waktu Penelitian.....	31	
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	31	

F. Teknik Pengumpulan Data	35
G. Uji Coba Instrumen.....	35
H. Teknik Analisis Data	39

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	41
1. Deskripsi Lokasi, Subjek, dan Waktu Penelitian.....	41
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian	41
B. Pembahasan	54

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	60
B. Implikasi Hasil Penelitian	60
C. Keterbatasan Hasil Penelitian	61
D. Saran	62

DAFTAR PUSTAKA 63

LAMPIRAN 65

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1. Kisi-Kisi Uji Coba Instrumen	34
Tabel 2. Penskoran	34
Tabel 3. Rangkuman Butir-Butir yang Gugur Dalam Uji Validitas	37
Tabel 4. Kisi-kisi Angket Penelitian	38
Tabel 5. Norma Pengkategorian.....	40
Tabel 6. Statistik Deskriptif Faktor Penghambat Pembelajaran Permainan Tradisional di SD Negeri 3 Pengasih	42
Tabel 7. Persentase Faktor Penghambat Pembelajaran Permainan Tradisional pada Aspek Jasmani di SD Negeri 3 Pengasih	42
Tabel 8. Persentase Faktor Penghambat Pembelajaran Permainan Tradisional pada Aspek Psikologi di SD negeri 3 Pengasih	44
Tabel 9. Persentase Faktor Penghambat Pembelajaran Permainan Tradisional pada Aspek Kelelahan di SD Negeri 3 Pengasih	45
Tabel 10. Persentase Faktor Penghambat Pembelajaran Permainan Tradisional pada Aspek Keluarga di SD negeri 3 Pengasih	47
Tabel 11. Persentase Faktor Penghambat Pembelajaran Permainan Tradisional pada Aspek Sekolah di SD negeri 3 Pengasih	48
Tabel 12. Persentase Faktor Penghambat Pembelajaran Permainan Tradisional pada Aspek Masyarakat di SD negeri 3 Pengasih	50
Tabel 13. Persentase Faktor Penghambat Pembelajaran Permainan Tradisional di SD N 3 Pengasih Secara Keseluruhan	51
Tabel 14. Persentase Faktor Penghambat Pembelajaran Permainan Tradisional di SD Negeri 3 Pengasih	53

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 1. Histogram Faktor Penghambat Pembelajaran Permainan Tradisional Pada Aspek Jasmani di SD Negeri 3 Pengasih	43
Gambar 2. Histogram Faktor Penghambat Pembelajaran Permainan Tradisional Pada Aspek Psikologi di SD Negeri 3 Pengasih	44
Gambar 3. Histogram Faktor Penghambat Pembelajaran Permainan Tradisional Pada Aspek Kelelahan di SD Negeri 3 Pengasih	46
Gambar 4. Histogram Faktor Penghambat Pembelajaran Permainan Tradisional Pada Aspek Keluarga di SD Negeri 3 Pengasih	47
Gambar 5. Histogram Faktor Penghambat Pembelajaran Permainan Tradisional Pada Aspek Sekolah di SD Negeri 3 Pengasih	49
Gambar 6. Histogram Faktor Penghambat Pembelajaran Permainan Tradisional Pada Aspek Masyarakat di SD Negeri 3 Pengasih	50
Gambar 7. Histogram Faktor Penghambat Pembelajaran Permainan Tradisional di SD Negeri 3 Pengasih Secara Keseluruhan	52
Gambar 8. Histogram Persentase Faktor Penghambat Pembelajaran Permainan Tradisional di SD Negeri 3 Pengasih	53

DAFTAR LAMPIRAN**Halaman**

Lampiran 1. Surat Rekomendasi Penelitian Badan Kesbangpol.....	66
Lampiran 2. Surat Keterangan Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu	67
Lampiran 3. Surat Permohonan Pendamping TA	68
Lampiran 4. Kartu Bimbingan TA	69
Lampiran 5. Surat Permohonan Validasi Instrumen Penelitian TA.....	70
Lampiran 6. Surat Pernyataan Validasi Instrumen Penelitian TA	71
Lampiran 7. Angket Uji Coba Penelitian TA.....	72
Lampiran 8. Data Uji Coba Penelitian TA.....	76
Lampiran 9. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian TA....	78
Lampiran 10. Angket Penelitian TA	81
Lampiran 11. Data Penelitian TA	84
Lampiran 12. Hasil Penelitian TA	87
Lampiran 13. Surat Keterangan Melakukan Uji Coba Penelitian TA	101
Lampiran 14. Surat Keterangan Melakukan Penelitian TA	102
Lampiran 15. Dokumentasi Penelitian TA.....	103

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran merupakan suatu upaya menciptakan kondisi agar siswa dapat belajar dengan baik. Begitu pula dengan pembelajaran jasmani yang berarti menciptakan kondisi agar siswa dapat belajar mengenai pendidikan jasmani. Sekolah sebagai lembaga yang menyelenggarakan proses pembelajaran pendidikan jasmani dimana dalam proses aktivitas jasmani dapat memberikan materi pelajaran meliputi atletik, permainan, senam, permainan bola kecil dan lain- lain. Adapun permainan yang diajarkan kepada siswa adalah permainan tradisional.

Permainan tradisional merupakan salah satu materi pendidikan jasmani terkhusus untuk siswa sekolah dasar dalam kurikulum 2006 maupun kurikulum 2013. Permainan tradisional termasuk dalam kategori materi permainan dan olahraga, karena di dalam permainan tradisional terdapat suatu tujuan dari permainan dan olahraga itu sendiri yaitu jika permainan akan menimbulkan rasa senang dan olahraga akan membuat atau meningkatkan kemampuan fisik seseorang yang melakukan permainan tradisional. Menurut Sukintaka (1991: 129) “Permainan tradisional merupakan permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak pada suatu daerah secara tradisi, yang dimaksud tradisi adalah permainan yang telah diwarisi dari generasi yang satu ke generasi berikutnya, jadi permainan tersebut telah dimainkan oleh anak-anak dari suatu jaman ke jaman berikutnya”. Banyak sekali manfaat dari permainan tradisional seperti dapat melestarikan kebudayaan asli Indonesia yaitu permainan tradisional. Permainan tradisional

dapat mencirikhaskan suatu daerah bahkan suatu negara. Di Indonesia terdapat banyak sekali permainan tradisional. Begitu banyaknya permainan tradisional sehingga kita perlu mengenalkan dan mengembangkan agar permainan tradisional tetap terjaga dan lestari. Dalam melestarikan permainan tradisional terdapat berbagai macam hambatan yang dihadapi. Dengan pesatnya perkembangan teknologi yang semakin maju membuat anak-anak lebih memilih permainan game online dari pada permainan tradisional. Permainan tradisional mulai jarang dimainkan oleh anak-anak jaman sekarang. Didaerah pedesaan pun sudah jarang ditemui anak-anak yang bermain permainan tradisional. Fakta tersebut bisa dilihat di beberapa sekolah yang ada dikabupaten kulon progo seperti di SD N 3 Pengasih. Di sekolah tersebut pada saat materi permainan tradisional belum bisa berjalan dengan baik. Masih banyak hambatan-hambatan dalam proses pembelajaran seperti siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan observasi di SD N 3 Pengasih pada tanggal 15 oktober 2017, selama proses pembelajaran belum bisa berjalan maksimal. Pada saat pengamatan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SD N 3 Pengasih siswa kurang antusias dan mengalami kebingungan dalam menerima materi pembelajaran permainan tradisional. Guru sudah berusaha menciptakan suasana yang menyenangkan agar siswa tertarik mengikuti pembelajaran penjas. Guru menyajikan materi yang beraneka ragam dengan menggunakan metode pembelajaran yang berbeda-beda sesuai dengan karakteristik siswa. Hanya saja saat guru menyampaikan materi dilapangan, ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru mengenai permainan tradisional. Ada siswa yang

bermain sendiri, berbicara sendiri, serta mengganggu teman lainnya yang sedang memperhatikan penjelasan guru.

Penurunan minat siswa terhadap permainan tradisional bisa jadi disebabkan siswa menganggap bahwa permainan tradisional sudah ketinggalan jaman dan tidak menarik untuk dimainkan. Mengingat manfaat positif dari permainan tradisional seperti dapat menyehatkan serta menyegarkan tubuh seharusnya siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran permainan tradisional. Namun siswa justru kurang antusias dan merasa kebingungan dalam mengikuti pembelajaran permainan tradisional. Siswa lebih tertarik terhadap cabang olahraga lain seperti: sepak bola, bola voli, atletik serta cenderung memilih game online dibandingkan permainan tradisional. Guru lebih memilih olahraga lain, seperti: bola voli, sepak bola, atletik, dan sebagainya.

Setelah menerima pembelajaran dari guru pendidikan jasmanai mengenai permainan tradisional diharapkan siswa sekolah dasar khususnya kelas IV dan V mampu memahami dan melakukan permainan tradisional dengan antusias dan bersemangat. Mengingat dampak positif dari permainan tradisional apabila dilihat dari nilai dan bentuknya ternyata tidak hanya mempengaruhi kesegaran jasmani anak, tetapi anak juga akan mendapatkan permainan yang menyegarkan dan menyehatkan serta sifatnya yang asyik dan santai. Pengajaran permainan tradisional tidaklah lebih sulit dibandingkan dengan mata pelajaran yang lainnya, karena permainan tradisional merupakan permainan yang sederhana baik peraturan maupun alatnya yang tidak rumit. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat telah membawa perubahan-perubahan dalam berbagai aspek

kehidupan manusia, didalam bermain anak cenderung memilih permainan tertentu seperti game online yang berada di handphone maupun laptop. Guru juga jarang memberikan permainan tradisional sehingga siswa jarang bermain permainan tradisional seperti petak umpet gobak sodor, betangan, egrang, tarik tambang dan lain sebagainya. Semakin majunya teknologi membuat industri game online semakin baik. Banyak sekali pilihan game online yang tersedia sehingga anak lebih menyukai game online daripada permainan tradisional. Pada saat diberi pertanyaan mengenai game online justru siswa lebih tertarik dengan permainan game online daripada permainan tradisional. Kegiatan pembelajaran dilapangan juga masih terdapat berbagai macam hambatan seperti beberapa siswa yang masih kebingungan dalam melakaukan permainan tradisional bahkan ada beberapa siswa yang belum mengetahui tentang permainan tradisional yang telah diajarkan. Sarana dan prasarana yang sangat minim dalam menunjang kegiatan pembelajaran sehingga belum bisa berjalan secara maksimal.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk memperoleh gambaran secara objektif mengenai "Faktor penghambat pembelajaran permainan tradisional siswa kelas IV dan V SD N 3 Pengasih, Pengasih, Kulon Progo".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang maka identifikasi masalah yang di temukan penulis yaitu sebagai berikut :

1. Kurangnya pengetahuan siswa mengenai permainan tradisional

2. Kurangnya ketertarikan serta menurunnya minat siswa dalam mengikuti aktivitas permainan tradisional karena kurang menarik dibandingkan permainan zaman sekarang.
3. Kurangnya materi mengenai permainan tradisional yang diberikan di sekolah.

C. Batasan Masalah

Pembatasan masalah dimaksudkan untuk lebih memfokuskan permasalahan yang akan mendapatkan tingkat kedalaman penelitian secara maksimal. Adapun yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini yaitu Faktor di bahas untuk penghambat pembelajaran permainan tradisional siswa kelas IV dan V SD N 3 Pengasih, Pengasih, Kulon Progo “.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, identifikasi masalah, batasan masalah, dapat dirumuskan permasalahan yaitu: “Seberapa tinggi faktor penghambat pembelajaran permainan tradisional siswa kelas IV dan V SD N 3 Pengasih, Pengasih, Kulon Progo “.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apa saja faktor penghambat pembelajaran permainan tradisional siswa kelas IV dan V SD N 3 Pengasih, Pengasih, Kulon Progo “.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

- a. Diharapkan penelitian ini dapat sebagai acuan dan meningkatkan permainan-permainan tradisional dalam melaksanakan pembelajaran
- b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi bagi perkembangan pembelajaran penjaskes di SD terhadap permainan tradisional

2. Manfaat praktis

- a. Bagi peneliti, dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan dalam pembelajaran permainan tradisional
- b. Bagi guru pendidikan jasmani, penelitian ini akan lebih memahami bagaimana arti pentingnya permainan tradisional bagi peserta didik
- c. Bagi anak didik, penelitian ini memberikan pengetahuan tentang permainan tradisional
- d. Bagi sekolah, memberikan sumbangan pemikiran kepada guru pendidikan jasmani sehingga bisa mengembangkan permainan tradisional disekolahnya.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Hambatan Pembelajaran

a. Pengertian Hambatan Pemelajaran

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002: 385) “hambatan adalah halangan atau rintangan”. Hambatan memiliki dampak negative terhadap suatu kegiatan baik itu tugas ataupun pekerjaan. Suatu tugas atau pekerjaan akan terlaksana dengan baik apabila tidak ada suatu hambatan yang mengganggu kegiatan tersebut. Hambatan merupakan keadaan yang dapat menyebabkan pelaksanaan kegiatan terganggu dan tidak terlaksana dengan baik. Setiap manusia selalu mempunyai hambatan dalam kehidupan sehari-hari, baik dari dalam diri manusia itu sendiri ataupun dari luar manusia.

Hambatan cenderung bersifat negatif, yaitu memperlambat laju suatu hal yang dikerjakan oleh seseorang. Dalam melakukan kegiatan seringkali ada beberapa hal yang menjadi penghambat tercapainya tujuan, baik itu hambatan dalam perencanaan program, pelaksanaan program maupun dalam hal pengembangannya. Hal itu merupakan rangkaian hambatan yang dialami seseorang dalam belajar. Menurut Inda Putri Manroe (2008: 11) hambatan artinya rintangan atau halangan dan kesulitan. Kegiatan dalam proses pembelajaran akan terjadi interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa yang saling betukar informasi. Jika terjadi interaksi yang baik antara siswa dengan guru dan sumber belajar yang lain maka dapat menjadi titik awal keberhasilan proses pengajaran. Jika

interaksinya bermasalah maka dapat menjadi hambatan dalam proses pembelajaran.

Belajar merupakan suatu proses psikis yang berlangsung dalam interaksi antara subjek dengan lingkungannya dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, ketrampilan, sikap, dan kebiasaan yang bersifat relative konstan/tetap baik melalui pengalaman, latihan, maupun praktek (Makmun Khairani. 2017:7). Perubahan itu bisa sesuatu yang baru atau hanya penyempurnaan terhadap hal-hal yang sudah dipelajari yang segera nampak dalam perilaku nyata atau yang masih tersembunyi. Pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan system lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil optimal (Sugihartono, dkk. 2007:81). Jadi dalam suatu proses pembelajaran terjadi suatu proses kejadian secara bersama, yaitu satu pihak yang memberi dan pihak lain yang menerima. Menurut Rochman Natawijaya dalam Sutriyanto (2009:7), Hambatan belajar adalah suatu hal atau peristiwa yang ikut menyebabkan suatu keadaan yang menghambat dalam mengaplikasikannya pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa hambatan pembelajaran merupakan segala sesuatu yang mengganggu, memperlambat, memberi rintangan dan halangan saat proses pembelajaran sehingga mengakibatkan terganggunya suatu kegiatan atau pembelajaran.

b. Faktor Penghambat

Pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor yang mempengaruhi keterlaksanaanya. Sebagai pendidik perlu memahami masalah-masalah yang berhubungan dengan kesulitan belajar. Menurut Slameto (2015: 54-72) faktor-faktor penyebab kesulitan belajar pada siswa terdiri dari 2 yaitu:

1) Faktor Intern

a) Faktor Jasmani

Ateng (1989: 1) "Jasmani adalah kata sifat dengan asal kata jasad atau tubuh". Jasmani menunjuk pada hal-hal yang berkaitan dengan tubuh manusia. Faktor jasmani di antaranya adalah:

1) Faktor Kesehatan

Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya atau bebas dari penyakit. Proses belajar atau berlatih seseorang akan terganggu jika kesehatannya terganggu, selain itu dia juga akan cepat lelah, kurang bersemangat, mudah pusing, mengantuk ataupun memiliki gangguan fungsi alat inderanya. Agar seseorang dapat belajar dengan baik haruslah mengusahakan kesehatan badannya.

2) Cacat Tubuh

Sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh atau badan seseorang. Cacat tubuh disebabkan atas:

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

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

Bagi golongan yang serius, maka harus masuk pendidikan khusus seperti SLB, Bisu, Tuli, TPAC-SROC. Bagi golongan yang ringan, masih banyak mengikuti pendidikan umum, asal guru memperhatikan dan menempuh placement yang tepat. Misalnya:

- Bagi anak yang kurang mendengar, mereka ditempatkan pada deretan paling depan, agar suara guru masih keras didengar. Anak yang kurang pendengarannya disebelah kiri harus duduk pada meja sebelah kanan, agar telinga mereka dapat berfungsi dengan baik. Dengan cara ini diharapkan mereka dapat mendengar suara-suara guru dan temannya.

- Anak yang kurang penglihatannya, misalnya rabun jauh atau rabun dekat. Maka yang rabun jauh diletakan pada meja paling depan dan mereka yang rabun dekat harus duduk pada meja paling belakang agar mereka dapat melihat tulisan atau bagan pada papan tulis. Kepada mereka ini, apabila tidak mendapatkan placement dan perhatian guru, pasti akan mengalami kesulitan belajar, sebab mereka tidak dapat memproses rangsangan dari guru atau teman-temannya karena alat indera mereka kurang berfungsi.

b) Faktor psikologis

Ada 7 faktor yang tergolong dalam faktor psikologis. Faktor-faktor tersebut diantaranya adalah:

1) Intelegensi

Intelegensi adalah kemampuan untuk memahami dan berfikir tentang ide-ide, simbol-simbol atau hal-hal tertentu yang bersifat abstrak dalam bukunya Sugihartono, dkk (2007: 15). Intelegensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis kecakapan yaitu kecakapan menghadapi dan menyesuaikan diri dengan situasi yang baru secara cepat dan efisien, menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, dan mengetahui relasi serta mempelajarinya dengan cepat. Intelegensi berpengaruh besar dalam kemajuan belajar, siswa yang memiliki intelegensi tinggi akan lebih cepat dalam belajar dibandingkan yang memiliki intelegensi rendah.

2) Perhatian

Berdasarkan Gazali perhatian adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itu pun semata-mata tertuju kepada suatu obyek (benda/hal) atau sekumpulan objek.

3) Minat

Minat adalah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu dalam bukunya Muhibbin Syah (2012: 152). Minat merupakan kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang.

4) Bakat

Menurut Makmun Khairani (2017: 259), Bakat adalah potensi atau kecakapan dasar yang dibawa sejak lahir. Setiap individu mempunyai bakat yang berbeda-beda. Seseorang yang berbakat musik mungkin dibidang lain ketinggalan. Seseorang yang berbakat dibidang teknik tetapi dibidang olahraga lemah.

Orang tua yang berkecimpung dibidang kesenian, anaknya akan mudah mempelajari seni suara, tari, dan lain-lain. Jadi seseorang akan mudah mempelajari sesuai dengan bakatnya. Apabila seorang anak harus mempelajari bahan yang lain dari bakatnya ia akan cepat bosan, mudah putus asa, tidak senang. Hal tersebut akan tampak pada anak suka mengganggu kelas, berbuat gaduh, tidak mau belajar sehingga nilainya rendah.

5) Motif

Motif erat sekali hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai. Dalam menentukan tujuan dapat disadari ataupun tidak disadari, untuk mencapai tujuan yang diinginkan perlu adanya perbuatan yang berasal dari motif itu sendiri.

6) Kematangan

Kematangan adalah suatu tingkat dalam pertumbuhan seseorang, dimana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melakukan kecakapan yang baru.

7) Kesiapan

Kesiapan adalah kesediaan seseorang untuk memberikan reaksi. Kesiapan perlu diperhatikan karena jika siswa belajar dengan memiliki kesiapan maka hasil belajarnya akan lebih baik.

c) Faktor kelelahan

Kelelahan pada seseorang dibedakan menjadi 2 macam yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (bersifat psikis). Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lung lainnya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh, hal ini dikarenakan kurang lancarnya aliran darah pada bagian tubuh tertentu. Sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang. Kelelahan rohani dapat disebabkan karena menghadapi sesuatu yang sama secara terus menerus, kurangnya variasi, dan mengerjakan sesuatu dengan paksaan.

2) Faktor Eksternal

a) Faktor Keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa :

1) Cara Orang Tua Mendidik

Keluarga adalah pendidikan pertama dan utama yang diterima oleh anak. Keluarga yang sehat besar artinya untuk pendidikan dalam lingkup yang kecil, tetapi bersifat menentukan untuk pendidikan dengan lingkup yang lebih besar yaitu sekolah. Orang tua yang kurang memperhatikan pendidikan anaknya, misalkan mereka acuh tak acuh terhadap belajar anaknya, tidak mengatur waktu belajar anak, tidak memperhatikan kepentingan dan kebutuhan anak dalam belajar, tidak melengkapi kebutuhan anak dalam belajar, tidak mau tahu bagaimana kemajuan belajar anak, dan kesulitan yang dialami anak dalam belajar dapat menyebabkan anak kurang berhasil dalam belajar.

2) Relasi Antaranggota Keluarga

Relasi antaranggota keluarga yang terpenting adalah relasi orang tua dengan anaknya. Selain itu relasi anak dengan keluarga yang lain juga turut memberikan peran. Wujud dari relasi yang dimaksud adalah hubungan yang penuh dengan kasih sayang dan perhatian, ataupun sebaliknya diliputi kebencian, sikap yang orang tua terlalu keras, sikap keluarga yang acuh tak acuh dapat menyebabkan masalah bagi anak dalam belajar.

3) Suasana Rumah

Suasana rumah adalah situasi atau kejadian yang sering terjadi di dalam keluarga. Suasana rumah yang gaduh dan semrawut karena banyaknya jumlah anggota keluarga, suasana rumah yang tegang karena sering terjadi cek cok antara anggota keluarga dapat menyebabkan anak terganggu belajarnya.

4) Keadaan Ekonomi Keluarga

Keadaan ekonomi yang kurang mengakibatkan kebutuhan pokok anak seperti makanan, pakaian, perlindungan kesehatan tidak terpenuhi, selain kebutuhan pokok anak membutuhkan fasilitas belajar yang lain seperti alat tulis, buku, sepatu, dan lain-lain. Tidak terpenuhinya kebutuhan anak dapat mengganggu kesehatan anak, dan akibat lainnya anak merasa *minder* dengan teman lain, hal ini akan mengganggu belajar anak. Selain itu keadaan ekonomi keluarga yang berlebih seringgali membuat orang tua memanjakan anaknya dengan bersenang-senang dan berfoya-foya membuat anak kurang dapat memusatkan perhatiannya kepada belajar.

5) Pengertian Orang Tua

Anak perlu dorongan dan pengertian dari orang tuanya, misalkan ketika anak belajar jangan diganggu dengan tugas atau pekerjaan rumah lainnya, membantu sebisanya kesulitan yang dihadapi anak, menghubungi guru untuk mengetahui perkembangan anak.

6) Latar Belakang Kebudayaan

Tingkat pendidikan atau kebiasaan di dalam keluarga mempengaruhi sikap belajar anak, oleh karena itu perlu ditanamkan kebiasaan-kebiasaan baik pada anak.

b) Faktor sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar mencakup:

1) Metode Mengajar

Metode mengajar adalah cara yang harus dilalui dalam mengajar. Mengajar menurut Ign. S. Ulih Bukit Karo Karo adalah menyajikan bahan pembelajaran oleh orang kepada orang lain agar orang lain itu menerima, menguasai, dan mengembangkannya.

2) Kurikulum

Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai hal tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggara kegiatan pembelajaran untuk lingkungan mencapai tujuan pendidikan tertentu (Iskandar, 2009: 143). Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran permainan tradisional dibutuhkan penyusunan dan perencanaan

kurikulum yang baik. Program penyusunan perencanaan dilakukan sebelum proses pembelajaran. Program yang demikian memungkinkan guru dapat memberikan sebanyak mungkin kesempatan kepada siswa. Kurikulum yang baik dan tepat juga akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajarannya. Sebaliknya kurikulum yang kurang baik justru akan menghambat proses pembelajaran

3) Relasi Guru dengan Siswa

Proses belajar mengajar terjadi antara guru dengan siswa. Guru yang kurang berinteraksi dengan siswa secara akrab menyebabkan proses belajar mengajar itu kurang lancar. Siswa merasa jauh dari guru, sehingga segan berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran.

4) Relasi Siswa dengan Siswa

Siswa yang mempunyai sifat-sifat atau tingkah laku yang kurang menyenangkan teman lain, mempunyai rasa rendah diri, atau sedang mengalami tekanan batin, dan diasingkan dalam kelompok. Siswa menjadi malas untuk masuk sekolah dengan alasan yang tidak-tidak karena mengalami perlakuan yang kurang menyenangkan dari teman-temannya.

5) Disiplin Sekolah

Kedisiplinan sekolah mencakup kedisiplinan guru dalam mengajar dengan melaksanakan tata tertib, kedisiplinan pegawai dalam pekerjaan administrasi dan keteraturan kelas, gedung sekolah, halaman, serta kedisiplinan kepala sekolah dalam mengelola seluruh staf beserta siswa-siswanya.

6) Alat Pelajaran

Alat pelajaran yang lengkap dan tepat akan memperlancar penerimaan bahan pelajaran yang diberikan kepada siswa.

7) Waktu Sekolah

Waktu sekolah adalah waku terjadinya proses belajar mengajar di sekolah, waktu itu dapat pagi hari, siang hari, sore hari.

8) Standar Pelajaran di Atas Ukuran

Guru berpendirian untuk mempertahankan wibawanya. Perlu memberi pelajaran diatas ukuran standar. Akibatnya siswa merasa kurang mampu dan takut kepada guru.

9) Keadaan Gedung

Dengan jumlah siswa yang banyak dan variasi karakteristik masing-masing siswa menuntut keadaan gedung harus memadai didalam setiap kelas.

10) Metode Belajar

Banyak siswa melaksanakan cara belajar yang salah, dalam hal ini perlu pembinaan dari guru. Dengan cara belajar yang tepat akan efektif pula hasil belajar siswa.

11) Tugas Rumah.

Waktu belajar yang utama adalah di sekolah, disamping untuk belajar waktu dirumah juga digunakan untuk kegiatan lain. Oleh karena itu, guru jangan terlalu banyak memberikan tugas rumah.

c) Faktor masyarakat

Masyarakat merupakan faktor eksternal yang juga berpengaruh terhadap berlatih siswa, pengaruh itu terjadi karena keberadaan siswa dalam masyarakat.

1) Kegiatan Siswa dalam masyarakat

Kegiatan siswa dalam masyarakat dapat menguntungkan terhadap perkembangan pribadinya. Tetapi jika siswa terlalu banyak mengikuti kegiatan masyarakat dan tidak bijaksana dalam mengatur waktunya akan menganggu kegiatan belajarnya.

2) Media Masa

Yang termasuk media masa diantaranya adalah bioskop, radio, TV, surat kabar, majalah, buku, komik, internet, sosial media.

3) Teman Bergaul

Pengaruh dari teman bergaul siswa lebih cepat terserap. Teman bergaul yang baik akan berpengaruh baik, begitu juga sebaliknya teman bergaul yang buruk pasti mempengaruhi yang bersifat buruk juga.

4) Bentuk Kehidupan Masyarakat.

Masyarakat yang tidak terpelajar, penjudi, suka mencuri dan mempunyai kebiasaan yang tidak baik akan berpengaruh buruk terhadap siswa yang berada pada lingkungan tersebut. Sebaliknya jika kehidupan masyarakat dilingkungan tersebut baik maka akan berpengaruh baik juga pada siswa.

Dari faktor-faktor di atas dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor intern (dari dalam) dan faktor

ekstern (dari luar). Faktor intern dibagi menjadi tiga faktor, yaitu: (1) Faktor jasmani terdiri dari dua faktor yaitu faktor kesehatan dan cacat tubuh, (2) Faktor-faktor psikologis diantaranya adalah intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan, (3) Faktor kelelahan terdiri dari dua faktor yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rokhani. Faktor ekstern dibagi menjadi tiga faktor, yaitu: (1) faktor keluarga yang terdiri dari cara orang tua mendidik, relasi antaranggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi, pengertian orang tua, latar belakang orang tua, dan latar belakang kebudayaan. (2) Faktor sekolah terdiri dari: metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, tugas rumah. (3) Faktor masyarakat antara lain: kegiatan siswa dalam masyarakat, media masa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

2. Pengertian Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani mempunyai peran dan fungsi merangsang pertumbuhan dan perkembangan jasmani siswa. Usia sekolah dasar adalah fase yang sangat cepat dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Oleh karena itu masa-masa yang sangat baik ini perlu disikapi dengan perlakuan yang tepat dan terukur, sehingga proses pertumbuhan yang sangat cepat ini dapat berlangsung secara wajar tanpa ada hambatan yang berarti

Menurut Engkos Kosasih, (1991: 21) yang dikutip Esti Widayati dalam jurnal pendidikan jasmani indonesia (2013:75), menyatakan pendidikan jasmani

adalah suatu proses pendidikan seseorang yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk pertumbuhan, kecerdasan, dan pembentukan watak.

Menurut Abu Ahmadi, dkk, (1991: 21) yang dikutip Esti Widayati dalam jurnal pendidikan jasmani indonesia (2013:75), menyatakan bahwa pendidikan jasmani dalam arti yang sebenarnya adalah tidak sama dengan olahraga. Pendidikan jasmani tidak hanya latihan jasmani saja, yang bertujuan memperkuat otot, mempertinggi koordinasi dan menuju kesehatan tubuh. Pendidikan jasmani juga bertujuan untuk pembentukan watak para siswa. Adapun caranya melalui pendidikan jasmani dapat dikembangkan sifat-sifat jujur, sportif, disiplin, tanggung jawab, dan kerjasama. Dengan demikian pendidikan jasmani tidak hanya bertujuan untuk sehat jasmani semata, namun lebih dari itu bertujuan pula untuk membuat sehat rohani sehingga terjadi keselarasan antara kesehatan jiwa dan raga.

Menurut Steffen Reiche, (2001: 47) yang dikutip Esti Widayati dalam jurnal pendidikan jasmani indonesia (2013:75), menegaskan bahwa Pendidikan jasmani sebagai landasan bagi olahraga kompetitif dan pertandingan olahraga dalam olympiade. Melalui aktifitas jasmani dan keterampilan gerak dasar yang dilaksanakan dengan intensitas yang cukup keras, pendidikan jasmani juga mengandung kemaslahatan dari dimensi social, seperti bidang pendidikan lainnya.

Berdasarkan berbagai pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan seseorang yang dilakukan

secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk membantu pertumbuhan anak, perkembangan anak serta pembentukan kepribadian anak dengan baik.

3. Tujuan Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani mempunyai peran penting untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan secara keseluruhan. Pendidikan jasmani mempunyai tujuan yang berbeda-beda sesuai dengan jenjang pendidikannya. Pendidikan jasmani mempunyai tujuan yang berbeda-beda sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan siswa..

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

- 1) Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya mengembangkan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga terpilih.
- 2) Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik.
- 3) Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar.
- 4) Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung didalam 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 dilingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat, dan kebugaran, terampil, serta memiliki sikap yang positif.

Berdasarkan tujuan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sekolah dasar maka diharapkan siswa memiliki kemampuan untuk mengembangkan kebugaran jasmani, fisik, perkembangan psiks, meningkatkan keterampilan gerak, membentuk karakter moral yang baik, menumbuhkan sikap sportif, mempunyai kemampuan menjaga diri sendiri dan orang lain, serta memiliki pola hidup sehat.

4. Hakikat Bermain

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

jasmani yang dilakukan dengan sukarela dan bersungguh-sungguh untuk memperoleh rasa senang dari melakukan aktivitas tersebut. Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan aktivitas jasmani yang dilakukan dengan sukarela dan sungguh-sungguh serta menyenangkan yang sering dilakukan oleh sebagian besar anak. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani melalui aktivitas bermain mampu membawa peserta didik untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan atau potensi peserta didik dalam segi kognitif, afektif, fisik, dan psikomotorik berkembang dengan baik, hal ini berarti melalui bermain dalam pendidikan jasmani dapat membentuk pribadi yang berkarakter baik.

5. Hakikat Permainan Tradisional

a. Pengertian Permainan Tradisional

Menurut Sukintaka (1991:129) menyatakan sebagai berikut :"Permainan tradisional merupakan permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak secara tradisi , yang dimaksud tradisi disini adalah permainan telah diwariskan dari generasi yang satu kegenerasi berikutnya". Jadi permainan-permainan tersebut telah dimainkan oleh anak-anak dari satu jaman kejaman berikutnya.

Menurut Ismail (2006:105) yang d kutip Nor Izatil Hasanah (2016:34) menyatakan permainan tradisional adalah jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya yang hakikatnya merupakan warisan leluhur.

Dari pendapat para ahli tentang permainan tradisional dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah permainan yang dimiliki oleh suatu daerah, dimainkan secara turun temurun dari generasi satu kegenerasi berikutnya dan

sifatnya menyenangkan anak-anak. Karena permainan tradisional banyak sekali bergerak maka akan dapat meningkatkan kesegaran jasmani dan kesehatan sebagai sarana hiburan atau untuk menyenangkan hati.

Permainan tradisional ini bisa dikategorikan dalam tiga golongan, yaitu: permainan untuk bermain (rekreatif), permainan untuk bertanding (kompetitif), dan permainan yang bersifat edukatif. Permainan yang bersifat rekreatif biasanya dilakukan untuk mengisi waktu luang, permainan kompetitif biasanya dilakukan untuk mencari yang terbaik dengan peraturan dan peralatan yang telah ditentukan, permainan untuk edukatif biasanya dilakukan disekolah sebagaimedia untuk menyampaikan tujuan pembelajaran yang diinginkan guru penjas dan sebagai media untuk menanamkan sikap moral serta spiritual kepada siswa. Permainan tradisional bisa dilakukan menggunakan alat maupun tanpa alat. Biasanya alat yang digunakan juga seadanya.

Berdasarkan berbagai pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah aktivitas atau perbuatan yang dilakukan manusia secara turun temurun diwariskan oleh nenek moyang guna memperoleh kesenangan maupun sikap moral yang baik.

b. Macam-macam permainan tradisional

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

Tahun 2002 dalam usaha menggali, menumbuhkan, melestarikan, dan mengembangkan olahraga asli/tradisional, telah menyusun buku “Kumpulan Olahraga Tradisional”. Buku ini dapat dijadikan pedoman dalam melaksanakan permainan atau perlomba yang peraturannya telah dibakukan. Ada 11 permainan tradisional yang dibakukan yaitu::

- 1) egrang
- 2) gebug bantal
- 3) terompah panjang
- 4) lari balok
- 5) Tarik tambang
- 6) hadang/gobak sodor
- 7) patok lele / benthic
- 8) dagongan
- 9) bentengan
- 10) sumpitan
- 11) Gasing

6. Karakteristik siswa kelas atas

Menurut Rita Eka Izzaty, dkk, (2013:103) Masa kanak-kanak akhir sering disebut sebagai masa usia sekolah atau masa sekolah dasar. Masa ini dialami anak pada usia 6 tahun sampai masuk ke masa pubertas dan masa remaja awal yang berkisar pada usia 11-13 tahun. Pada masa ini anak sudah matang bersekolah dan sudah siap masuk sekolah dasar. Masuk sekolah untuk pertama kalinya memberikan pengalaman baru yang menuntut anak untuk mengadakan penyesuaian dengan lingkungan sekolah.

Menurut Piaget (Rita Eka Izzaty,dkk,2013:104) Masa kanak-kanak akhir berada dalam tahap operasi konkret dalam berfikir (usia 7-12 tahun), dimana konsep yang pada awal masa kanak-kanak merupakan konsep yang samar-samar dan tidak jelas sekarang lebih konkret. Anak menggunakan operasi mental untuk

memecahkan masalah-masalah yang actual, Anak mampu menggunakan kemampuan mentalnya untuk memecahkan masalah yang bersifat konkret, kini anak mampu berfikir logis meski masih terbatas pada situasi sekarang.

Menurut Rita Eka Izzaty, dkk, (2013:103) Masa kanak-kanak akhir tergolong pada masa operasi konkret dimana anak berfikir logis terhadap objek yang konkret. Berkurang rasa egonya dan mulai bersikap sosial. Terjadi peningkatan dalam hal pemeliharaan, misalnya mulai mau memelihara alat permainannya. Mengelompokan benda-benda yang sama ke dalam dua atau lebih kelompok yang berbeda. Ia mulai banyak memperhatikan dan menerima pandangan orang lain. Materi pembicaraan lebih ditujukan kepada lingkungan social, tidak pada dirinya sendiri. Berkembang pengertian tentang jumlah, panjang, luas dan besar.

Ciri-ciri khas anak masa kelas-kelas tinggi sekolah dasar (9/10 tahun-12/13) adalah :

- a. Perhatiannya tertuju kepada kehidupan praktis sehari-hari
- b. Ingin tahu, ingin belajar dan ingin realistik
- c. Timbul minat kepada pelajaran-pelajaran khusus
- d. Anak memandang nilai sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi belajarnya di sekolah
- e Anak-anak suka membentuk kelompok sebaya atau peergroup untuk bermain bersama, mereka membuat peraturan sendiri dalam kelompoknya.

Anak berumur antara 9/10 tahun sampai 12/13 tahun mempunyai karakteristik sebagai berikut:

a.Jasmani :

- 1) perkembangan jasmani cenderung lebih stabil atau tenang
- 2) Kegiatan yang melibatkan otot besar anak laki-laki lebih unggul dari pada anak perempuan

3) Keterampilan gerak mengalami kemajuan pesat, semakin lancar dan lebih terkoordinasi

4) Perubahan nyata terlihat pada system tulang, otot dan keterampilan gerak

b. Mental :

1) Mulai dapat memecahkan masalah yang bersifat konkret

2) Mulai berfikir logis

3) Berkurang rasa egonya dan mulai bersikap sosial

4) mempunyai rasa tanggung jawab

5) Terjadi peningkatan dalam hal pemeliharaan, misalnya anak mulai mau memelihara alat permainannya

c. Sosial :

1) Cenderung menyukai kegiatan bermain yang dilakukan secara berkelompok

2) Mulai bisa berinteraksi secara berkelompok

3) Mulai menyadari bagaimana dan dimana kedudukannya atau posisi dirinya dalam teman bermain

B. Penelitian yang Relevan

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

1. Penelitian yang dilakukan oleh Dhika Laksmono tentang “Hambatan pembelajaran permainan tradisional kelas atas SD Negeri Ngawonggo 1 Kabupaten Magelang Jawa Tengah”. Penelitian tersebut merupakan penelitian deskriptif dengan metode survey dan pengambilan datanya dengan angket.

Penelitian ini telah mealui proses validitas dan reliabilitas dengan uji validitas menggunakan teknik korelasi produk moment dari karl pearson dengan taraf signifikan 5% atau 0,05 sedangkan uji reliabilitas menggunakan program statistik (SPSS 15.0). Dari penelitian tersebut dihasilkan kesimpulan sebagai berikut kategori sangat tinggi 6%, kategori tinggi 24%, kategori sedang 44% , kategori rendah 20%, dan kategori sangat rendah 6%.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Asep Setyawan tentang “Identifikasi Faktor Penghambat Permainan Tradisional Pada Siswa Kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo”. Penelitian tersebut merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survey dengan teknik pengambilan data menggunakan angket. Instrumen yang digunakan mencakup beberapa faktor yaitu faktor internal dan eksternal. Penelitian ini telah mealui proses validitas dan reliabilitas dengan uji validitas menggunakan teknik korelasi produk moment dari karl pearson dengan taraf signifikan 5% atau 0,05 sedangkan uji reliabilitas menggunakan program statistik (SPSS 15.0) Hasil penelitian tersebut yaitu faktor penghambat internal sebesar 55,73% dan faktor eksternal sebesar 44,27%.

C. Kerangka Berpikir

Permainan tradisional merupakan salah satu materi pendidikan jasmani yaitu segala perbuatan baik mempergunakan alat atau tidak, yang diwariskan secara turun temurun dari nenek moyang, sebagai sarana hiburan atau untuk menyenangkan hati. Permainan tradisional ini bisa dikategorikan dalam tiga golongan, yaitu: permainan untuk bermain (rekreatif), permainan untuk bertanding (kompetitif) dan permainan yang bersifat edukaif. Apabila dalam

pelaksanaan, guru penjasorkes mengalami kesulitan yang berarti maka fungsi, tujuan, dan manfaat permainan tradisional kurang dapat terwujudkan. Sehingga siswa kurang mampu memahami permainan tradisional dengan baik. Penelitian ini mengungkapkan faktor penghambat pembelajaran permainan tradisional siswa kelas IV dan V SD Negeri 3 Pengasih kecamatan Pengasih kabupaten Kulon Progo yang dilakukan dengan menggunakan instrument penelitian berupa angket. Angket dalam penelitian berupa pernyataan yang mengidentifikasi faktor intern (dari dalam) dan faktor ekstern (dari luar). Faktor intern dibagi menjadi tiga faktor, yaitu: (1) Faktor jasmani terdiri dari dua faktor yaitu faktor kesehatan dan cacat tubuh, (2) Faktor-faktor psikologis diantaranya adalah intelelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan, (3) Faktor kelelahan terdiri dari dua faktor yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Faktor ekstern dibagi menjadi tiga faktor, yaitu: (1) faktor keluarga yang terdiri dari cara orang tua mendidik, relasi antaranggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi, pengertian orang tua, latar belakang orang tua, dan latar belakang kebudayaan. (2) Faktor sekolah terdiri dari: metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, tugas rumah. (3) Faktor masyarakat antara lain: kegiatan siswa dalam masyarakat, media masa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dengan teknik pengambilan data menggunakan angket. Skor yang diperoleh dari angket dianalisis dengan teknik statistik deskriptif yang kemudian dituangkan dalam bentuk persentase. Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui Faktor Penghambat Pembelajaran Permainan Tradisional Siswa Kelas IV dan V SD Negeri 3 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo

B. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Berdasarkan Suharsimi Arikunto (2005: 96) Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Variabel dalam penelitian ini adalah “Faktor Penghambat Pembelajaran Permainan Tradisional Siswa Kelas IV dan V SD Negeri 3 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo”. Dalam hal ini penghambat yang dimaksud adalah segala sesuatu yang dapat menghalangi Pembelajaran Permainan Tradisional Siswa kelas IV dan V SD Negeri 3 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo, yang terdiri dari faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang mempengaruhi dapat ditunjukkan dari faktor jasmani, psikologis, dan kelelahan. Sedangkan faktor eksternal dapat ditunjukkan dari faktor keluarga, sekolah, dan masyarakat.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Berdasarkan Sugiyono (2010: 117) “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV dan V SD Negeri 3 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo dengan jumlah 54 siswa.

D. Deskripsi Lokasi, Subjek dan Waktu

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilaksanakan di SD Negeri 3 Pengasih yang terletak di Kecamatan Pengasih, Kabupaten Kulon Progo, DIY.

2. Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah Siswa kelas IV dan V SD Negeri 3 Pengasih Kecamaan Pengasih Kabupaten Kulon Progo.

3. Deskripsi Waktu Penelitian

Pengambilan data dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 8 Agustus 2018 pada pukul 10.00-11.30 WIB yang bertempat di SD Negeri 3 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan oleh seorang peneliti dalam melakukan pengumpulan data. Berdasarkan Sugiyono (2010: 148) “Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam

maupun sosial yang diamati". Secara spesifik semua fenomena disebut variabel penelitian. Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini adalah kuisioner yang terdiri dari faktor internal dan faktor eksternal.

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Berdasarkan Hadi (1991: 169) petunjuk-petunjuk dalam menyusun angket sebagai berikut:

1. Gunakan kata-kata yang tidak rangkap artinya.
2. Susunlah kalimat yang sederhana dan jelas.
3. Hindari memasukkan kata-kata yang tidak ada gunanya.
4. Hindari memasukkan pertanyaan-pertanyaan yang tidak perlu.
5. Perhatikan item yang dimasukkan harus diterapkan pada situasidari kaca mata responden.
6. Jangan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang mengancam.
7. Hindari *leading question* (pertanyaan yang mengarahkan jawaban responden).
8. Ikutilah *logical question* yaitu berawal dari masalah yang bersifat umum menuju hal yang bersifat khusus.
9. Berikan kemudahan-kemudahan bagi responden.
10. Usahakan agar angket tidak terlalu tebal atau panjang, oleh karenanya gunakan kalimat-kalimat yang singkat.
11. Susunlah pertanyaan-pertanyaan sedemikian rupa sehingga dapat dijawab dengan hanya memberikan silang atau *checking*.

Pertanyaan-pertanyaan harus diajukan sedemikian rupa sehingga dapat membebaskan responden dari berpikir terlalu komplek. Menyusun instrumen harus memperhatikan langkah-langkah sebagai berikut yaitu: mendefinisikan konstrak, menyidik faktor, dan menyusun butir-butir pertanyaan atau pernyataan.

a. Mendefinisikan konstrak

Konstrak dalam penelitian ini adalah hambatan yang dialami oleh siswa SD Negeri 3 Pengasih dalam mengikuti pembelajaran permainan tradisional. Hambatan inilah yang menjadi variabel dalam penelitian. Dari hambatan tersebut

nantinya akan didapatkan faktor yang mempengaruhi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran permainan tradisional.

b. Menyidik faktor

Adalah langkah kedua dengan menyidik faktor yang menyusun konstrak, yaitu variabel menjadi faktor subvariabel. Faktor yang menghambat siswa mengikuti pembelajaran permainan tradisional adalah:

1) Faktor internal terdiri dari:

- a) Faktor jasmani
- b) Faktor psikologis
- c) Faktor kelelahan

2) Faktor eksternal terdiri dari:

- a) Faktor keluarga
 - b) Faktor sekolah
 - c) Faktor masyarakat
- c. Menyusun butir-butir pertanyaan

Adalah langkah ketiga dengan menyusun butir-butir pernyataan yang mengacu pada faktor yang berpengaruh dalam penelitian. Untuk menyusun butir-butir pernyataan, maka faktor tersebut dijabarkan menjadi kisi-kisi instrumen penelitian yang kemudian dikembangkan dalam butir-butir soal atau pernyataan.

Tabel 1. Kisi-Kisi Uji Coba Instrumen

Variabel	Faktor	Indikator	Nomor Butir Soal		Σ
			+	-	
Faktor Penghambat Pembelajaran Permainan Tradisional	Internal	Jasmani	1,2,3	4,5,6	6
		Psikologis	7,8,9	10,11,12	6
		Kelelahan	13,14	15,16	4
	Eksternal	Keluarga	17,18	19,20	4
		Sekolah	21,22	23,24,25	5
		Masyarakat	26,27	28,29,30	5
Jumlah			14	16	30

Penskoran yang digunakan adalah pada skala likert yang mempunyai empat alternatif jawaban “Sangat setuju”, “Setuju”, “Tidak setuju” dan “Sangat tidak setuju”. Pembobotan skor dari jawaban adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Penskoran Angket Penelitian

No.	Pernyataan	Nilai/Bobot	
		+	-
1.	Sangat Setuju	4	1
2.	Setuju	3	2
3.	Tidak Setuju	2	3
4.	Sangat Tidak Setuju	1	4

d. Validasi ahli

Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah instrumen yang disusun benar-benar instrumen yang baik. Angket yang telah disusun, terlebih dahulu di *expert judgment* oleh dosen ahli.

F. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode survei dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket. Berdasarkan Arikunto (2014: 86), “survei yaitu mengumpulkan data sebanyak-banyaknya mengenai faktor-faktor yang merupakan pendukung terhadap kualitas belajar mengajar, kemudian menganalisis faktor tersebut untuk dicari peranannya terhadap prestasi belajar”. Angket disusun berdasarkan kisi-kisi yang sudah dibuat sebelumnya. Angket dalam penelitian ini berbentuk skala likert. Untuk pelaksanaan pengambilan data yaitu dengan cara peneliti datang ke SD Negeri 3 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo sebagai lokasi penelitian kemudian peneliti menyebar angket yang telah disediakan kepada responden untuk diisi, selanjutnya angket tersebut dikembalikan lagi kepada peneliti.

G. Uji Coba Instrumen

Berdasarkan Arikunto (2014: 160) “Uji coba instrumen dimaksudkan untuk mengetahui apakah instrumen yang disusun benar-benar instrumen yang baik”. Sebelum angket diuji coba, terlebih dahulu dimantapkan dengan mengonsultasikan dengan dosen pembimbing. Arikunto (2014: 142) “bahwa tujuan diadakannya uji coba antara lain untuk mengetahui tingkat pemahaman responden akan instrumen, mencari pengalaman dan mengetahui realibilitas”. Uji coba instrumen dilakukan sebelum angket diberikan kepada responden. Tujuan dari ujicoba instrumen ini adalah untuk menghindari pernyataan yang kurang jelas maksudnya, menghilangkan kata-kata yang sulit dijawab, serta mempertimbangkan penambahan dan pengurangan item. Uji coba instrumen

penelitian ini dilakukan pada siswa di SD N Gebangan karena memiliki karakteristik yang hampir sama, yaitu berada dalam satu kecamatan.

1. Uji Validitas

Berdasarkan Arikunto (2014: 168) “validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen”. Uji validitas ini untuk mengetahui apakah instrumen mampu mengukur apa yang hendak diukur. Pada setiap instrumen baik test maupun nontest terdapat butir-butir (item) pertanyaan atau pernyataan. Untuk menguji validitas butir-butir instrumen lebih lanjut, maka setelah dikonsultasikan dengan ahli, maka selanjutnya diujicobakan, dan dianalisis dengan analisis item. Analisis item dilakukan dengan menghitung korelasi antara skor butir instrumen dengan skor total, atau dengan mencari daya pembeda skor tiap item dari kelompok yang memberikan jawaban. Analisis butir soal dalam angket ini menggunakan rumus

Pearson Product moment.

$$r_{xy} = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n\sum x^2 - (\sum x)^2\}\{n\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara skor butir dengan skor total

X = skor butir

Y = skor total

n = banyaknya subjek

Hasil validitas menggunakan bantuan aplikasi IBM SPSS Statistics 24 dengan menggunakan taraf signifikan 0,05 r tabel menunjukan angka 0,2353 jadi kriteria uji validitas ialah apabila harga r hitung lebih besar atau sama dari 0,2353 maka butir tersebut valid dan dapat digunakan sebagai alat pengambilan data, sedangkan apabila r hitung lebih kecil dari 0,2353 maka butir tersebut tidak valid.

Berdasarkan hasil analisis validitas, dari 30 pernyataan diperoleh 25 butir instrumen valid dan 5 butir instrumen yang gugur. Rangkuman butir instrumen valid dan gugur dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Rangkuman Butir-Butir yang Gugur Dalam Uji Validitas.

No.	Faktor	Indikator	Jumlah Soal	Nomor Butir Gugur	Jumlah Butir Gugur	Jumlah Butir Valid
1	Faktor Internal	Jasmani	6	1,2,4	3	3
		Psikologi	6			6
		Kelelahan	4			4
2	Faktor Eksternal	Keluarga	4	20	1	3
		Sekolah	5	24	1	4
		Masyarakat	5			5
Total			30			25

Berdasarkan hasil analisis validitas diperoleh 25 butir instrumen valid yang akan digunakan sebagai angket penelitian. Kisi-Kisi angket penelitian disajikan pada tabel 4 sebagai berikut :

Tabel 4. Kisi-kisi Angket Penelitian

Variabel	Faktor	Indikator	Nomor Butir Soal		Σ
			+	-	
Faktor Penghambat Pembelajaran Permainan Tradisional	Internal	Jasmani	1	2,3	3
		Psikologis	4,5,6	7,8,9	6
		Kelelahan	10,11	12,13	4
	Eksternal	Keluarga	14,15	16	3
		Sekolah	17,18	19,20	4
		Masyarakat	21,22	23,24,25	5
Jumlah			12	13	25

2. Uji Reliabilitas

Berdasarkan Arikunto (2014: 178), “Reliabilitas artinya dapat dipercaya, reliabilitas menunjukkan pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik”. Instrumen yang baik tidak akan bersifat tendensius mengarahkan responden untuk memilih jawaban-jawaban tertentu. Instrumen yang sudah dapat dipercaya, yang reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga.

Untuk menganalisis reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Alpha Cronbach* yang dinyatakan oleh Arikunto, (2014: 196), yaitu:

$$r_{11} = \frac{(k)}{(k-1)} \frac{(1 - \sum \sigma b^2)}{(\sigma^2 t)}$$

Keterangan:

- r_{11} = reliabilitas instrumen
k = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal
 $\sum \sigma b^2$ = jumlah varians butir
 $\sigma^2 t$ = varians total

Reliabilitas menunjukkan tingkat keandalan jika instrumen yang digunakan mampu menghasilkan data yang hampir sama dalam waktu yang berbeda. Besarnya koefisien alpha yang diperoleh menunjukkan koefisien reliabilitas instrumen.

H. Teknik Analisis Data

Setelah semua data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data sehingga data-data tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Pemaknaan pada skor yang telah ada, selanjutnya hasil dari analisis data dikelompokkan menjadi lima kategori yaitu: sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah. Kriteria skor yang digunakan untuk pengkategorian menggunakan rumus:

Tabel 5. Norma Pengkategorian

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

Keterangan :

X = Total jawaban responden

M = Mean (rerata)

SD = Standar deviasi

Cara perhitungan analisis data mencari besarnya frekuensi relatif persentase.

Dengan rumus sebagai berikut (Sudijono, 2009: 40):

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

Keterangan:

P = Persentase yang dicari (Frekuensi Relatif)

F = Frekuensi

N = Jumlah Responden

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi, Subjek dan Waktu penelitian

a. Deskripsi Lokasi Penelitian

Lokasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah di SD Negeri 3 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta.

b. Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek penelitian yang digunakan adalah siswa kelas IV dan V SD Negeri 3 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo dengan jumlah 54 siswa. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui faktor penghambat pembelajaran permainan tradisional siswa kelas IV dan V SD Negeri 3 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo.

c. Deskripsi Waktu Penelitian

Pengambilan data dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 8 Agustus 2018 pada pukul 10.00-11.30 WIB yang bertempat di SD Negeri 3 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo.

2. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Faktor penghambat pembelajaran permainan tradisional dalam penelitian ini meliputi beberapa faktor, yaitu: (1) faktor internal yang terdiri dari faktor jasmani, psikologi, dan kelelahan, (2) faktor eksternal yang terdiri dari faktor keluarga, sekolah, dan masyarakat. Statistik deskriptif mengenai faktor-faktor yang menghambat pembelajaran permainan tradisional dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Statistik Deskriptif Faktor Penghambat Pembelajaran Permainan Tradisional di SD Negeri 3 Pengasih

Deskriptif	Jasmani	Psikologi	Kelelahan	Keluarga	Sekolah	Masyarakat	Keseluruhan
Mean	9,25	19,46	12,85	10,68	13,22	17,27	82,75
Median	9,00	19,00	13,00	11,00	13,00	17,00	83,00
Std. Deviation	1,152	1,766	1,686	1,078	1,766	1,805	5,801
Minimum	7	16	9	9	7	12	71
Maximum	12	24	16	12	16	20	97

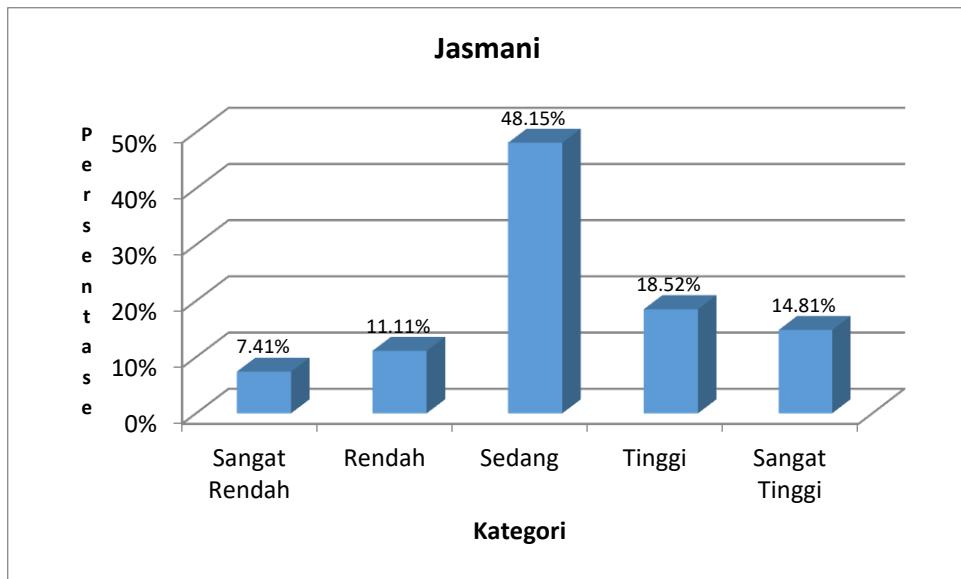
- a. Faktor Penghambat Pembelajaran Permainan Tradisional pada Aspek Jasmani di SD Negeri 3 Pengasih

Berdasarkan tabel 6 diperoleh data mengenai faktor penghambat pembelajaran permainan tradisional pada aspek Jasmani dari siswa di SD Negeri 3 Pengasih diperoleh nilai maksimal=12, nilai minimal=7, rata-rata (*mean*)=9,25 *median*=9,00, *modus* sebesar=9, *standar deviasi*=1.152, hasil perhitungan dapat disajikan pada tabel dan histogram sebagai berikut:

Tabel 7. Persentase Faktor Penghambat Pembelajaran Permainan Tradisional pada Aspek Jasmani di SD Negeri 3 Pengasih

No.	Aspek Jasmani	Interval	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1.	Sangat Tinggi	X>10,99	8	14,8
2.	Tinggi	9,84<X≤10,99	10	18,5
3.	Sedang	8,68<X≤9,84	26	48,1
4.	Rendah	7,53<X≤8,68	6	11,1
5.	Sangat Rendah	X≤7,53	4	7,4

Faktor penghambat pembelajaran permainan tradisional pada aspek Jasmani di SD Negeri 3 Pengasih disajikan melalui histogram sebagai berikut:



Gambar 1. Histogram Faktor Penghambat Pembelajaran Permainan Tradisional Pada Aspek Jasmani di SD Negeri 3 Pengasih

Berdasarkan tabel dan histogram di atas dapat diketahui bahwa faktor penghambat pembelajaran permainan tradisional pada aspek jasmani di SD Negeri 3 Pengasih masuk dalam kategori sedang, dilihat dari mayoritas siswa yaitu sebanyak 26 siswa (48,1%) memberikan respon terhadap aspek jasmani termasuk dalam kategori sedang.

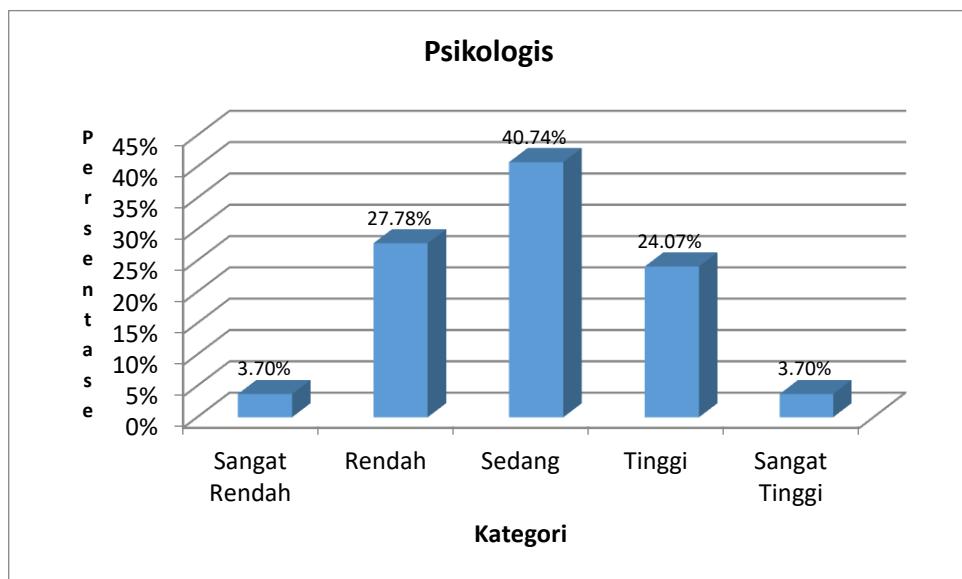
b. Faktor Penghambat Pembelajaran Permainan Tradisional Pada Aspek Psikologi di SD Negeri 3 Pengasih

Berdasarkan faktor penghambat pembelajaran permainan tradisional pada aspek Psikologi di SD Negeri 3 Pengasih diperoleh nilai maksimal=24, nilai minimal=16, rata-rata (*mean*)=19,46, *median*=19,00, *modus* sebesar=19, *standar deviasi*=1,766, hasil perhitungan dapat disajikan pada tabel dan histogram sebagai berikut:

Tabel 8. Persentase Faktor Penghambat Pembelajaran Permainan Tradisional pada Aspek Psikologi di SD negeri 3 Pengasih

No.	Aspek Psikologis	Interval	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1.	Sangat Tinggi	$X > 22,11$	2	3,7
2.	Tinggi	$20,35 < X \leq 22,11$	13	24,1
3.	Sedang	$18,58 < X \leq 20,35$	22	40,7
4.	Rendah	$16,81 < X \leq 18,58$	15	27,8,
5.	Sangat Rendah	$X \leq 16,81$	2	3,7

Selanjutnya untuk lebih jelas faktor penghambat pembelajaran permainan tradisional pada aspek Psikologi di SD Negeri 3 Pengasih disajikan melalui histogram sebagai berikut:



Gambar 2. Histogram Faktor Penghambat Pembelajaran Permainan Tradisional Pada Aspek Psikologi di SD Negeri 3 Pengasih

Hasil pada tabel dan histogram di atas dapat diketahui bahwa siswa memberikan respon terhadap faktor penghambat pada aspek psikologi termasuk dalam kategori sedang. Hal ini ditunjukkan dengan mayoritas siswa yaitu

sebanyak 22 siswa (40,7%) memberikan respon terhadap aspek psikologi dengan kategori sedang.

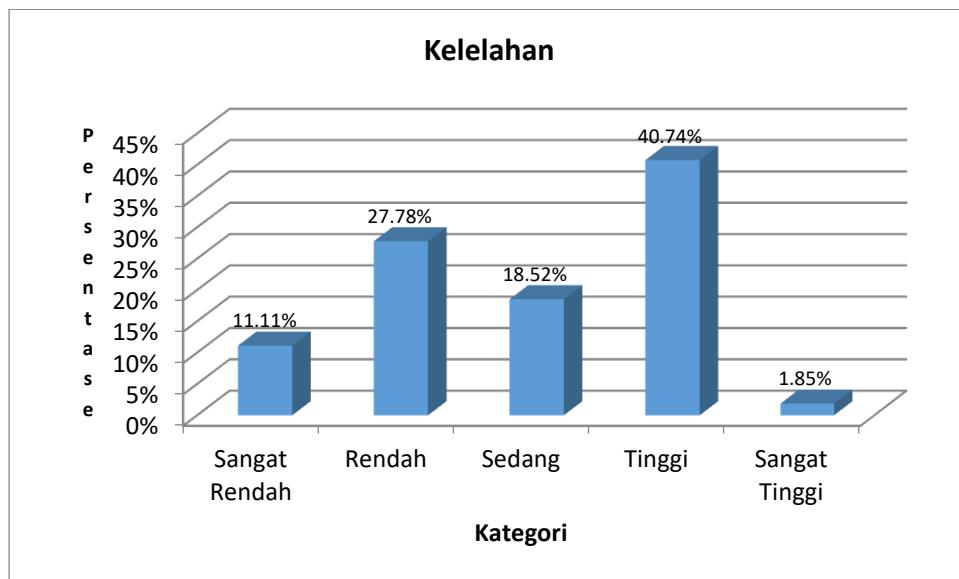
c. Faktor Penghambat Pembelajaran Permainan Tradisional pada Aspek Kelelahan di SD Negeri 3 Pengasih

Berdasarkan tabel deskriptif statistik pada tabel 6 diperoleh data mengenai faktor penghambat pembelajaran permainan tradisional pada aspek Kelelahan di SD Negeri 3 Pengasih dengan nilai maksimal=16, nilai minimal=9 rata-rata (*mean*)=12,85, *median*=13,00, *modus* sebesar=14, *standar deviasi*=1,686, hasil perhitungan dapat disajikan pada tabel dan histogram sebagai berikut:

Tabel 9. Persentase Faktor Penghambat Pembelajaran Permainan Tradisional pada Aspek Kelelahan di SD Negeri 3 Pengasih

No.	Aspek Kelelahan	Interval	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1.	Sangat Tinggi	$X > 15,38$	1	1,85
2.	Tinggi	$13,70 < X \leq 15,38$	22	40,74
3.	Sedang	$12,01 < X \leq 13,70$	10	18,52
4.	Rendah	$10,32 < X \leq 12,01$	15	27,78
5.	Sangat Rendah	$X \leq 10,32$	6	11,11

Selanjutnya untuk lebih jelas faktor penghambat pembelajaran permainan tradisional pada aspek Kelelahan di SD Negeri 3 Pengasih disajikan melalui histogram sebagai berikut:



Gambar 3. Histogram Faktor Penghambat Pembelajaran Permainan Tradisional Pada Aspek Kelelahan di SD Negeri 3 Pengasih

Berdasarkan tabel dan histogram di atas dapat diketahui bahwa faktor penghambat pembelajaran permainan tradisional pada aspek kelelahan di SD Negeri 3 Pengasih termasuk dalam kategori tinggi, dilihat dari mayoritas siswa yaitu sebanyak 22 siswa (40,7%) memeberikan respon pada aspek kelelahan berada pada kategori tinggi.

d. Faktor Penghambat Pembelajaran Permainan Tradisional Pada Aspek Keluarga di SD Negeri 3 Pengasih

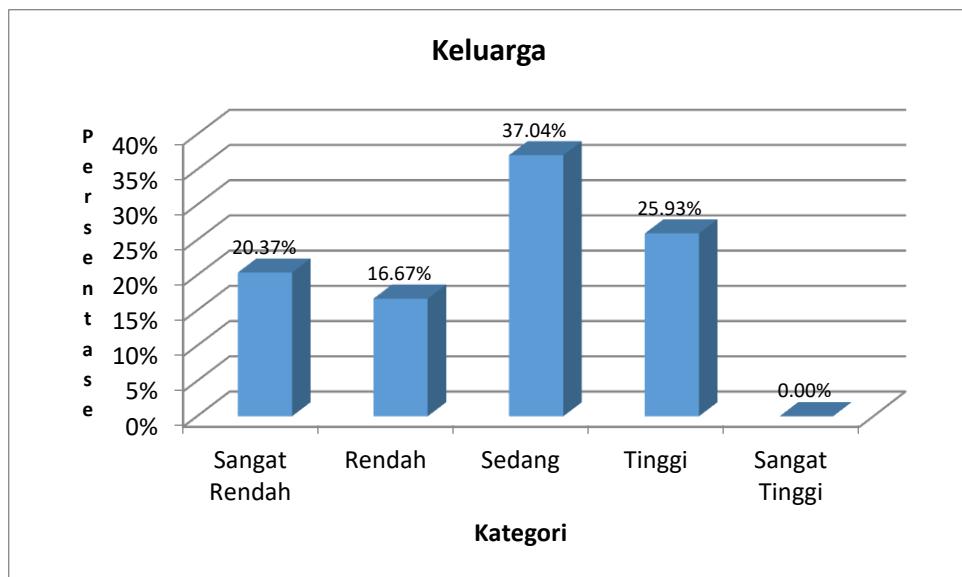
Data mengenai faktor penghambat pembelajaran permainan tradisional pada aspek Keluarga di SD Negeri 3 Pengasih mempunyai nilai maksimal=12, nilai minimal=9, rata-rata (*mean*)=10,68, *median*=11,00, *modus* sebesar=11, *standar*

deviasi=1,078, hasil perhitungan dapat disajikan pada tabel dan histogram sebagai berikut:

Tabel 10. Persentase Faktor Penghambat Pembelajaran Permainan Tradisional pada Aspek Keluarga di SD Negeri 3 Pengasih

No.	Aspek Keluarga	Interval	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1.	Sangat Tinggi	X>12,30	0	0
2.	Tinggi	11,22<X≤12,30	14	25,9
3.	Sedang	10,15<X≤11,22	20	37,0
4.	Rendah	9,07<X≤10,15	9	16,7
5.	Sangat Rendah	X≤9,07	11	20,4

Selanjutnya untuk lebih jelas faktor penghambat pembelajaran permainan radisional pada aspek keluarga di SD Negeri 3 Pengasih disajikan melalui histogram sebagai berikut:



Gambar 4. Histogram Faktor Penghambat Pembelajaran Permainan Tradisional Pada Aspek Keluarga di SD Negeri 3 Pengasih

Histogram dan tabel di atas dapat diketahui bahwa mayoritas siswa memberikan respon terhadap faktor keluarga termasuk dalam kategori sedang

yaitu sebanyak 20 siswa (37,0%) memberikan respon pada aspek keluarga berada pada kategori sedang.

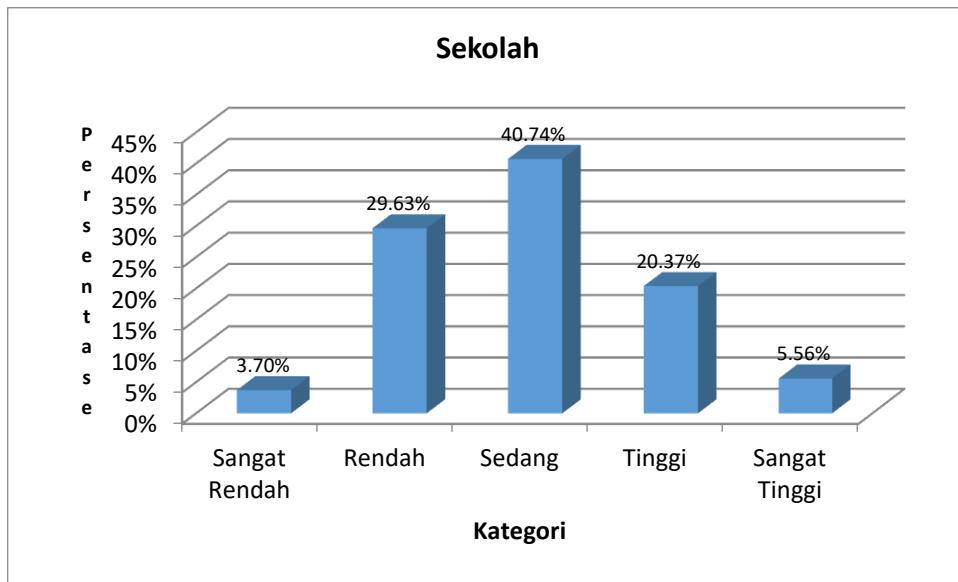
e. Faktor Penghambat Pembelajaran Permainan Tradisional Pada Aspek Sekolah di SD Negeri 3 Pengasih

Data mengenai faktor penghambat pembelajaran permainan tradisional pada aspek Sekolah di SD Negeri 3 Pengasih mempunyai nilai maksimal=16, nilai minimal=7, rata-rata (*mean*)=13,22, *median*=13,00, *modus* sebesar=12, *standar deviasi*=1,766, hasil perhitungan dapat disajikan pada tabel dan histogram sebagai berikut:

Tabel 11. Persentase Faktor Penghambat Pembelajaran Permainan Tradisional pada Aspek Sekolah

No.	Aspek Sekolah	Interval	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1.	Sangat Tinggi	$X > 15,87$	3	5,6
2.	Tinggi	$14,11 < X \leq 15,87$	11	20,4
3.	Sedang	$12,34 < X \leq 14,11$	22	40,7
4.	Rendah	$10,57 < X \leq 12,34$	16	29,6
5.	Sangat Rendah	$X \leq 10,57$	2	3,7

Faktor penghambat pembelajaran permainan tradisional pada aspek Sekolah di SD Negeri 3 Pengasih disajikan melalui histogram sebagai berikut:



Gambar 5. Histogram Faktor Penghambat Pembelajaran Permainan Tradisional pada Aspek Sekolah di SD Negeri 3 Pengasih.

Berdasarkan tabel dan histogram di atas dapat diketahui bahwa faktor penghambat pembelajaran permainan tradisional pada aspek faktor sekolah di SD Negeri 3 Pengasih termasuk dalam kategori sedang, dilihat dari mayoritas siswa yaitu sebanyak 22 siswa (40,7%) memberikan repon pada aspek sekolah berada pada kategori sedang.

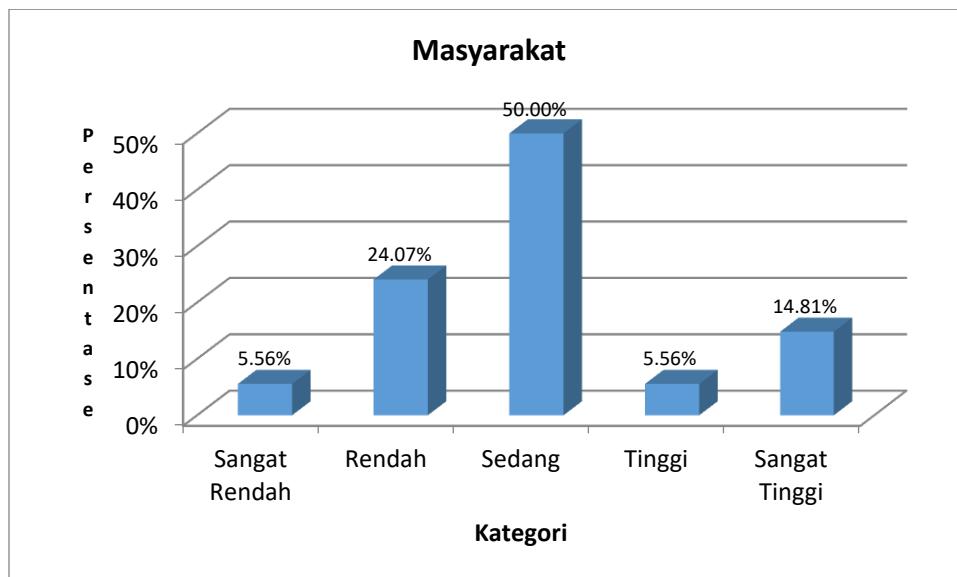
f. Faktor Penghambat Pembelajaran Permainan Tradisional Pada Aspek Masyarakat di SD Negeri 3 Pengasih

Berdasarkan data yang diperoleh mengenai faktor penghambat pembelajaran permainan tradisional pada aspek Masyarakat di SD Negeri 3 Pengasih diperoleh nilai maksimal=20, nilai minimal=12, rata-rata (*mean*)=17,27 *median*=17,00, *modus* sebesar=18, *standar deviasi*=1,805, hasil perhitungan dapat disajikan pada tabel dan histogram sebagai berikut:

Tabel 12. Persentase Faktor Penghambat Pembelajaran Permainan Tradisional pada Aspek Masyarakat

No.	Aspek Masyarakat	Interval	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1.	Sangat Tinggi	$X > 19,99$	8	14,8
2.	Tinggi	$18,18 < X \leq 19,99$	3	5,6
3.	Sedang	$16,37 < X \leq 18,18$	27	50,0
4.	Rendah	$14,57 < X \leq 16,37$	13	24,1
5.	Sangat Rendah	$X \leq 14,57$	3	5,6

Faktor penghambat pembelajaran permainan tradisional pada aspek Masyarakat di SD Negeri 3 Pengasih disajikan melalui histogram sebagai berikut:



Gambar 6. Histogram Faktor Penghambat Pembelajaran Permainan Tradisional pada Aspek Masyarakat di SD Negeri 3 Pengasih

Berdasarkan tabel dan histogram di atas dapat diketahui bahwa faktor penghambat pembelajaran permainan tradisional pada aspek masyarakat di SD Negeri 3 Pengasih termasuk dalam kategori sedang, dilihat dari mayoritas siswa

yaitu sebanyak 27 siswa (50,0%) memberi respon pada aspek masyarakat berada pada kategori sedang.

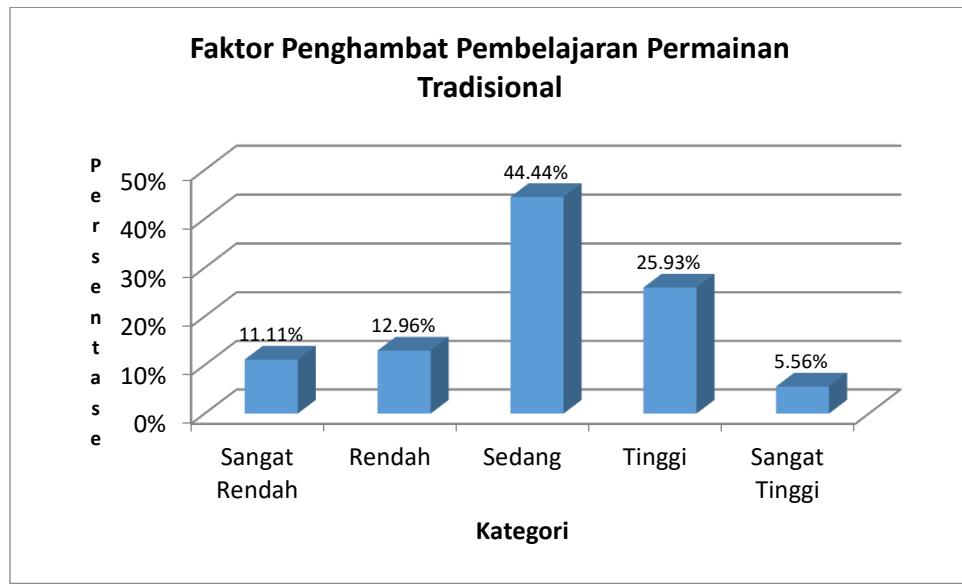
g. Faktor Penghambat Pembelajaran Permainan Tradisional di SD Negeri 3 Pengasih Secara Keseluruhan

Berdasarkan hasil penelitian, persentase faktor penghambat pembelajaran permainan tradisional pada siswa SD Negeri 3 Pengasih secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 13. Persentase Faktor Penghambat Pembelajaran Permainan Tradisional di SD Negeri 3 Pengasih Secara Keseluruhan

No.	Keterangan	Interval	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1.	Sangat Tinggi	$X > 91,46$	3	5,6
2.	Tinggi	$85,66 < X \leq 91,46$	14	25,9
3.	Sedang	$79,86 < X \leq 85,66$	24	44,4
4.	Rendah	$74,06 < X \leq 79,86$	7	13,0
5.	Sangat Rendah	$X \leq 74,06$	6	11,1

Faktor penghambat pembelajaran permainan tradisional secara keseluruhan di SD Negeri 3 Pengasih disajikan melalui histogram sebagai berikut:



Gambar 7. Histogram Faktor Penghambat Pembelajaran Permainan Tradisional di SD Negeri 3 Pengasih Secara Keseluruhan

Faktor penghambat pembelajaran permainan tradisional terdiri dari 6 aspek yaitu jasmani, psikologis, kelelahan, keluarga, sekolah, dan masyarakat. Berdasarkan hasil di atas dapat diketahui bahwa faktor penghambat pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri 3 Pengasih secara keseluruhan masuk dalam kategori sedang yaitu sebanyak 24 siswa (44,4%).

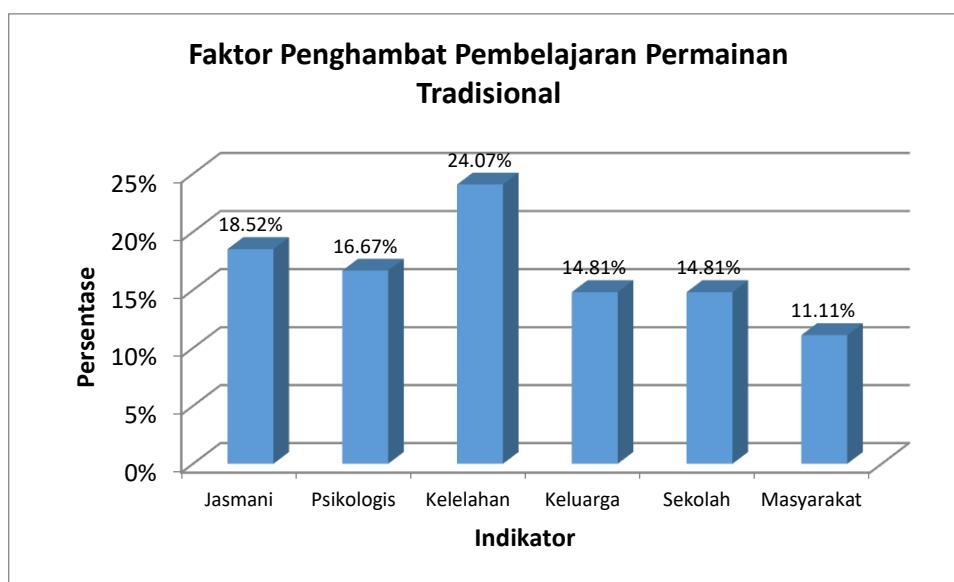
h. Persentase Faktor Penghambat Pembelajaran Permainan Tradisional di SD Negeri 3 Pengasih

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil penghitungan hasil persentase faktor penghambat pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri 3 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 14. Persentase Faktor Penghambat Pembelajaran Permainan Tradisional di SD Negeri 3 Pengasih

Indikator	Frekuensi	Persentase
Jasmani	10	18.52%
Psikologis	9	16.67%
Kelelahan	13	24.07%
Keluarga	8	14.81%
Sekolah	8	14.81%
Masyarakat	6	11.11%
Total	54	100%

Per sentase faktor penghambat pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri 3 Pengasih disajikan melalui histogram sebagai berikut:



Gambar 8. Histogram Persentase Faktor Penghambat Pembelajaran Permainan Tradisional di SD Negeri 3 Pengasih

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa faktor penghambat pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri 3 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo berdasarkan faktor internal dari

indikator jasmani dengan 10 siswa sebesar 18,52%, psikologis dengan 9 siswa sebesar 16,67%, dan kelelahan dengan 13 siswa sebesar 24,07%. Sedangkan dari faktor eksternal dari indikator keluarga dengan 8 siswa sebesar 14,81%, sekolah dengan 8 siswa sebesar 14,81%, dan masyarakat dengan 6 siswa sebesar 11,11%.

B. Pembahasan

Pembelajaran permainan tradisional merupakan kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani dengan materi permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak secara tradisi , yang dimaksud tradisi disini adalah permainan telah diwariskan dari generasi yang satu kegenerasi berikutnya. Jadi permainan-permainan tersebut telah dimainkan oleh anak-anak dari satu jaman kejaman berikutnya. Kegiatan permainan tradisional diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, psikomotorik, dan fisik siswa menjadi lebih baik.

Kegiatan pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri 3 Pengasih sudah berjalan akan tetapi belum berjalan dengan baik, masih banyak siswa yang merasa kebingungan serta belum mengetahui tentang permainan tradisional yang diajarkan. Dalam pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri 3 Pengasih terdapat hambatan-hambatan dalam keterlaksanaannya, antara lain: Kurangnya pengetahuan siswa mengenai permainan tradisional, Kurangnya ketertarikan serta menurunnya minat siswa dalam mengikuti aktivitas permainan tradisional karena kurang menarik dibandingkan permainan zaman sekarang, dan belum diketahuinya faktor penghambat pembelajaran permainan tradisional.

Berdasarkan teori dari beberapa ahli menyebutkan bahwa hambatan pembelajaran permainan tradisional berasal dari dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal antara lain: faktor jasmani, faktor psikologis, dan faktor kelelahan. Faktor eksternal antara lain: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat. Hasil analisis secara rinci faktor penghambat pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri 3 Pengasih adalah 3 siswa (5,6%) dalam kategori sangat rendah, 7 siswa (13,0%) dalam kategori rendah, 24 siswa (44,4%) dalam kategori sedang, 14 siswa (25,9%) dalam kategori tinggi dan 3 siswa (5,6%) dalam kategori sangat tinggi. Sedangkan persentase dari setiap faktor adalah sebagai berikut: faktor jasmani sebesar (18,52%), faktor psikologis sebesar (16,67%), faktor kelelahan sebesar (24,07%), faktor keluarga sebesar (14,81%), faktor sekolah sebesar (14,81%), dan faktor masyarakat sebesar (11,11%).

Frekuensi terbanyak terdapat pada kategori sedang dan faktor kelelahan, sehingga dapat disimpulkan bahwa hambatan pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri 3 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo adalah dalam kategori sedang dan faktor penghambat tertinggi berasal dari faktor kelelahan.

1. Faktor Penghambat Pembelajaran Permainan Tradisional Pada Aspek Jasmani Siswa di SD Negeri 3 Pengasih

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa faktor-faktor penghambat pembelajaran permainan tradisional pada aspek jasmani dari siswa di SD Negeri 3 Pengasih termasuk dalam kategori sedang, yaitu sebanyak 26 siswa (48,1%). Hal ini berarti aspek jasmani bukan merupakan faktor utama yang

menghambat siswa dalam melaksanakan pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri 3 Pengasih.

Aspek jasmani adalah segala sesuatu atau semua hal-hal yang berkaitan dengan tubuh manusia. Kondisi tubuh yang kurang baik atau kurang sehat berakibat pada terhambatnya proses penerimaan informasi. Ini menunjukkan bahwa kesehatan anggota tubuh sangat penting dalam penerimaan informasi. Sehingga aspek jasmani menjadi salah satu faktor penghambat pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri 3 Pengasih.

2. Faktor Penghambat Pembelajaran Permainan Tradisional Pada Aspek Psikologi Siswa di SD Negeri 3 Pengasih

Pada aspek psikologi menunjukkan bahwa mayoritas siswa memberikan respon terhadap aspek psikologi termasuk dalam kategori sedang yaitu sebanyak 22 siswa (40,7%). Aspek psikologis adalah faktor rohani atau dari dalam diri siswa. Banyak faktor yang dapat mempengaruhi kualitas dan kuantitas belajar atau latihan siswa. Faktor psikologis antara lain: tingkat kecerdasan/intelektualitas, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan.

Aspek psikologis merupakan salah satu faktor penghambat pembelajaran permainan tradisional dengan kategori sedang. Hal ini berarti aspek psikologis merupakan salah satu faktor penghamabat bagi siswa SD Negeri 3 Pengasih dalam mengikuti pembelajaran permainan tradisional.

3. Faktor Penghambat Pembelajaran Permainan Tradisional Pada Aspek Faktor Kelelahan dari Siswa di SD Negeri 3 Pengasih

Pada aspek kelelahan menunjukkan bahwa mayoritas siswa memberikan respon terhadap aspek kelelahan termasuk dalam kategori tinggi yaitu sebanyak

22 siswa (40,7%). Kelelahan dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan dapat mempengaruhi siswa dalam mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena siswa akan cenderung ingin duduk dan berbaring. Kelelahan dapat menurunkan minat dan dorongan siswa untuk mengikuti pembelajaran permainaan tradisioonal dan mengikutinya dengan terpaksa.

Aspek kelelahan merupakan faktor penghambat tertinggi pembelajaran permainan tradisional dengan 13 siswa (24,07%)dari total keseluruhan. Kondisi aiawa yang mengalami kelelahan baik fisik maupun rohani mengakibatkan siswa sulit memahami materi permainan tradisional. Hal ini berarti kelelahan merupakan salah satu penghamabat bagi siswa SD Negeri 3 Pengasih untuk mengikuti pembelajaran perminan tradisional.

4. Faktor Penghambat Pembelajaran Permainan Tradisional Pada Aspek Faktor Keluarga Siswa di SD Negeri 3 Pengasih

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa faktor penghambat pembelajaran permainan tradisional pada aspek faktor keluarga dari siswa di SD Negeri 3 Pengasih masuk dalam kategori sedang, yaitu sebanyak 20 siswa (37,0%) Hubungan orang tua dengan anak, sikap kasih dan sayang orang tua kepada anaknya sangat berpengaruh terhadap hasil proses dan hasil belajar atau latihan siswa. Orang tua merupakan contoh terdekat dari anak-anaknya. Segala yang diperbuat orang tua tanpa disadari akan ditiru oleh anaknya. Faktor keluarga meliputi banyak hal yaitu orang tua, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi, pengertian orang tua, dan latar belakang budaya. Berdasarkan hasil penelitian aspek faktor keluarga ini menjadi salah satu faktor penghambat

pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri 3 Pengasih dengan persentase sebesar 37,0%.

5. Faktor Penghambat Pembelajaran Permainan Tradisional Pada Aspek Faktor Sekolah Siswa di SD Negeri 3 Pengasih

Aspek selanjutnya yang menjadi faktor penghambat pembelajaran permainan tradisional adalah faktor sekolah. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa faktor-faktor penghambat pembelajaran permainan tradisional pada aspek faktor sekolah dari siswa di SD Negeri 3 Pengasih masuk dalam kategori sedang, yaitu sebanyak 22 siswa (40,7%). Disekolah terjadi interaksi antara siswa dengan siswa dan siswa dengan guru. Jika interaksinya tidak berjalan dengan baik maka dapat menjadi penghambat dalam pembelajaran permainan tradisional

Disekolah erat kaitannya dengan metode mengajar guru, kurikulum yang digunakan, alat pelajaran serta keadaan gedung yang digunakan untuk sekolah. Jika hal-hal diatas tidak dapat dipenuhi dengan baik maka dapat menghambat pembelajaran permainan tradisional. Hal ini menunjukan bahwa sekolah merupakan salah satu faktor penghambat siswa SD Negeri 3 Pengasih dalam melasankan pembelajaran permainan tradisional.

6. Faktor Penghambat Pembelajaran Permainan Tradisional Pada Aspek Faktor Masyarakat Siswa di SD Negeri 3 Pengasih

Pada aspek masyarakat menunjukkan bahwa mayoritas siswa memberikan respon terhadap aspek masyarakat termasuk dalam kategori sedang yaitu sebanyak 27 siswa (50,0%). Aspek masyarakat antara lain: kegiatan siswa dalam masyarakat, media masa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Dalam bergaul dengan masyarakat maka akan terjadi interaksi siswa dengan masyarakat. Jika siswa tidak dapat berinteraksi dengan baik maka dapat menghambat proses belajar siswa. Sehingga aspek masyarakat merupakan salah satu faktor penghambat pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri 3 Pengasih dengan kategori sedang.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa faktor yang menjadi penghambat pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri 3 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo secara keseluruhan dengan kategori sedang 24 siswa (44,4%), kategori tinggi 14 siswa (25,9%), kategori rendah 7 siswa (13,0%), kategori sangat rendah 6 siswa (11,1%), dan kategori sangat tinggi 3 siswa (5,6%). Sedangkan dari faktor internal 32 siswa (59,26%) dan faktor eksternal 22 siswa (40,73%). Kemudian dari indikator jasmani 10 siswa (18,52%), indikator psikologis 9 siswa (16,67%), indikator kelelahan 13 siswa (24,07%), indikator keluarga 8 siswa (14,81%), indikator sekolah 8 siswa (14,81%), indikator masyarakat 6 siswa (11,11%)

B. Implikasi Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini merupakan bukti ilmiah sehingga baik untuk dijadikan bahan referensi atau informasi bagi pihak yang membutuhkan khususnya bagi pihak sekolah SD Negeri 3 Pengasih . Dari kesimpulan di atas dapat ditemukan beberapa implikasi yaitu:

1. Data mengenai faktor penghambat pembelajaran permainan tradisional dapat menjadi gambaran bagi pihak sekolah untuk lebih memperhatikan pendidikan jasmani mengenai faktor-faktor penghambat pembelajaran permainan tradisional sehingga pendidikan jasmani bisa berjalan dengan baik dan memberikan manfaat kepada siswa.

2. Mejadi masukan yang bermanfaat bagi guru penjas SD Negeri 3 Pengasih dalam mengajar materi permainan tradisional, sehingga guru akan semakin paham mengenai faktor yang menghambat pembelajaran permainan tradisioal dan guru dapat mencari solusi agar pembelajaran bisa berjalan dengan baik.
3. Penelitian ini akan membantu para siswa agar mengerti faktor apa saja yang dapat menghambat pembelajaran permainan tradisioal.

C. Keterbatasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan semaksimal mungkin, tetapi bukan berarti bahwa hasil penelitian ini tanpa ada kelemahan/keterbatasan. Kelemahan/keterbatasan yang mungkin dapat dikemukakan disini adalah:

1. Peneliti tidak dapat melakukan kontrol terhadap kondisi seluruh subjek ketika melakukan tes sehingga kondisi fisik semua subjek dianggap sama
2. Sampel penelitian ini hanya dilakukan pada 54 siswa sehingga belum merepresentasikan hasil secara keseluruhan.
3. Angket yang diberikan bentuknya pernyataan tertutup, masih kurang untuk mencari informasi mengenai faktor penghambat pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri 3 Pengasih.

D. Saran

1. Bagi Sekolah

Bagi pihak SD Negeri 3 Pengasih disarankan untuk lebih meningkatkan faktor yang dapat mendorong penguasaan materi pembelajaran permainan tradisional untuk lebih baik.

2. Bagi Guru Pendidikan jasmani

Bagi guru disarankan untuk lebih memperhatikan dan memahami kesulitan masing-masing peserta didik, sehingga kesulitan anak dapat teratasi dengan baik.

3. Bagi Siswa

Bagi siswa disarankan untuk lebih banyak melakukan aktifitas permainan tradisional diluar jam sekolah agar dapat memahami serta mendapatkan manfaat dari permainan tradisional.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan dapat mengembangkan penelitian ini lebih luas dan mendalam, menggunakan angket terbuka untuk memperoleh hasil yang mendalam, menggunakan sampel penelitian yang luas, sehingga faktor-faktor penghambat pembelajaran permainan tradisional dapat teridentifikasi lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Taktik*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2005). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Ateng, A. K.(1989). Pengantar Asas-Asas dan Landasan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Rekreasi. Jakarta: FPOK IKIP Jakarta.
- Dekdikbud. (2006). Panduan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Jakarta.
- Direktorat Olahraga Masyarakat Ditjen Olahraga Depdiknas. (2002). *Kumpulan Olahraga Permainan Tradisional*. Jakarta.
- Hadi, S. (1991). *Analisis Butir untuk Instrumen Angket, Tes dan Skala Nilai dengan Basica*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hasanah, N. I. (2016). Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional. Yogyakarta.: Aswaja Pressindo.
- Izzaty, R. E. Perkembangan Peserta Didik. Yogyakarta: UNY Pres.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2002). *Edisi Ketiga Bahasa Depdiknas*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Khairani M. (2017). Psikologi Belajar. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Manroe, I. P. (2008). Jakarta. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Natawijaya, R. (1992). Psikologi Pendidikan. Jakarta: Depdikbud.

Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta

Soemitro. (1992). Permainan Kecil. Jakarta: Depdikbud

Sudijono, A. (2009). Pengatur Statistik Pendidikan. Jakarta: Rajawali Pers

Sugihartono. (2015). Psikologi Pendidikan, Yogyakarta: UNY.

Sugiyanto. (2001). *Perkembangan dan belajar motorik*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sukintaka. (1991). Teori Bermain. Yogyakarta: FPOK IKIP.

Syah, M. (2012). Psikologi Belajar. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Tedjasaputra. (2001). Teori Bermain. Jakarta: Depdiknas

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20. (2003). Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Di Akses pada Rabu 20 Desember 2017.
kelembagaan.ristekdikti.go.id/wpcontent/uploads/2016/08/UU_no_20_th_2003.pdf.

Widayati, E. (2013). Sikap Sekolah Dasar Terhadap Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia Volume 9 Nomor 2. Hlm. 73.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Rekomendasi Penelitian Badan Kesatuan Bangsa dan Politik



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
Jl. Jenderal Sudirman No 5 Yogyakarta – 55233
Telepon : (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137

Yogyakarta, 1 Agustus 2018

Kepada Yth. :

Nomor : 074/8084/Kesbangpol/2018
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Bupati Kulon Progo
Up. Kepala Dinas Penanaman Modal dan
Pelayanan Terpadu Kulon Progo

di Kulon Progo

Memperhatikan surat :

Dari : Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Nomor : 07.33/UN.34.16/PP/2018
Tanggal : 25 Juli 2018
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan riset/penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul proposal „FAKTOR-FAKTOR PENGHAMBAT PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL SISWA KELAS IV DAN V SD NEGERI 3 PENGASIH KECAMATAN PENGASIH KABUPATEN KULON PROGO“ kepada:

Nama : ADI WICAKSONO
NIM : 14604224017
No.HP/Identitas : 085725765112 / 3305253108950002
Prodi/Jurusan : PGSD Penjas, Pendidikan Olahraga
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Lokasi Penelitian : SD Negeri 3 Pengasih, Kecamatan Pengasih, Kabupaten Kulon Progo
Waktu Penelitian : 1 Agustus 2018 s.d 30 September 2018
Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan / fasilitas yang dibutuhkan.

Kepada yang bersangkutan diwajibkan:

1. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah riset/penelitian;
2. Tidak diberarkan melakukan riset/penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul riset/penelitian dimaksud;
3. Menyerahkan hasil riset/penelitian kepada Badan Kesbangpol DIY.
4. Surat rekomendasi ini dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat rekomendasi sebelumnya, paling lambat 7 (tujuh) hari kerja sebelum berakhirnya surat rekomendasi ini.

Rekomendasi Ijin Riset/Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Demikian untuk menjadikan maklum.



Tembusan disampaikan Kepada Yth. :

1. Gubernur DIY (sebagai laporan)
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta;
3. Yang bersangkutan.

Lampiran 2. Surat Keterangan dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu



PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
Jl. Perwakilan No. 1, Wates, Wates, Kulon Progo Telp./Fax 0274-774402, 0274-775208
Website: dpmpk.kulonprogokab.go.id Email : dpmpk@kulonprogokab.go.id

SURAT KETERANGAN / IZIN

Nomor : 070.2 /00702/VIII/2018

Memperhatikan	:	Surat dari Kesbangpol DIY No: 074/8084/Kesbangpol/2018, Tanggal: 01 Agustus 2018, Perihal: Izin Penelitian
Mengingat	:	1. Keputusan Menteri Dalam Negeri Nomor 61 Tahun 1983 tentang Pedoman Penyelenggaraan Pelaksanaan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri; 2. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta; 3. Peraturan Daerah Kabupaten Kulon Progo Nomor : 14 Tahun 2016 tentang Pembentukan Dan Susunan Perngkat Daerah; 4. Peraturan Bupati Kulon Progo Nomor : 121 Tahun 2016 tentang Standar Pelayanan Pada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu..
Diizinkan kepada	:	ADI WICAKSONO
NIM / NIP	:	14604224017
PT/Instansi	:	UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
Keperluan	:	IZIN PENELITIAN
Judul/Tema	:	FAKTOR - FAKTOR PENGHAMBAT PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL SISWA KELAS IV DAN V SD NEGERI 3 PENGASIH KECAMATAN PENGASIH KABUPATEN KULON PROGO
Lokasi	:	SD NEGERI 3 PENGASIH KECAMATAN PENGASIH KABUPATEN KULON PROGO
Waktu	:	01 Agustus 2018 s/d 30 September 2018

1. Terlebih dahulu menemui/melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku.
3. Wajib memberikan hasil Penelitian/Riset kepada Bupati Kulon Progo c.q. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Kabupaten Kulon Progo.
4. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah dan hanya diperlukan untuk kepentingan ilmiah.
5. Apabila terjadi hal-hal yang tidak diinginkan menjadi tanggung jawab sepenuhnya peneliti.
6. Surat izin ini dapat diajukan untuk mendapat perpanjangan bila diperlukan.
7. Surat izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

Ditetapkan di : Wates
Pada Tanggal : 01 Agustus 2018



Tembusan kepada Yth. :

1. Bupati Kulon Progo (sebagai Laporan)
2. Kepala Bappeda Kabupaten Kulon Progo
3. Kepala Kesbangpol Kabupaten Kulon Progo
4. Kepala Dinas Pendidikan Pemuda dan Olah Raga Kabupaten Kulon Progo
5. Kepala SD Negeri 3 Pengasih
6. Yang bersangkutan
7. Arsip

Lampiran 3. Surat Permohonan Pendamping TA



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 : 63/PGSD Penjas/III/2018
Lamp : 1 Bendel
Hal : Pembimbing Proposal TAS

Kepada Yth : **Sri Mawarti, M.Pd**
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta

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

Nama : Adi Wicaksono
NIM : 14604224017
Judul Skripsi : Faktor Faktor Penghambat Implementasi Penerapan Pembelajaran Penjaskes Permainan Tradisional SD Se Gugus 1 Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulonprogo

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 Ibu disampaikan terima kasih.

Yogyakarta, 21 Maret 2018
Kaprodi PGSD Penjas.

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

Lampiran 4. Kartu Bimbingan TA

KARTU BIMBINGAN
TUGAS AKHIR SKRIPSI/BUKAN SKRIPSI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

Nama Mahasiswa : Adi Wicaksono
 NIM : 19609229017
 Program Studi : PGSD Penjas
 Jurusan : P.O.R
 Pembimbing : Dra. Sri Mawarti, M.Pd.

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda tangan Dosen Pembimbing
1.	29/3/2018	Tentang jurnal dan latar belakang	✓.
2.	2/4/2018	Masalah latar belakang	✓.
3.	21/5/2018	Masalah Bab 2	✓.
4.	28/5/2018	Masalah revisi bab 2	✓.
5.	5/6/2018	Bab 3 dan Angket	✓.
6.	5/6/2018	Revisi Angket	✓.
7.	26/6/2018	Uji Jawaban	✓.
8.	3/7/2018	Hasil Data Pendata	✓.
9.	17/7/2018	Rumbuhan	✓.
10.	2/8/2018	Revisi Rumbuhan	✓.
11.	27/8/2018	Bab V Kesimpulan	✓.
12.	4/9/2018	Daftron pustaka	✓.
13.	6/9/2018	Kamperon Kamperon dan Cela Kesekuruan	✓.

Mengetahui
 Kaprodi PGSD Penjas.

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

Lampiran 5. Surat Permohonan Validasi Instrumen Penelitian TA

PERMOHONAN DAN PERNYATAAN JUDGEMENT

Hal : Surat Permohonan menjadi Expert Judgement

Lamp : 1 Bandel angket Penelitian

Kepada Yth.

Nur Sita Utami, M.Or.

Di Tempat

Dengan hormat,

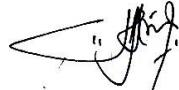
Sehubungan dengan penelitian yang akan saya lakukan dengan judul "Faktor-Faktor Penghambat Pembelajaran Permainan Tradisional Siswa Kelas IV dan V SD Negeri 3 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo" maka dengan ini saya memohon kepada Ibu untuk berkenan memberikan masukan terhadap instrument penelitian sebagai *Expert Judgement*. Masukan tersebut sangat membantu tingkat kepercayaan hasil penelitian yang akan saya laksanakan.

Demikian permohonan ini saya sampaikan, besar harapan saya Ibu berkenan dengan permohonan ini. Atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 28 Mei 2018

Mengetahui,

Dosen Pembimbing



Dra. Sri Mawarti, M. Pd.
NIP 195906071987032001

Hormat Saya



Adi Wicaksono
Nim. 14604224017

Lampiran 6. Surat Pernyataan Validasi Instrumen Penelitian TA

SURAT KETERANGAN EXPERT JUDGEMENT

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nur Sita Utami, M.Or.
Unit Kerja : FIK UNY

Menerangkan bahwa instrumen penelitian (angket) Tugas Akhir Skripsi (TAS) dari :

Nama : Adi Wicaksono
NIM : 14604224017

Judul Skripsi : Faktor-Faktor Penghambat Pembelajaran Permainan Tradisional Siswa Kelas IV
dan V SD Negeri 3 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo

Telah di Expert Judgement dan memenuhi persyaratan sebagai instrumen utama yang akan digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini.

Yogyakarta, 28 Mei 2018

Yang menerangkan



Nur Sita Utami, M.Or.
19890825 201404 2 003

Lampiran 7. Angket Uji Coba Penelitian

ANGKET UJI COBA PENELITIAN

Sehubungan dengan penelitian yang berjudul "Faktor-faktor Penghambat Pembelajaran Permainan Tradisional Siswa Kelas IV dan V SD Negeri 3 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo", maka peneliti memohon kesediaan dari siswa/siswi SD Negeri Gebangan untuk mengisi angket yang terlampir disertai petunjuk pengisian sebagai berikut :

A. Identitas Responden

Nama : Selvi Aprilia ...
Kelas : 5MPAT
Jenis Kelamin : Perempuan

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Baca dan cermati setiap butir pernyataan dan alternatif jawaban yang ada.
2. Pilihlah alternatif jawaban yang sesuai dengan diri anda.
3. Isi semua butir pernyataan yang ada.
4. Beri tanda centang (✓) pada salah satu kolom sesuai dengan pilihan anda.

5. Keterangan :

- a. SS : Sangat Setuju
- b. S : Setuju
- c. TS : Tidak Setuju
- d. STS : Sangat Tidak Setuju

6. Contoh :

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Permainan tradisional adalah kegiatan yang menyenangkan	✓			

C. Butir-Butir Pernyataan

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa kurang sehat, namun saya tetap mengikuti pembelajaran permainan tradisional		✓		
2.	Saya tetap mengikuti pembelajaran permainan tradisional walaupun sedang sakit			✓	
3.	Saya memiliki kekurangan fisik, namun saya tetap mengikuti pembelajaran permainan tradisional	✓			
4.	Saya menderita penyakit jantung, asma, epilepsi/ anay atau penyakit lain yang tidak memungkinkan saya untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional				✓
5.	Bermain permainan tradisional membuat tubuh saya mudah sakit			✓	
6.	Saya memiliki kekurangan fisik sehingga menghambat saya memainkan permainan tradisional	✓			
7.	Saya mudah memahami materi permainan tradisional yang disampaikan oleh guru PJOK		✓		
8.	Saya berminat pembelajaran permainan tradisional	✓			
9.	Saya merasa permainan tradisional mudah dimainkan		✓		
10.	Saya tidak berminat dengan pembelajaran penjas saat materi permainan tradisional	✓			
11.	Saya merasa kesulitan menerima materi tentang permainan tradisional yang disampaikan oleh guru				✓
12.	Saya merasa kesulitan memahami permainan tradisional secara otodidak			✓	
13.	Saya merasa tidak kenal lelah memainkan permainan tradisional				✓

14.	Saya merasa bersemangat mengikuti pembelajaran permainan tradisional	✓			
15.	Saya merasa mudah lelah jika bermain permainan tradisional		✓		
16.	Saya merasa lelah mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena permainan yang dipilih selalu sama	✓			
17.	Keluarga mendukung saya untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional disekolah				✓
18.	Orang tua saya menyukai permainan tradisional			✓	
19.	Orang tua sering melarang saya mengikuti pembelajaran permainan tradisional disekolah	✓			
20.	Orang tua saya tidak mengarahkan dan mendorong saya untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional			✓	
21.	Guru memberikan pengarahan terlebih dahulu sebelum pembelajaran permainan tradisional	✓			
22.	Saya suka dan senang dengan pembelajaran permainan tradisional yang diberikan oleh guru				✓
23.	Guru tidak mengajarkan permainan tradisional dengan baik dan benar	✓			
24.	Jumlah jam untuk pembelajaran permainan tradisional kurang banyak		✓		
25.	Kurangnya sarana dan prasarana disekolah membuat saya malas mengikuti pembelajaran permainan tradisional	✓			
26.	Teman saya banyak yang suka melakukan permainan tradisional		✓		
27.	Masyarakat di sekitar saya banyak yang menyukai permainan tradisional	✓			
28.	Saya tidak menyukai permainan tradisional karena masyarakat di lingkungan sekitar tidak	✓			

	menyukainya.			
29.	Permainan tradisional tidak populer di lingkungan masyarakat saya.	✓		
30.	Saya tidak tertarik dengan permainan tradisional karena tidak ada perlombaan di lingkungan rumah.		✓	

Lampiran 8. Data Uji Coba Penelitian

N o	S 1	S 2	S 3	S 4	S 5	S 6	S 7	S 8	S 9	S 0	S 1	S 2	S 3	S 4	S 5	S 6	S 7	S 8	S 9	S 0	S 1	S 2	S 3	S 4	S 5	S 6	S 7	S 8	S 9	S 0	
1	3	2	4	4	3	2	2	4	1	1	2	2	1	4	2	3	3	2	2	1	3	4	2	1	3	4	3	4	3	2	
2	3	2	4	4	3	1	3	4	3	1	4	3	1	4	2	1	1	2	1	3	4	1	1	2	1	3	4	1	1	2	
3	4	3	2	4	2	1	2	3	4	4	2	3	4	4	3	2	4	3	3	1	1	3	3	1	2	2	1	1	1	3	
4	2	2	2	4	3	2	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	
5	4	2	2	4	3	3	3	2	2	3	2	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	2	1	3	4	2	2	3	3	3	
6	3	2	4	4	3	4	4	4	3	3	2	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	2	4	4	4	4	4	4	
7	3	2	4	4	3	4	4	4	3	3	2	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	2	4	4	4	4	4	4	
8	2	1	3	1	4	2	3	4	3	4	3	3	2	3	3	2	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	
9	2	1	3	1	4	2	3	4	3	4	3	3	2	3	3	2	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	
1																															
0	1	4	3	3	1	1	1	2	4	4	4	4	1	1	4	4	4	1	1	4	4	4	1	1	4	4	4	4	4	4	
1																															
1	3	3	3	1	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	
1	2	2	2	3	3	3	1	3	4	3	2	1	1	2	4	1	3	4	4	3	1	4	4	4	1	3	4	3	3	3	
1	3	2	2	3	3	3	1	4	4	4	3	3	1	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	
1	4	4	4	4	2	3	3	4	4	4	3	3	1	4	4	1	1	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	
1	5	4	4	4	1	1	2	4	4	4	2	1	1	4	4	2	1	4	4	2	2	4	4	1	2	1	4	4	1	2	
1	6	3	2	3	4	3	1	2	4	3	4	3	3	2	3	3	1	3	3	3	1	2	3	4	2	3	1	3	4	2	
1	7	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	1	4	4	4	4	4	
1	8	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	1	4	4	4	3	4	
1	9	4	4	4	1	1	2	4	4	3	4	1	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	
2	0	4	4	4	1	1	2	4	4	3	1	4	1	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	
2	1	4	4	4	1	1	1	4	3	4	2	1	2	4	3	1	3	4	3	2	3	3	4	3	2	2	4	3	3	3	
2	2	3	2	3	3	2	3	3	4	2	4	2	3	4	2	2	3	2	3	3	3	2	1	2	3	3	3	2			
2	3	4	1	3	3	2	1	3	4	2	1	2	3	2	4	2	1	4	3	3	2	3	2	1	3	1	2	4	2	2	
2	4	2	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	
2	5	2	4	2	4	4	2	4	3	4	3	2	3	3	3	3	1	3	3	2	2	2	4	3	3	3	2	4	4	2	2

2	6	2	2	3	3	4	2	2	3	2	2	1	2	2	3	3	2	2	3	1	2	2	1	2	1	2	4	2	1	1	2	
2	7	4	4	3	1	3	1	4	3	4	2	1	2	4	2	2	3	3	2	2	1	3	4	2	3	2	3	4	4	1	1	1
2	8	3	4	3	1	2	1	2	1	3	2	3	2	2	3	2	2	2	4	3	3	1	3	1	2	3	1	2	1	2	2	
2	9	2	2	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	1	3	2	2	4	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	
3	0	2	2	2	2	3	2	2	4	2	1	3	1	1	3	1	4	4	2	1	4	4	1	1	3	2	2	3	4	2	3	
3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	
3	2	3	2	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	2	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	
3	3	2	2	2	4	3	3	4	3	2	2	1	2	2	3	1	2	4	3	2	3	4	4	4	1	2	2	4	4	3	1	
3	4	3	2	3	3	4	3	4	4	4	4	2	4	2	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	
3	5	2	2	3	2	3	2	2	1	3	3	2	4	3	4	4	2	2	4	4	1	2	4	3	1	4	3	2	1	3	2	
3	6	2	2	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	
3	7	4	3	4	2	4	3	3	4	4	3	3	2	4	4	3	3	4	4	3	1	4	4	1	2	3	4	4	3	1	3	
3	8	2	2	2	4	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	4	3	2	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	
3	9	3	3	3	2	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	2	2	2	3	4	2	3	
4	0	3	4	3	4	4	2	4	3	4	3	4	3	1	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	
4	1	3	2	3	1	4	2	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	
4	2	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3
4	3	3	3	3	2	3	2	4	4	4	3	2	2	4	4	2	2	4	4	3	2	4	4	4	3	3	3	4	3	3	2	

Lampiran 9. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian TA

Hasil Uji Validitas

Item	Corrected Item Total Correlation (R Hitung)	R Tabel	Keterangan
s1	0,189	0,2353	Tidak Valid
s2	0,166	0,2353	Tidak Valid
s3	0,315	0,2353	Valid
s4	0,099	0,2353	Tidak Valid
s5	0,313	0,2353	Valid
s6	0,587	0,2353	Valid
s7	0,652	0,2353	Valid
s8	0,443	0,2353	Valid
s9	0,425	0,2353	Valid
s10	0,517	0,2353	Valid
s11	0,400	0,2353	Valid
s12	0,330	0,2353	Valid
s13	0,449	0,2353	Valid
s14	0,444	0,2353	Valid
s15	0,547	0,2353	Valid
s16	0,453	0,2353	Valid
s17	0,521	0,2353	Valid
s18	0,534	0,2353	Valid
s19	0,717	0,2353	Valid
s20	0,168	0,2353	Tidak Valid
s21	0,508	0,2353	Valid
s22	0,570	0,2353	Valid
s23	0,619	0,2353	Valid
s24	0,081	0,2353	Tidak Valid
s25	0,641	0,2353	Valid
s26	0,526	0,2353	Valid
s27	0,546	0,2353	Valid
s28	0,580	0,2353	Valid
s29	0,688	0,2353	Valid
s30	0,693	0,2353	Valid

Hasil Uji Reliabilitas

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	43	100.0
	Excludeda	0	.0
	Total	43	100.0

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

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.861	.865	30

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
item_1	86.30	151.454	.122	.863
item_2	86.58	151.678	.089	.865
item_3	86.12	150.010	.265	.859
item_4	86.58	159.011	-.190	.875
item_5	86.26	148.338	.242	.860
item_6	86.86	140.837	.529	.852
item_7	86.00	142.238	.612	.851
item_8	85.70	146.597	.390	.857
item_9	86.02	147.166	.373	.857
item_10	86.33	142.939	.455	.855
item_11	86.67	146.130	.332	.858
item_12	86.56	148.062	.262	.860
item_13	86.26	143.862	.375	.857
item_14	85.67	147.511	.397	.857
item_15	86.49	142.113	.487	.854
item_16	86.56	145.252	.391	.856
item_17	85.81	144.441	.468	.855
item_18	85.93	144.733	.485	.854

item_19	86.19	139.107	.678	.849
item_20	86.60	151.530	.086	.865
item_21	85.98	143.880	.450	.855
item_22	85.95	141.474	.512	.853
item_23	86.28	139.158	.560	.851
item_24	86.91	153.753	.012	.866
item_25	86.37	141.001	.594	.851
item_26	86.05	142.855	.466	.854
item_27	85.86	143.980	.496	.854
item_28	86.12	140.962	.521	.852
item_29	86.44	139.538	.645	.849
item_30	86.30	139.502	.650	.849

Lampiran 10. Angket Penelitian TA

ANGKET PENELITIAN

Sehubungan dengan penelitian yang berjudul “Faktor-faktor Penghambat Pembelajaran Permainan Tradisional Siswa Kelas IV dan V SD Negeri 3 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo”, maka peneliti memohon kesediaan dari siswa/siswi SD Negeri 3 Pengasih untuk mengisi angket yang terlampir disertai petunjuk pengisian sebagai berikut :

A. Identitas Responden

Nama : Latif Naufal ..w.....
Kelas : IV
Jenis Kelamin : Laki-laki

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Baca dan cermati setiap butir pernyataan dan alternatif jawaban yang ada.
2. Pilihlah alternatif jawaban yang sesuai dengan diri anda.
3. Isi semua butir pernyataan yang ada.
4. Beri tanda centang (✓) pada salah satu kolom sesuai dengan pilihan anda.

5. Keterangan :

- a. SS : Sangat Setuju
- b. S : Setuju
- c. TS : Tidak Setuju
- d. STS : Sangat Tidak Setuju

6. Contoh :

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Permainan tradisional adalah kegiatan yang menyenangkan	✓			

C. Butir-Butir Pernyataan

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya memiliki kekurangan fisik, namun saya tetap mengikuti pembelajaran permainan tradisional	✓			
2.	Bermain permainan tradisional membuat tubuh saya mudah sakit				✓
3.	Saya memiliki kekurangan fisik sehingga menghambat saya memainkan permainan tradisional			✓	
4.	Saya mudah memahami materi permainan tradisional yang disampaikan oleh guru PJOK		✓		
5.	Saya berminat pembelajaran permainan tradisional	✓			
6.	Saya merasa permainan tradisional mudah dimainkan		✓		
7.	Saya tidak berminat dengan pembelajaran penjas saat materi permainan tradisional			✓	
8.	Saya merasa kesulitan menerima materi tentang permainan tradisional yang disampaikan oleh guru			✓	
9.	Saya merasa kesulitan memahami permainan tradisional secara otodidak			✓	
10.	Saya merasa tidak kenal lelah memainkan permainan tradisional			✓	
11.	Saya merasa bersemangat mengikuti pembelajaran permainan tradisional	✓			
12.	Saya merasa mudah lelah jika bermain permainan tradisional			✓	
13.	Saya merasa lelah mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena permainan yang dipilih selalu sama		X	✓	

14.	Keluarga mendukung saya untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional disekolah	✓			
15.	Orang tua saya menyukai permainan tradisional		✓		
16.	Orang tua sering melarang saya mengikuti pembelajaran permainan tradisional disekolah				✓
17.	Guru memberikan pengarahan terlebih dahulu sebelum pembelajaran permainan tradisional		✓		
18.	Saya suka dan senang dengan pembelajaran permainan tradisional yang diberikan oleh guru	✓			
19.	Guru tidak mengajarkan permainan tradisional dengan baik dan benar				✓
20.	Kurangnya sarana dan prasarana disekolah membuat saya malas mengikuti pembelajaran permainan tradisional			✓	
21.	Teman saya banyak yang suka melakukan permainan tradisional		✓		
22.	Masyarakat di sekitar saya banyak yang menyukai permainan tradisional	✓			
23.	Saya tidak menyukai permainan tradisional karena masyarakat di lingkungan sekitar tidak menyukainya.			✓	
24.	Permainan tradisional tidak populer di lingkungan masyarakat saya.			✓	
25.	Saya tidak tertarik dengan permainan tradisional karena tidak ada perlombaannya di lingkungan rumah.			✓	

Lampiran 11. Data Penelitian TA

N O	S 1	S 2	S 3	S 4	S 5	S 6	S 7	S 8	S 9	S 0	S 1	S 2	S 3	S 4	S 5	S 6	S 7	S 8	S 9	S 0	S 1	S 2	S 3	S 4	S 5	S 6	S 7	S 8	S 9	S 0	S 1	S 2	S 3	S 4	S 5
1	4	4	3	3	4	3	3	3	3	2	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3				
2	2	4	3	4	4	2	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3				
3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	2	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4				
4	2	4	3	3	4	4	4	2	3	3	3	4	2	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4				
5	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	1	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3					
6	2	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4				
7	2	4	3	4	3	2	2	1	4	3	4	3	2	3	3	3	3	1	3	1	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4				
8	2	4	2	3	4	4	2	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	2	3				
9	2	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	2	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3				
10	2	4	2	3	4	4	3	3	2	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	2	4	3	4	4	4	4	4	4				
11	2	4	3	4	4	3	2	4	3	2	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4				
12	2	4	3	4	4	4	4	4	2	3	4	2	2	2	2	4	4	3	3	4	4	4	1	3	4	4	4	4	4	4	4				
13	2	4	1	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4				
14	4	4	2	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4				
15	3	3	2	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4				
16	6	3	3	3	4	3	4	3	4	2	2	4	2	3	4	3	4	4	4	4	2	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4				
17	4	3	2	4	4	4	4	4	3	3	4	2	2	2	2	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4				
18	8	4	4	3	3	4	3	1	2	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	2	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3				
19	3	3	3	4	3	3	3	4	2	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	2	4	3	3	4	3	4	3	4				
20	1	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4				
21	2	4	4	4	4	4	3	4	3	2	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4				
22	1	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4				
23	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3				
24	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3				
25	2	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4				

2	6	4	4	1	4	4	3	3	2	2	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4
2	7	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	2	1	1	4	4	4	4	4
2	8	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3
2	9	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	0	2	3	2	3	4	3	1	3	3	3	4	4	2	3	4	2	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4
3	1	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2
3	2	2	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	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3
3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3
3	5	2	3	2	3	4	3	3	2	3	4	4	3	4	4	4	4	2	4	3	3	3	4	3	3	4	3
3	6	2	3	2	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3
3	7	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3
3	8	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3
3	9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3
4	0	4	4	4	4	4	4	3	3	2	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4
4	1	3	4	4	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4
4	2	1	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	3	3	3	4	4	4	3	3	2	2	4	2	2	4	4	3	4	4	3	2	4	4	3	3	3	3	3
4	4	3	3	3	3	2	4	3	2	2	3	2	3	4	4	4	4	2	3	4	3	3	4	4	3	4	3
4	5	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3
4	6	3	4	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3
4	7	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3
4	8	4	3	3	3	4	4	4	3	2	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4

Lampiran 12. Hasil Penelitian TA

Hasil Perhitungan Keseluruhan

No	Total Keseluruhan	Kategori
1	83	Sedang
2	78	Rendah
3	88	Tinggi
4	84	Sedang
5	82	Sedang
6	83	Sedang
7	71	Sangat Rendah
8	81	Sedang
9	81	Sedang
10	82	Sedang
11	87	Tinggi
12	82	Sedang
13	90	Tinggi
14	91	Tinggi
15	87	Tinggi
16	83	Sedang
17	93	Sangat Tinggi
18	83	Sedang
19	83	Sedang
20	89	Tinggi
21	90	Tinggi
22	82	Sedang
23	75	Rendah
24	81	Sedang
25	88	Tinggi
26	87	Tinggi
27	84	Sedang
28	90	Tinggi
29	73	Sangat Rendah
30	76	Rendah
31	71	Sangat Rendah
32	73	Sangat Rendah
33	78	Rendah
34	71	Sangat Rendah
35	81	Sedang
36	78	Rendah
37	85	Sedang
38	87	Tinggi
39	82	Sedang
40	89	Tinggi
41	83	Sedang
42	97	Sangat Tinggi
43	80	Sedang
44	78	Rendah
45	83	Sedang

No	Total Keseluruhan	Kategori
46	82	Sedang
47	86	Tinggi
48	84	Sedang
49	79	Rendah
50	87	Tinggi
51	81	Sedang
52	92	Sangat Tinggi
53	81	Sedang
54	74	Sangat Rendah

Hasil Penghitungan Faktor Jasmani

No	Jasmani			Total	Kategori
	S1	S2	S3		
1	4	4	3	11	Sangat Tinggi
2	2	4	3	9	Sedang
3	4	3	3	10	Tinggi
4	2	4	3	9	Sedang
5	3	3	3	9	Sedang
6	2	3	3	8	Rendah
7	2	4	3	9	Sedang
8	2	4	2	8	Rendah
9	2	4	3	9	Sedang
10	2	4	2	8	Rendah
11	2	4	3	9	Sedang
12	2	4	3	9	Sedang
13	2	4	1	7	Sangat Rendah
14	4	4	2	10	Tinggi
15	3	3	2	8	Rendah
16	3	3	3	9	Sedang
17	4	3	2	9	Sedang
18	4	4	3	11	Sangat Tinggi
19	3	3	3	9	Sedang
20	1	3	4	8	Rendah
21	2	4	4	10	Tinggi
22	1	4	4	9	Sedang
23	3	3	3	9	Sedang
24	3	3	3	9	Sedang
25	2	4	3	9	Sedang
26	4	4	1	9	Sedang
27	3	3	4	10	Tinggi
28	4	4	3	11	Sangat Tinggi
29	3	3	3	9	Sedang
30	2	3	2	7	Sangat Rendah
31	3	3	3	9	Sedang
32	2	3	3	8	Rendah
33	3	3	3	9	Sedang
34	3	3	3	9	Sedang
35	2	3	2	7	Sangat Rendah
36	2	3	2	7	Sangat Rendah
37	3	3	3	9	Sedang
38	3	4	3	10	Tinggi
39	3	3	3	9	Sedang
40	4	4	4	12	Sangat Tinggi
41	3	4	4	11	Sangat Tinggi
42	1	4	4	9	Sedang
43	3	3	3	9	Sedang
44	3	3	3	9	Sedang
45	3	3	4	10	Tinggi
46	3	4	3	10	Tinggi

No	Jasmani			Total	Kategori
	S1	S2	S3		
47	3	4	3	10	Tinggi
48	4	3	3	10	Tinggi
49	3	3	3	9	Sedang
50	4	4	4	12	Sangat Tinggi
51	4	4	2	10	Tinggi
52	3	4	4	11	Sangat Tinggi
53	4	4	3	11	Sangat Tinggi
54	3	3	3	9	Sedang

Hasil Penghitungan Faktor Psikologis

No	Psikologis						Total	Kategori
	S4	S5	S6	S7	S8	S9		
1	3	4	3	3	3	3	19	Sedang
2	4	4	2	3	3	3	19	Sedang
3	4	3	3	3	3	3	19	Sedang
4	3	4	4	4	2	3	20	Sedang
5	4	4	4	3	3	3	21	Tinggi
6	3	3	3	4	3	2	18	Rendah
7	4	3	2	2	1	4	16	Sangat Rendah
8	3	4	4	2	3	4	20	Sedang
9	3	4	3	3	3	4	20	Sedang
10	3	4	4	3	3	2	19	Sedang
11	4	4	3	2	4	3	20	Sedang
12	4	4	4	4	2	3	21	Tinggi
13	4	4	3	4	3	4	22	Tinggi
14	4	4	3	4	3	4	22	Tinggi
15	4	4	4	4	3	3	22	Tinggi
16	4	3	4	3	4	2	20	Sedang
17	4	4	4	4	3	3	22	Tinggi
18	3	4	3	1	2	3	16	Sangat Rendah
19	4	3	3	3	4	2	19	Sedang
20	4	3	3	4	4	3	21	Tinggi
21	4	4	3	4	3	2	20	Sedang
22	4	3	3	3	4	4	21	Tinggi
23	3	3	3	3	3	2	17	Rendah
24	3	3	4	3	3	2	18	Rendah
25	3	4	4	4	3	4	22	Tinggi
26	4	4	3	3	2	2	18	Rendah
27	4	4	3	4	3	3	21	Tinggi
28	4	4	4	3	4	4	23	Sangat Tinggi
29	3	3	3	3	3	2	17	Rendah
30	3	4	3	1	3	3	17	Rendah
31	3	3	3	3	2	3	17	Rendah
32	3	3	3	3	3	3	18	Rendah
33	3	3	4	3	3	3	19	Sedang
34	3	4	4	3	3	3	20	Sedang
35	3	4	3	3	2	3	18	Rendah
36	3	4	3	3	3	3	19	Sedang
37	4	3	4	3	3	4	21	Tinggi
38	3	4	4	4	3	3	21	Tinggi
39	3	3	3	3	3	3	18	Rendah
40	4	4	4	3	3	2	20	Sedang
41	3	3	3	4	3	3	19	Sedang
42	4	4	4	4	4	4	24	Sangat Tinggi
43	4	4	4	3	3	2	20	Sedang
44	3	3	2	4	3	2	17	Rendah
45	3	4	3	4	3	3	20	Sedang
46	4	3	2	3	3	3	18	Rendah

No	Psikologis						Total	Kategori
	S4	S5	S6	S7	S8	S9		
47	3	3	3	3	3	3	18	Rendah
48	3	4	4	4	3	2	20	Sedang
49	3	3	4	3	3	3	19	Sedang
50	3	3	3	4	3	3	19	Sedang
51	4	3	3	4	3	1	18	Rendah
52	4	4	3	4	4	2	21	Tinggi
53	3	4	3	3	3	3	19	Sedang
54	3	3	3	3	3	3	18	Rendah

Hasil Penghitungan Faktor Kelelahan

No	Kelelahan				Total	Kategori
	S10	S11	S12	S13		
1	2	4	3	3	12	Rendah
2	4	4	4	3	15	Tinggi
3	2	4	4	4	14	Tinggi
4	3	3	4	2	12	Rendah
5	4	4	3	3	14	Tinggi
6	3	3	3	4	13	Sedang
7	3	4	3	2	12	Rendah
8	3	4	3	3	13	Sedang
9	3	3	3	2	11	Rendah
10	4	4	4	3	15	Tinggi
11	2	3	4	4	13	Sedang
12	4	2	2	2	10	Sangat Rendah
13	4	4	3	4	15	Tinggi
14	4	4	3	4	15	Tinggi
15	3	4	3	3	13	Sedang
16	2	4	2	3	11	Rendah
17	4	4	3	3	14	Tinggi
18	4	3	4	3	14	Tinggi
19	4	4	3	3	14	Tinggi
20	4	4	4	3	15	Tinggi
21	4	4	4	3	15	Tinggi
22	3	3	3	3	12	Rendah
23	3	4	3	3	13	Sedang
24	4	4	3	3	14	Tinggi
25	4	3	3	4	14	Tinggi
26	4	4	4	3	15	Tinggi
27	4	3	4	3	14	Tinggi
28	4	4	3	3	14	Tinggi
29	2	3	3	2	10	Sangat Rendah
30	3	4	4	2	13	Sedang
31	3	3	3	2	11	Rendah
32	2	3	3	3	11	Rendah
33	2	3	3	3	11	Rendah
34	2	3	2	3	10	Sangat Rendah
35	4	4	3	4	15	Tinggi
36	3	4	3	3	13	Sedang
37	3	4	3	4	14	Tinggi
38	3	4	4	3	14	Tinggi
39	3	3	3	3	12	Rendah
40	4	4	3	3	14	Tinggi
41	2	3	3	3	11	Rendah
42	4	4	4	4	16	Sangat Tinggi
43	2	4	2	2	10	Sangat Rendah
44	2	3	2	3	10	Sangat Rendah
45	3	3	3	3	12	Rendah
46	3	3	3	3	12	Rendah

No	Kelelahan				Total	Kategori
	S10	S11	S12	S13		
47	3	4	4	3	14	Tinggi
48	4	3	3	3	13	Sedang
49	4	3	3	4	14	Tinggi
50	3	3	4	3	13	Sedang
51	3	2	2	2	9	Sangat Rendah
52	4	4	1	4	13	Sedang
53	1	4	3	4	12	Rendah
54	2	3	3	3	11	Rendah

Hasil Penghitungan Faktor Keluarga

NO	Keluarga			Total	Kategori
	S14	S15	S16		
1	4	3	4	11	Sedang
2	3	3	3	9	Sangat Rendah
3	4	3	4	11	Sedang
4	4	3	4	11	Sedang
5	4	4	3	11	Sedang
6	4	4	4	12	Tinggi
7	3	3	3	9	Sangat Rendah
8	4	4	4	12	Tinggi
9	4	4	3	11	Sedang
10	3	4	4	11	Sedang
11	4	3	4	11	Sedang
12	4	4	3	11	Sedang
13	4	3	4	11	Sedang
14	4	3	4	11	Sedang
15	3	4	3	10	Rendah
16	4	3	4	11	Sedang
17	4	4	4	12	Tinggi
18	4	4	4	12	Tinggi
19	4	3	4	11	Sedang
20	4	4	4	12	Tinggi
21	4	4	4	12	Tinggi
22	3	3	3	9	Sangat Rendah
23	3	3	3	9	Sangat Rendah
24	4	3	4	11	Sedang
25	3	3	4	10	Rendah
26	4	4	4	12	Tinggi
27	4	4	4	12	Tinggi
28	4	4	3	11	Sedang
29	3	3	3	9	Sangat Rendah
30	3	4	2	9	Sangat Rendah
31	3	3	3	9	Sangat Rendah
32	3	3	3	9	Sangat Rendah
33	3	4	3	10	Rendah
34	3	3	3	9	Sangat Rendah
35	4	4	4	12	Tinggi
36	4	3	3	10	Rendah
37	3	4	3	10	Rendah
38	3	3	4	10	Rendah
39	4	4	4	12	Tinggi
40	4	4	3	11	Sedang
41	3	4	4	11	Sedang
42	4	4	4	12	Tinggi
43	4	4	3	11	Sedang
44	4	4	4	12	Tinggi
45	3	3	4	10	Rendah
46	3	4	3	10	Rendah

NO	Keluarga			Total	Kategori
	S14	S15	S16		
47	3	4	4	11	Sedang
48	4	4	3	11	Sedang
49	3	3	3	9	Sangat Rendah
50	3	3	4	10	Rendah
51	4	3	4	11	Sedang
52	4	4	4	12	Tinggi
53	4	4	4	12	Tinggi
54	3	3	3	9	Sangat Rendah

Hasil Penghitungan Faktor Sekolah

No	Sekolah				Total	Kategori
	S 17	S 18	S 19	S 20		
1	3	4	4	3	14	Sedang
2	3	3	3	3	12	Rendah
3	3	4	4	3	14	Sedang
4	4	3	4	3	14	Sedang
5	3	4	1	3	11	Rendah
6	3	4	4	3	14	Sedang
7	1	3	1	3	8	Sangat Rendah
8	4	3	3	3	13	Sedang
9	3	4	3	3	13	Sedang
10	3	3	3	3	12	Rendah
11	3	3	4	4	14	Sedang
12	3	4	4	1	12	Rendah
13	4	4	4	3	15	Tinggi
14	4	4	4	3	15	Tinggi
15	4	4	4	4	16	Sangat Tinggi
16	4	4	2	3	13	Sedang
17	4	4	4	4	16	Sangat Tinggi
18	2	3	3	4	12	Rendah
19	4	3	3	4	14	Sedang
20	4	4	1	4	13	Sedang
21	4	4	4	3	15	Tinggi
22	3	4	3	4	14	Sedang
23	3	3	3	3	12	Rendah
24	3	3	3	3	12	Rendah
25	3	4	4	4	15	Tinggi
26	4	4	4	3	15	Tinggi
27	3	2	1	1	7	Sangat Rendah
28	4	4	3	3	14	Sedang
29	4	3	3	3	13	Sedang
30	4	3	3	3	13	Sedang
31	3	3	3	3	12	Rendah
32	3	3	3	3	12	Rendah
33	3	3	3	3	12	Rendah
34	3	3	3	2	11	Rendah
35	2	4	3	3	12	Rendah
36	4	3	3	3	13	Sedang
37	3	4	3	3	13	Sedang
38	4	4	4	3	15	Tinggi
39	4	3	4	4	15	Tinggi
40	3	4	4	3	14	Sedang
41	3	3	3	4	13	Sedang
42	4	4	4	4	16	Sangat Tinggi
43	4	4	3	2	13	Sedang
44	2	3	4	3	12	Rendah
45	4	4	4	3	15	Tinggi
46	4	4	3	3	14	Sedang

No	Sekolah				Total	Kategori
	S 17	S 18	S 19	S 20		
47	3	4	4	4	15	Tinggi
48	3	4	3	3	13	Sedang
49	4	3	2	3	12	Rendah
50	3	4	4	4	15	Tinggi
51	3	4	4	3	14	Sedang
52	3	4	4	4	15	Tinggi
53	3	1	3	4	11	Rendah
54	3	3	3	3	12	Rendah

Hasil Penghitungan Faktor Masyarakat

No	Masyarakat					Total	Kategori
	S 21	S 22	S 23	S 24	S 25		
1	3	4	3	3	3	16	Rendah
2	3	3	3	2	3	14	Sangat Rendah
3	4	4	4	4	4	20	Sangat Tinggi
4	4	3	4	3	4	18	Sedang
5	3	4	3	3	3	16	Rendah
6	4	3	4	3	4	18	Sedang
7	3	4	3	3	4	17	Sedang
8	3	4	3	3	2	15	Rendah
9	3	4	4	3	3	17	Sedang
10	2	4	3	4	4	17	Sedang
11	4	4	4	4	4	20	Sangat Tinggi
12	3	4	4	4	4	19	Tinggi
13	4	4	4	4	4	20	Sangat Tinggi
14	4	4	3	4	3	18	Sedang
15	4	3	4	3	4	18	Sedang
16	4	4	4	3	4	19	Tinggi
17	4	4	4	4	4	20	Sangat Tinggi
18	4	4	4	3	3	18	Sedang
19	2	4	3	3	4	16	Rendah
20	4	4	4	4	4	20	Sangat Tinggi
21	4	3	4	3	4	18	Sedang
22	1	4	4	4	4	17	Sedang
23	3	3	3	3	3	15	Rendah
24	3	4	3	4	3	17	Sedang
25	3	3	4	4	4	18	Sedang
26	3	4	4	4	3	18	Sedang
27	4	4	4	4	4	20	Sangat Tinggi
28	4	4	3	3	3	17	Sedang
29	3	3	3	3	3	15	Rendah
30	3	4	3	3	4	17	Sedang
31	2	3	3	3	2	13	Sangat Rendah
32	3	3	3	3	3	15	Rendah
33	4	4	3	3	3	17	Sedang
34	2	2	3	2	3	12	Sangat Rendah
35	4	3	3	4	3	17	Sedang
36	4	3	3	3	3	16	Rendah
37	4	3	4	3	4	18	Sedang
38	3	4	4	3	3	17	Sedang
39	4	3	3	3	3	16	Rendah
40	3	4	3	4	4	18	Sedang
41	3	4	3	4	4	18	Sedang
42	4	4	4	4	4	20	Sangat Tinggi
43	4	4	3	3	3	17	Sedang
44	3	4	4	4	3	18	Sedang
45	3	4	3	3	3	16	Rendah
46	4	3	4	4	3	18	Sedang

No	Masyarakat					Total	Kategori
	S 21	S 22	S 23	S 24	S 25		
47	3	4	4	3	4	18	Sedang
48	3	4	3	3	4	17	Sedang
49	3	3	3	4	3	16	Rendah
50	3	4	4	3	4	18	Sedang
51	4	4	4	4	3	19	Tinggi
52	4	4	4	4	4	20	Sangat Tinggi
53	4	4	3	1	4	16	Rendah
54	3	3	3	3	3	15	Rendah

Lampiran 13. Surat Keterangan Melakukan Uji Coba Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
SD NEGERI GEBANGAN
KECAMATAN PENGASIH
Timpang, Pengasih, Pengasih, Kulon Progo, Kode POS 55652
E-mail: sd_gebangan@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

NOMOR : 421/84/SD.GEB/VII / 2018

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : SUMARYATUN, S.Pd.SD
NIP : 19640824 199011 2 001
Pangkat / Gol. Ruang : Pembina, IV/a
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri Gebangan UPTD PAUD dan Dikdas Kecamatan Pengasih
Alamat : Timpang, Pengasih, Kulon Progo

Menerangkan bahwa :

Nama : Adi Wicaksono
NIM : 14604224017
Program Studi : PGSD Penjas
PT : UNY

Bahwa saudara tersebut telah melaksanakan Uji Coba Penelitian di SD Negeri Gebangan, pada tanggal 17 Juli 2018.

Demikian surat Keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pengasih, 17 Juli 2018

Kepala Sekolah

KECAMATAN

SD NEGERI GEBANGAN

PENGASIH

KABUPATEN KULON PROGO

SUMARYATUN, S.Pd.

Pembina, IV/a

NIP 19640824 199011 2 001

Lampiran 14. Surat Keterangan Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA

SD NEGERI 3 PENGASIH KECAMATAN PENGASIH

Alamat: Jalan Pracoyo No. 1 Pengasih, Kode Pos 55652 Kulon Progo

SURAT KETERANGAN NOMOR : 85./SD-3P/VIII/2018

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : SUMIYATI, S.Ag
NIP : 19650803 198509 2002
Jabatan : Kepala Sekolah

Menyatakan bahwa mahasiswa:

Nama : Adi Wicaksono
NIM : 14604224017
Prodi : PGSD Penjas
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Benar-benar telah melakukan dan melaksanakan penelitian untuk penyusunan skripsi dengan judul “Faktor Faktor Penghambat Pembelajaran Permainan Tradisional Siswa Kelas IV dan V SD N 3 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo”.

Dengan demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan bagi yang berkepentingan.

Pengasih, 10 Agustus 2018

Kepala Sekolah



Lampiran 15. Dokumentasi Pelaksanaan Uji Coba dan Penelitian TA

Foto Pelaksanaan Uji Coba Penelitian TA



Foto Pelaksanaan Penelitian TA

