

**MINAT SISWA KELAS ATAS TERHADAP PERMAINAN TRADISIONAL
DI SD NEGERI BUNGKUS PARANGTRITIS TAHUN 2018**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :
Dhani Eko Susanto
NIM 14604221003

**PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENJAS
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2018**

MINAT SISWA KELAS ATAS TERHADAP PERMAINAN TRADISIONAL DI SD NEGERI BUNGKUS PARANGTRITIS TAHUN 2018

Oleh

Dhani Eko Susanto
NIM.14604221003

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis Tahun 2018 yang dilihat dari faktor tujuan pembelajaran.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dengan metode survey, sedangkan teknik pengumpulan data menggunakan angket dengan validitas 0,6609 dan reliabilitas 0,952. Populasi dalam penelitian ini adalah Siswa kelas atas SD Negeri Bungkus Parangtritis yang berjumlah 65 siswa. Teknik analisis yang digunakan adalah statistik deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Tahun 2018 adalah “kategori “sangat tinggi” 6,17%, kategori “tinggi” 27,69%, kategori “sedang” 40,00%, kategori “rendah” 21,53%, dan kategori “sangat rendah” 4,61%.

Kata Kunci: *Minat Siswa, Permainan Tradisional*

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dhani Eko Susanto
NIM : 14604221003
Progam Studi : PGSD Penjas
Judul TAS : MINAT SISWA KELAS ATAS TERHADAP
PERMAINAN TRADISIONAL DI SD NEGERI
BUNGKUS PARANGTRITIS TAHUN 2018

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

Yogyakarta, 21 September 2018
Yang menyatakan,



Dhani Eko Susanto
NIM. 14604221003

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi

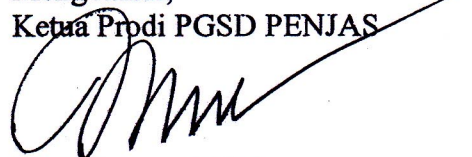
**MINAT SISWA KELAS ATAS TERHADAP PERMAINAN TRADISIONAL DI
SD NEGERI BUNGKUS PARANGTRITIS TAHUN 2018**

Disusun oleh:

**Dhani Eko Susanto
NIM 14604224028**

**Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh dosen pembimbing untuk
dilaksanakan Ujian Akhir Skripsi bagi yang
bersangkutan.**

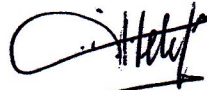
**Mengetahui,
Ketua Prodi PGSD PENJAS**



**Dr. Subagyo, M.Pd.
NIP 1956107 198203 1 003**

Yogyakarta, September 2018

**Disetujui,
Dosen Pembimbing,**



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

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi



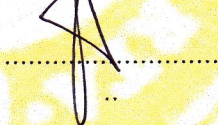
MINAT SISWA KELAS ATAS TERHADAP PERMAINAN TRADISIONAL DI SD NEGERI BUNGKUS PARANGTRITIS TAHUN 2018

Disusun oleh:


Dhani Eko Susanto
NIM 14604221003

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program
Studi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Fakultas Ilmu
Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Pada tanggal September 2018

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Drs. Sudardiyono M.Pd. Ketua Penguji/Pembimbing		5-12-2018 ...
Sujarwo, S.Pd.Jas., M.Or. Sekretaris Penguji		5-12-2018 ...
AM.Bandi Utama, M.Pd Penguji		3-12-2018 ...

Yogyakarta, Desember 2018
Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Dekan,


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

PERSEMBAHAN

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

1. Kedua orangtuaku (Bapak Kasiyanto dan Ibu Warsilah) yang senantiasa mendoakanku dan mendukung dalam menggapai cita-citaku dengan kesabaran, serta membimbing dengan kasih sayang yang tidak terkira sepanjang masa.
2. Adik saya (Estu Karunia) yang telah memberi semangat dan doa yang membuat saya mampu menyelesaikan tugas akhir ini.

MOTTO

1. Menjadi diri sendiri itu lebih menyenangkan (Penulis)
2. Jika sesuatu berjalan sesuai dengan rencanamu itu bagus. Jika sesuatu tidak berjalan sesuai dengan rencanamu itu lebih bagus. Karena Tuhan lebih tau mana yang terbaik untuk hamba-Nya. (Penulis)
3. Berjuang tanpa membawa massa.
Menang tanpa merendahkan.
Berwibawa tanpa mengandalkan kekuatan.
Kaya tanpa di dasari kebendaan.
(Sunan Kalijaga)

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis Tahun 2018”.

Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan skripsi ini bisa terselesaikan tidak lepas dari kontribusi semua pihak yang telah memberikan do’a, bimbingan, bantuan, serta arahan. Untuk itu, penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Bapak Drs. Sudardiyono, M. Pd. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan dukungan selama penyusunan skripsi.
2. Bapak Drs. Sudardiyono, M. Pd dan Bapak Drs. F. Suharjana, M.Pd selaku Validator instrumen penelitian TAS yang memberikan saran/masukan perbaikan sehingga penelitian TAS dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
3. Bapak AM. Bandi Utama, M.Pd selaku ketua penguji, Bapak Sujarwo, S.Pd. Jas., M.Or selaku sekretaris penguji yang telah memberi koreksi secara komprehensif terhadap TAS ini.
4. Dr. Guntur, M.Pd. dan Dr. Subagyo, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga dan selaku Ketua Progam Studi PGSD Penjas Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan rekomendasi untuk melakukan penelitian.
5. Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan izin penelitian.
6. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan bekal ilmu dan pengalaman selama penulis kuliah di FIK UNY.
7. Bapak dan Ibu Staff Karyawan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan bantuan informasi dan layanan yang dibutuhkan.

8. Ibu Suciati, S.Pd selaku kepala Sekolah Dasar Negeri Bungkus Parangtritis yang telah memberikan izin ujicoba penelitian.
9. Siswa Sekolah Dasar Negeri Bungkus Parangtritis yang telah bersedia menjadi objek ujicoba penelitian.
10. Kepala Sekolah Sekolah Dasar Negeri Bungkus Parangtritis yang telah memberikan izin penelitian.
11. Guru Sekolah Dasar Penjasorkes Negeri Negeri Bungkus Parangtritis yang telah bersedia menjadi objek penelitian.
12. Semua teman-teman mahasiswa FIK khususnya PGSD Penjas kelas B angkatan 2014 yang telah bersama-sama berjuang selama kuliah.
13. Semua pihak yang telah membantu kelancaran penulisan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Yogyakarta, 21 September 2018


Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN SURAT PERNYATAAN	iii
HALAMAN PESETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Deskripsi teori	9
1. Pengertian Minat	9
2. Faktor Yang Mempengaruhi Minat.....	11
3. Hakekat Pembelajaran	14
4. Tinjauan Belajar	14
5. Ciri-ciri Prilaku Belajar	15
6. Tinjauan Pembelajaran	17
7. Hakekat PJOK	20
8. Permainan Tradisional.....	24
9. Manfaat permainan Tradisional.....	27
10. Jenis Permainan Tradisional	31
B. Penelitian yang Relevan	36
C. Kerangka Berfikir	38
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian.....	39
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian	39
C. Populasi dan Sampel Penelitian	40
D. Instrumen Penelitian.....	40

E. Uji Coba Instrumen	44
F. Teknik Pengumpulan Data.....	47
G. Teknik Analisis Data.....	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	50
B. Pembahasan	54
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	48
B. Implikasi Hasil Penelitian	48
C. Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN-LAMPIRAN	64

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kisi kisi Uji Coba Instrumen Penelitian	42
Tabel 2. Skor Hasil Penelitian Angket	43
Tabel 3. Uji Validitas	46
Tabel 4. Norma Pengkategorian.....	48
Tabel 5. Statistik Menyeluruh.....	50
Tabel 6. Distribusi Frekuensi	51
Tabel 7. Statistik Instrinsik	53
Tabel 8. Distribusi Frekuensi Intrinsik.....	53
Tabel 9. Statistik Ekstrinsik	53
Tabel 10. Distribusi Frekuensi Ekstrinsik.....	55
Tabel 11. Statistik Ekstrinsik	55

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Diagram Hasil Penelitian	52
Gambar 2. Diagram Hasil Penelitian Intrinsik	54
Gambar 3. Diagram Hasil Penelitian Ekstrinsik	56

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Kartu Bimbingan	66
Lampiran 2. Surat Permohonan <i>Expert Jugdement</i>	67
Lampiran 3. Surat Keterangan Validitas Angket	68
Lampiran 4. Surat Izin Uji Coba Fakultas	69
Lampiran 5. Surat Keterangan Uji Coba Penelitian	70
Lampiran 6. Angket Uji Coba.....	71
Lampiran 7. Hasil Uji Coba Angket Penelitian	74
Lampiran 8. Surat Uji Coba Instrumen Penelitian	76
Lampiran 9. Surat Hasil Uji Coba Reabilitas.....	78
Lampiran 10. Surat Penelitian Untuk Sekolah Dasar.....	80
Lampiran 11. Surat Hasil Penelitian Sekolah Dasar	81
Lampiran 12. Diskriptif Statistik	99
Lampiran 13. Kategori Hasil Penelitian.....	103
Lampiran 14. Dokumentasi.....	105

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah merupakan suatu unit sosial yang bertugas khusus untuk melaksanakan proses pendidikan dan merupakan suatu jenis lingkungan pendidikan disamping lingkungan keluarga, masyarakat dan alam. Jenjang pendidikan disekolah dimulai dari SD, SMP, SMA dan perguruan tinggi. Sekolah dasar merupakan suatu jenjang pendidikan yang sangat penting keberadaannya dalam mendukung pendidikan nasional sehingga mutu pendidikan nasional harus dimulai dengan peningkatan mutu di sekolah dasar.

Kedudukan Sekolah Dasar penting keberadaannya karena: (1) Tanpa menyelesaikan pendidikan pada sekolah dasar, secara formal seseorang tidak mungkin dapat mengikuti pelajaran di SMP (2) Melalui sekolah dasar anak didik dibekali kemampuan dasar dan keterampilan dasar agar mampu mengantisipasi permasalahan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk keterampilan olah raga, serta keterampilan hidup lainnya (3) Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan yang membekali atau memberikan dasar-dasar dan mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pendidikan pada jenjang berikutnya. Selain sebagai tempat untuk melakukan kegiatan belajar mengajar sekolah juga merupakan tempat bermain, berinteraksi dengan orang lain atau merupakan rumah kedua bagi seorang siswa.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang ini sangatlah pesat, terbukti kemajuan teknologi sangat mempengaruhi perkembangan

kehidupan manusia. Hal ini juga berpengaruh terhadap kondisi sosial-ekonomi yang dipacu oleh perkembangan ilmu dan teknologi yang pesat, serta membawa perubahan dalam cara berpikir, cara menghadapi hidup dan kehidupan ini. Salah satu perubahan terlihat dalam aktivitas manusia yang sekarang ini semakin menurun dengan adanya kecanggihan teknologi yang semakin pesat. Begitu juga kecanggihan teknologi juga mempengaruhi aktivitas anak yang semakin menurun. Terlihat dari banyaknya permainan-permainan modern sehingga permainan tradisional sekarang mulai ditinggalkan.

Permainan tradisional adalah bentuk kegiatan permainan dan olahraga yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu. Pada perkembangan selanjutnya permainan tradisional sering dijadikan sebagai jenis permainan yang memiliki ciri kedaerahan asli serta disesuaikan dengan tradisi budaya setempat. Kegiatannya dilakukan baik secara rutin maupun sekali-kali dengan maksud untuk mencari hiburan dan mengisi waktu luang setelah terlepas dari aktivitas rutin seperti bekerja mencari nafkah dan sekolah. Di Indonesia sendiri memiliki banyak jenis-jenis permainan tradisional yang sering dimainkan oleh anak-anak untuk mengisi waktu luang selesai melakukan kegiatan sehari-hari. Tiap daerah memiliki jenis dan cara bermain yang berbeda-beda, tetapi ada beberapa permainan yang mempunyai persamaan dalam hal bermain dan peraturan, hanya nama yang berbeda (Soetoto Pontjopoetro, 2008:6.11).

Permainan tradisional merupakan salah satu aktivitas pendidikan jasmani yang mengandung unsur-unsur seperti melempar, memukul, berlari, melompat dan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tersebut seperti nilai

pendidikan. Permainan tradisional juga memiliki unsur-unsur seperti sportivitas, kejujuran, kecermatan, kelincahan, ketepatan menentukan langkah serta kemampuan bekerjasama dalam kelompok, sehingga dari unsur-unsur dan nilai-nilai yang terkandung di dalam permainan tradisional ini sangat sesuai untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani dan kesehatan di sekolah dasar. Dengan adanya permainan tradisional diharapkan aktivitas siswa tidak merasa cepat bosan dalam mengikuti aktivitas pembelajaran pendidikan jasmani. Berdasarkan uraian tersebut guru perlu memberikan pemahaman kepada siswa agar mengerti manfaat dari permainan tradisional. Selain pemahaman siswa, guru juga diharapkan mampu mengembangkan permainan tradisional, sehingga pembelajaran berjalan dengan menyenangkan.

Melalui Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, permainan tradisional dapat disajikan sebagai bahan pelajaran pendidikan jasmani, karena setiap permainan tersebut harus terlebih dahulu dikaji nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tersebut seperti nilai pendidikan, dalam permainan tradisional juga memiliki unsur-unsur seperti sportivitas, kejujuran, kecermatan, kelincahan, ketepatan menentukan langkah serta kemampuan bekerja sama dalam kelompok, mudah aturan mainannya, di samping jumlah pemain yang dapat melibatkan seluruh siswa di kelas yang bersangkutan dan dalam permainan guru dapat mengontrol siswanya karena adanya faktor bahaya sehingga harus ada yang dapat mempertanggung jawabkannya (Soemitro, 1992:171).

Salah satu faktor yang menunjang pembelajaran pendidikan jasmani adalah sarana dan prasarana. Pada saat ini sarana prasarana yang menunjang

pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah sangat kurang memadai terutama di sekolah dasar. Bahkan banyak sekolah yang tidak mempunyai peralatan yang layak untuk menunjang kegiatan kurikulum pendidikan jasmani, Tetapi kurikulum pendidikan jasmani harus berjalan dan harus dilaksanakan. Salah satu jalan untuk mengatasi masalah ini adalah menyajikan kegiatan-kegiatan yang tidak memerlukan alat atau perkakas. Untunglah di tanah air kita ini daerah kaya akan permainan-permainan yang memakai alat maupun yang tidak menggunakan alat (Soemitro, 1992:30). Salah satu bentuk materi pendidikan jasmani disekolah dasar adalah permainan. Permainan diharapkan mampu mengembangkan siswa didik sesuai dengan tujuan pendidikan yang ingin dicapai. Permainan tradisional merupakan bagian bentuk dari permainan sederhana sebagai bahan pelajaran.

Berdasarkan observasi awal peneliti melalui wawancara dengan guru pendidikan jasmani di SD Negeri Bungkus Parangtritis diperoleh hasil bahwa pembelajaran pendidikan jasmani olah raga dan kesehatan di sekolah dasar tersebut masih menggunakan permainan tradisional terutama pada kelas atas. Pembelajaran permainan tradisional dinilai sangat efektif untuk diajarkan kepada siswa sekolah dasar yang lebih menyukai aktivitas bermain, terutama untuk sekolah-sekolah yang memiliki sarana prasarana yang masih kurang mendukung untuk pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Dalam adanya keterbatasan sarana dan prasarana pembelajaran di SD Negeri Bungkus, permainan tradisional ini dilakukan dan didukung penuh oleh kepala

sekolah SD Negeri Bungkus, supaya anak selalu tahu dan tidak meninggalkan permainan dari budayanya sendiri.

Guru Penjas yang mengajarkan permainan tradisional dalam bentuk permainan gobak sodor, hal ini dilakukan oleh guru penjas untuk selingan supaya siswa tidak bosan dalam pembelajaran penjas yang hanya diisi dengan sepak bola dan bola kasti. Pada saat guru penjas menerangkan materi tentang permainan tradisional siswa siswi SD Negeri bungkus asyik bermain sendiri lari kesana kemari. Hal ini dikarenakan letak SD Negeri Bungkus Parangtritis adalah lebih banyak di pedesaan yang berdekatan dengan lingkungan rumah warga, sawah, dengan banyaknya lahan kosong yang memungkinkan untuk bermain permainan tradisional. Selain pada jam pembelajaran penjas siswa siswi juga asik bermain pada jam istirahat, bukan hanya gobak sodor saja melainkan permainan jlok jlik, gateng dan patok lele.

Setelah pulang sekolah siswa siswi SD Negeri Bungkus juga bermain di halaman rumah dengan teman temannya, contoh permainan yang mereka lakukan saat di rumah adalah patok lele, gobak sodor, jlok jlik dan gateng. Orang tua siswa sangat senang dengan anak-anak bermain permainan tradisional, karena dengan permainan tradisional lebih memberikan hal positif, selain anak membudayakan permainan daerah yaitu anak tidak bermain gadget dan play station. Maka dari itu orang tua sangat menyetujui dengan adanya pembelajaran permainan tradisional.

Berdasarkan beberapa permasalahan tersebut yang telah diuraikan di atas di atas, maka peneliti berminat untuk melakukan penelitian dengan judul, yaitu:

“Minat Siswa Kelas Atas terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis tahun 2018”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diketahui permasalahan yang ada. Permasalahan tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Pada saat pembelajaran penjas, siswa siswi asyik bermain sendiri.
2. Sarana dan prasarana di sekolah kurang memadai.
3. Respon orang tua pada permainan ini sangat mendukung.
4. Antusias siswa pada permainan tradisional sangat baik.

C. Batasan Masalah

Agar masalah yang dibahas tidak terlalu luas dan lebih fokus, maka perlu diberikan batasan sehingga ruang lingkup dari penelitian ini menjadi lebih jelas. Penelitian ini di batasi pada minat siswa kelas atas terhadap permainan tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis tahun 2018.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah pokok dalam penelitian ini adalah “Seberapa tinggi minat siswa kelas atas terhadap permainan tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis tahun 2018?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat minat siswa kelas atas terhadap permainan tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis tahun 2018.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan dari tujuan yang telah dikemukakan oleh peneliti, diharapkan penelitian ini mendapatkan manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

- a. Kegiatan penelitian akan menjadikan pengalaman yang bermanfaat untuk melengkapi pengetahuan yang telah diperoleh di bangku kuliah dan peneliti mendapat jawaban yang konkrit tentang suatu masalah yang berkaitan dengan judul penelitian.
- b. Untuk menambah kajian yang berkaitan dengan pembelajaran pendidikan jasmani.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat siswa terhadap permainan tradisional sehingga melalui kegiatan tersebut dapat membuat siswa mendapatkan prestasi.
- b. Bagi guru, diharapkan penelitian ini dapat menambah kreativitas dalam mengajar siswa-siswi dan dapat meningkatkan minat siswa terhadap permainan tradisional.
- c. Bagi sekolah, sebagai bahan pertimbangan dalam mengevaluasi proses belajar mengajar pendidikan jasmani ketika sudah melihat hasil penelitian.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Minat

a. Pengertian Minat

Setiap individu mempunyai keinginan untuk berhubungan dengan sesuatu yang ada di sekitar lingkungan. Apabila ada sesuatu yang memberikan kesenangan kepada dirinya, kemudian ia akan berminat terhadap sesuatu yang ada. Minat apabila seseorang individu tertarik kepada sesuatu, karena sesuai dengan kebutuhannya atau merasakan bahwa sesuatu yang akan dipelajari dirasakan berarti bagi dirinya dan berminat untuk mempelajarinya. Secara tidak langsung minat berarti perasaan yang timbul dengan sendirinya tanpa disadari seseorang yang ingin menjalankan suatu aktivitas. Sedangkan menurut istilah, di bawah ini peneliti mengemukakan pendapat para ahli psikologi mengenai minat di atas.

Kegiatan tanpa didasari oleh minat maka akan membuat kegiatan tersebut akan terasa berat dan menjenuhkan, namun apabila kegiatan tersebut didasari oleh minat maka kegiatan tersebut akan terasa menyenangkan. Anak yang berminat terhadap suatu kegiatan baik permainan atau pekerjaan akan berusaha lebih keras untuk belajar dibandingkan anak yang kurang berminat atau merasa bosan. Menurut Djaali (2006: 122) “Minat adalah perasaan yang ingin tahu, mempelajari, mengagumi atau memiliki sesuatu”. Di samping itu, minat merupakan bagian dari ranah afeksi, mulai dari kesadaran sampai pada pilihan

nilai. Pendapat lain dikemukakan oleh Jahja (2011: 63) “Minat ialah suatu dorongan yang menyebabkan terikatnya perhatian individu pada objek tertentu seperti pekerjaan, pelajaran, benda, dan orang”. Minat berhubungan dengan aspek kognitif, afektif, dan motorik dan merupakan sumber motivasi untuk melakukan apa yang diinginkan.

Sedangkan Menurut Slameto (2015: 180) mengatakan bahwa “Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh”. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Sedangkan menurut Purwanto (2010: 27) mengemukakan bahwa terdapat hubungan antara motif dengan minat, “Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan-dorongan manusia untuk berinteraksi dengan dunia luar”.

Dari pendapat para ahli di atas yang telah dijabarkan maka dapat disimpulkan minat adalah suatu kecenderungan dalam individu untuk tertarik serta mempunyai perhatian terhadap suatu objek dan merasa senang untuk terlihat dalam aktivitas yang merupakan sebagai sebab dari pengalaman atas aktivitas yang sama

b. Faktor yang Mempengaruhi Minat

Minat berpengaruh pada pencapaian tujuan terhadap suatu hal yang diinginkan. Minat dalam diri seseorang tidak dapat terjadi secara tiba-tiba melalui proses. Siswa memiliki minat dari pembawaannya dan memperoleh perhatian, berinteraksi dengan lingkungannya sehingga minat dapat tumbuh dan

berkembang. Menurut Dwi Hari Subekti (2007: 8) minat dipengaruhi oleh dua faktor:

- 1) Faktor dari dalam (intrinsik) yaitu berarti bahwa sesuatu perbuatan memang di inginkan karena seseorang senang melakukannya. Disini minat datang dari dalam diri orang itu sendiri. Orang senang melakukan perbuatan itu demi perbuatan itu sendiri. Seperti: perasaan rasa senang, mempunyai perhatian, aktivitas.
- 2) Faktor dari luar (ekstrinsik) bahwa suatu perbuatan dilakukan atas dorongan/pelaksanaan dari luar. Orang melakukan perbuatan itu karena ia didorong/dipaksa dari luar. Seperti: peran guru, fasilitas .

Menurut Wibowo A.S (2005: 12), bahwa minat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu:

- 1) Faktor intrinsik terdiri dari faktor fisiologis dan psikologis anak.
 - a) Faktor fisiologis dapat digolongkan seperti panca indra, pusat syaraf dan keadaan anggota tubuh siswa. Dengan panca indra berupa mata, anak dapat melihat sehingga anak tahu apakah anak suka terhadap objek tersebut atau tidak, apakah individu tersebut mampu atau tidak dengan fisik yang ada pada dirinya. Dengan faktor fisiologis yang menandai maka minat anak dapat terwujud.
 - b) Faktor psikologis yang meliputi pengamatan, perhatian, emosi, motivasi dan intelegensi. Anak melakukan suatu pengamatan terhadap objek yang menimbulkan rasa senang, setelah dia senang maka dia akan memberikan suatu perhatian terhadap objek tersebut. Sehingga dengan emosi yang ada, anak dapat memberikan motivasi yang diciptakan sehingga terbentuk intelegensi terhadap anak.
- 2) Faktor ekstrinsik terdiri dari dua faktor sosial faktor non sosial yang berasal dari lingkungan anak.

- a) Faktor sosial yaitu pengaruh yang menimbulkan minat/tidak berminat.

Faktor sosial dapat berupa dorongan dari orang tua atau keikutsertaan orang tua untuk anak melakukan suatu aktivitas dapat menimbulkan minat pada anak tersebut. Misalnya seseorang bapak mendukung anaknya ikut serta atau ikut terlibat dalam ekstrakurikuler sesuai dengan bakat anak.

- b) Faktor non-sosial yaitu faktor alam yang dapat menimbulkan minat seseorang, misal panas, dingin, lembab, perlengkapan, sarana dan prasarana. Misalnya suatu aktivitas tersebut dilakukan pada kondisi yang panas, dengan perlengkapan yang berat dan sarana yang kurang bagus dengan suatu aktivitas dilakukan pada kondisi yang lebih baik dengan perlengkapan yang ringan atau mudah diperoleh dan sarana yang cukup menarik. Dalam dua kondisi tersebut dapat kita perkirakan bahwa anak akan lebih suka dengan kondisi yang kedua. Rasa suka yang timbul dapat menimbulkan pula minat pada anak tersebut.

Menurut Crow and Crow dalam Gunarto (2007: 7), faktor-faktor yang mempengaruhi minat adalah:

- 1) Faktor pendorong dari dalam
Merupakan rangsangan yang datang dari lingkungan/ruang lingkup sesuai dengan keinginan/kebutuhan seseorang akan mudah menimbulkan minat: cenderung terhadap belajar, dalam hal ini seseorang mempunyai hasrat ingin tahu terhadap ilmu pengetahuan.
- 2) Faktor motif sosial
Adalah minat seseorang terhadap objek/suatu hal, di samping hal dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri manusia juga dipengaruhi oleh motif sosial, misalnya: seseorang berminat pada prestasi tertinggi agar dapat status sosial yang tinggi pula.
- 3) Faktor Emosi

Faktor perasaan dan emosi mempunyai pengaruh terhadap subjek misalnya: perjalanan sukses yang dipakai seseorang dalam sesuatu kegiatan tertentu dapat membangkitkan perasaan senang dan dapat menambah semangat/kuatnya minat dalam kegiatan tersebut.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa secara garis besar minat dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor yang berasal dari dalam diri individu itu sendiri (faktor intrinsik) seperti fisiologis, psikologis dan faktor dari luar individu (faktor ekstrinsik) seperti faktor sosial dan non sosial. Faktor ini nantinya akan dijadikan sebagai titik tolak untuk mengukur seberapa besar minat siswa terhadap pembelajaran permainan tradisional.

2. Hakikat Pembelajaran

a. Tinjauan Belajar

Beberapa pengertian tentang belajar, di antaranya pendapat Moh. Surya (1981:32) belajar suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan. Menurut Usman (2010: 5), belajar diartikan "Proses perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dan individu dengan lingkungannya. Menurut pandangan Bloom dan Krathwohl dalam Rianto (2002: 29) belajar merupakan proses perkembangan kemampuan yang mencakup tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.

Belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progressif. Belajar juga dipahami sebagai suatu perilaku, maka responnya menjadi lebih baik, sebaliknya bila tidak belajar maka responnya menurun. Menurut Skinner dalam Sagala (2010: 14) Belajar adalah suatu

perubahan perilaku pada diri seorang yang kemungkinan atau peluang terjadinya respon setelah mengalami belajar. Sardiman (2009: 20) mengemukakan bahwa “belajar itu senantiasa merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya”. Dengan belajar akan membawa perubahan pada individu-individu yang belajar. Perubahan tersebut tidak hanya terbatas pada bertambahnya ilmu pengetahuan, tetapi juga pada kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak, dan penyesuaian diri. Hamalik (2008: 21) menyatakan bahwa belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan pelatihan.

Menurut Woolfolk & Nicolich yang dikutip Rianto (2002: 3), belajar adalah perubahan yang ada dalam diri seseorang sebagai hasil dari pengalaman. Sedangkan Snelbecker dalam Rianto (2002: 3) menyatakan bahwa perubahan akibat belajar terutama merupakan proses yang sadar dimana sedikit-dikitnya seseorang dapat menjadi sadar bahwa ia telah belajar. Lebih lanjut Rianto (2002: 3) mengutip pernyataan Snelbecker mengatakan bahwa:

“Belajar merupakan masalah setiap orang, karena dengan melakukan kegiatan belajar mungkin seseorang akan merasa lebih bahagia, menjadi lebih senang, lebih pandai menyesuaikan diri, lebih cepat mempergunakan alam dengan semestinya atau lebih dapat berbicara serta bermain dengan lebih baik. Hampir semua kecakapan, ketrampilan, pengetahuan, kebiasaan, keinginan, dan sikap manusia terbentuk, dimodifikasi, dan berkembang karena belajar”.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses organisme berubah perilakunya diakibatkan pengalaman. Belajar akan

mengakibatkan perubahan tingkah laku karena adanya interaksi antara individu dan individu dengan lingkungannya.

b. Ciri-ciri Perilaku Belajar

Perilaku belajar seseorang dapat dilihat dari perubahan-perubahan yang terjadi pada individu yang bersangkutan, karena perubahan itu menunjukkan individu tersebut telah mengalami perilaku belajar. Sugihartono (2007: 76), menjelaskan ciri-ciri perilaku belajar sebagai berikut “(1) Perubahan Tingkah laku terjadi secara sadar; (2) Perubahan bersifat kontinyu dan fungsional; (3) Perubahan bersifat positif dan aktif; (4) Perubahan bersifat permanen; (5) Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah; (6) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku”.

Hilgrad dan Gordon dalam Hamalik (2008: 48) mengemukakan :

Belajar menunjuk ke perubahan tingkah laku si subjek dalam situasi tertentu berkat pengalamannya yang berulang-ulang, dan perubahan tingkah laku tersebut tak dapat dijelaskan atas dasar kecenderungankecenderungan respon bawaan, kematangan atau keadaan temporer dari si subyek (misalnya kelelahan dan sebagainya).

Ciri-ciri belajar menurut Natawidjaja & Moein (2010) adalah sebagai berikut. (1) Belajar menyebabkan perubahan pada aspek kepribadian yang berfungsi terus menerus. (2) Belajar adalah perbuatan sadar, sehingga belajar selalu mempunyai tujuan. (3) Belajar hanya terjadi melalui pengalaman yang bersifat individual. (4) Belajar menghasilkan perubahan yang menyeluruh dan mengintegrasikan semua aspek-aspek yang terlibat di dalamnya, (5) Belajar adalah suatu proses interaksi, bukan sekedar proses penyerapan yang berlangsung

tanpa usaha yang aktif dari individu yang belajar. (6) Perubahan tingkah laku berlangsung dari paling sederhana sampai pada yang kompleks.

Berdasarkan penjelasan di atas maka ciri-ciri perilaku belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku yang terjadi pada individu, baik itu perubahan tingkah laku yang terjadi secara sadar, perubahan bersifat positif maupun perubahan yang terarah.

c. Tinjauan Pembelajaran

Pembelajaran atau pengajaran menurut Dageng dalam Uno (2008: 2), adalah upaya untuk membelajarkan siswa. Menurut Uno (2008: 2), istilah pembelajaran memiliki hakekat perencanaan atau perancangan sebagai upaya untuk membelajarkan siswa. Dengan demikian pembelajaran merupakan proses dari belajar yang pada akhirnya akan menghasilkan prestasi belajar. Dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar di suatu lingkungan belajar”.

Trianto (2009: 17) mengartikan pembelajaran adalah:

Aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan. Pembelajaran secara simpel dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Dalam makna yang lebih kompleks pembelajaran hakikatnya adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan.

Pendapat lain dari Jihad & Haris (2008: 11), “pembelajaran merupakan suatu proses yang terdiri dari kombinasi dua aspek, yaitu: belajar tertuju kepada apa yang harus dilakukan oleh siswa, mengajar berorientasi pada apa yang harus

dilakukan oleh guru sebagai pemberi pelajaran”. Snelbecker yang telah dikutip Rianto (2002: 32) mendefinisikan pembelajaran (*instructional theory*) sebagai seperangkat prinsip yang dapat dijadikan pedoman dalam mengatur kondisi untuk mencapai tujuan pendidikan. Sementara Rianto (2002: 32) mengutip pernyataan Reigeluth bahwa teori pembelajaran menanyakan apakah metode yang akan digunakan dalam desain pembelajaran? dan kapan akan digunakan? Jawabannya adalah metode dan situasi. Suatu pernyataan yang menggabungkan antara metode dan situasi disebut prinsip atau teori.

Pembelajaran yang berorientasi membawa perubahan pada perilaku dan memberikan makna bagi pembelajar (Sugandi, 2005: 9) Pembelajaran merupakan suatu kumpulan proses yang bersifat individual, yang merubah stimulasi dari lingkungan seseorang kedalam sejumlah informasi, yang selanjutnya dapat menyebabkan adanya hasil belajar dalam bentuk ingatan jangka panjang. Hasil belajar itu memberikan kemampuan kepada si belajar untuk melakukan berbagai penampilan.

Lebih lanjut Rianto (2002: 32) mengemukakan bahwa metode pembelajaran adalah seperangkat komponen yang telah dikombinasikan secara optimal untuk kualitas pembelajaran, dan suatu metode pembelajaran yang sama dapat membedakan hasil pembelajaran, jika kondisinya berbeda. Hasil yang aktual, merupakan hasil nyata yang menggunakan metode khusus di bawah kondisi yang khusus pula, walaupun hasil itu ditentukan dari tujuan-tujuan yang sering memengaruhi metode-metode yang ditetapkan. Purwodarminto (2002: 895), prestasi belajar merupakan penguasaan pengetahuan atau keterampilan

yang dikembangkan melalui mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah memiliki hakikat perencanaan atau perancangan sebagai upaya untuk membelajarkan siswa sehingga siswa akan mengalami perubahan dan hasil akhir dari proses suatu kegiatan pembelajaran akan tampak dalam penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang ditunjukkan dengan nilai tes serta untuk memperoleh nilai tersebut perlu dilakukan evaluasi.

3. Hakikat Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

a. Pengertian Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah yaitu Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Menurut Suryobroto (2004: 16), pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup aktif, dan sikap sportif melalui kegiatan jasmani. Menurut Lutan (2000: 1) pendidikan jasmani adalah wahana untuk mendidik anak. Selain itu pendidikan jasmani merupakan alat untuk membina anak muda agar kelak mereka mampu membuat keputusan terbaik tentang aktivitas jasmani yang dilakukan dan menjalani pola hidup sehat di sepanjang hayatnya.

Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan, (2006: 1), bahwa pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan

keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat, dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Lingkungan belajar diatur secara saksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif setiap siswa.

Depdiknas (2003: 1), menyatakan pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis, bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu organik, *neuromuskuler*, intelektual, dan emosional dalam kerangka sistem pendidikan nasional. Sukintaka (2004: 2), menyatakan pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan total yang mencoba mencapai tujuan mengembangkan kebugaran jasmani, mental, sosial serta emosional bagi masyarakat dengan wahana aktivitas jasmani. Jadi peran pendidikan jasmani meliputi berbagai usaha untuk mendorong, membangkitkan, mengembangkan dan membina kekuatan jasmani seseorang. Olahraga merupakan sarana untuk mencapai tujuan pendidikan. Di samping menjadi sarana dalam mencapai tujuan pendidikan, maka olahraga pendidikan mencakup pula usaha-usaha ke arah tercapainya kesegaran jasmani yang optimal bagi anak-anak sekolah dan mahasiswa.

Menurut Paturusi (2012: 4-5), pendidikan jasmani merupakan suatu kegiatan mendidik anak dengan proses pendidikan melalui aktivitas pendidikan jasmani dan olahraga untuk membantu anak agar tumbuh dan berkembang secara wajar sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Proses dalam pembelajaran pendidikan jasmani memiliki beberapa faktor. Pada tingkat mikro ada empat unsur utama yaitu tujuan, substansi (tugas ajar), metode dan strategi, dan asesmen,

serta evaluasi. Keempat unsur ini tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Tugas utama guru pendidikan jasmani ialah mengelola persiapan dan keterkaitan keempat unsur tersebut dalam sebuah mata rantai, berawal pada perencanaan tujuan dan berakhir pada gambaran tentang pencapaian tujuan (Suherman, 2000: 7). Menurut Syarifuddin & Muhadi (1992: 4), pendidikan jasmani adalah suatu proses melalui aktivitas jasmani, yang dirancang dan disusun secara sistematis, untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan, meningkatkan kemampuan dan keterampilan jasmani, kecerdasan pembentukan watak, serta nilai dan sikap yang positif bagi setiap warga negara dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.

Dari berbagai pendapat tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan total. Proses pembelajaran pendidikan jasmani melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat, dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi.

b. Tujuan Pendidikan Jasmani

Definisi tujuan pendidikan jasmani dikaji dari tujuan kelembagaan atau institusional bersifat global, hal ini dikarenakan menggambarkan harapan suatu lembaga terhadap alumninya, tujuan kurikulum merupakan target yang ingin dicapai oleh peserta didik dalam suatu bidang studi tertentu. Pengertian tersebut sejalan dengan BSNP (2006: 703), yang mengemukakan bahwa Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

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

Menurut Barrow yang dikutip oleh Abdoellah & Manadji (1994: 17) tujuan pendidikan jasmani adalah perkembangan optimal dari individu yang utuh dan berkemampuan menyesuaikan diri secara jasmaniah, social, dan mental melalui pelajaran yang dipimpin dan partisipasi dalam olahraga yang dipilih. Menurut Thomas, yang dikutip oleh Suherman (2000: 31) pendidikan jasmani mempunyai dua tujuan yang khas yaitu:

- 1) Mengembangkan dan memelihara tingkat kebugaran jasmani yang sesuai dengan kesehatan dan dan mengajarkan mengapa kebugaran merupakan sesuatu yang penting serta bagaimana kebugaran dipengaruhi oleh latihan.
- 2) Mengembangkan keterampilan yang layak diawali oleh gerak keterampilan dasar, kemudian menuju ke keterampilan olahraga tertentu, akhirnya menekankan pada berolahraga sepanjang hayat.

Berdasarkan tujuan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yaitu melalui pendidikan jasmani diharapkan siswa memiliki kemampuan untuk mengembangkan kebugaran jasmani, pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, meningkatkan keterampilan gerak, membentuk karakter moral yang baik,

menumbuhkan sikap sportif, mengembangkan keterampilan menjaga keselamatan dan pencapaian pertumbuhan fisik yang sempurna dan pola hidup yang sehat.

c. Ruang Lingkup Pendidikan Jasmani

Sesuai dengan program Kurikulum 2013 Tingkat Satuan Pembelajaran, materi mata pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan antara lain; (1) Permainan dan Olahraga, (2) Aktivitas pengembangan diri, (3) Aktivitas senam, (4) Aktivitas ritmik, (5) Aktivitas akuatik, (6) Kesehatan. Pendidikan jasmani merupakan wahana pendidikan, yang memberikan kesempatan bagi anak untuk mempelajari hal-hal yang penting. Oleh karena itu, materi penjas tidak kalah penting dibandingkan dengan pelajaran lain seperti: IPA, Bahasa Indonesia, Matematika, dan IPS. Berdasar pada standar kompetensi dan kompetensi dasar Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah ruang lingkup pendidikan jasmani meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- 1) Permainan dan olahraga
Permainan dan Olahraga meliputi: Olahraga tradisional, permainan eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif, atletik, kasti, sepak bola, bola basket dan olahraga permainan lainnya.
- 2) Aktivitas pengembangan
Aktivitas pengembangan meliputi: mekanika sikap tubuh, komponen kebugaran jasmani dan bentuk postur tubuh serta aktivitas lainnya.
- 3) Aktivitas senam
Aktivitas senam meliputi: Ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa dan dengan alat, senam lantai dan aktivitas lainnya.
- 4) Aktivitas akuatik
Aktivitas air meliputi: permainan di air, keselamatan air, keterampilan gerak di air, dan renang serta aktivitas lainnya.
- 5) Aktivitas ritmik
Aktivitas ritmik meliputi: gerak bebas, senam pagi, SKJ, dan senam aerobik serta aktivitas lainnya.
- 6) Kesehatan
Kesehatan meliputi: penanaman budaya sehat dan hidup sehari-hari, khususnya yang terkait dengan perawatan tubuh agar tetap sehat,

memilih makanan dan minuman yang sehat, mencegah dan merawat cedera.

4. Permainan Tradisional

a. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak pada suatu daerah secara tradisi, yang dimaksudkan secara tradisi disini ialah permainan itu telah diwarisi dari generasi ke generasi berikutnya. Jadi, permainan tersebut telah dimainkan oleh anak-anak dari suatu zaman ke zaman berikutnya. Dengan kata lain, permainan yang diciptakan oleh hasil budidaya manusia di masa lampau pada suatu daerah guna meningkatkan gairah anak-anak untuk bersenang-senang dan mempunyai pengaruh yang sangat bermakna pada perkembangan pribadi anak (Sukintaka, 2001: 91).

Berbicara tentang permainan tradisional, Dinata (2003: 4) mengungkapkan permainan tradisional adalah memiliki unsur keterampilan fisik, kecepatan berfikir serta implementasinya terhadap nilai sosial dan budaya. Pendapat di atas dikuatkan oleh Ismail (2006: 106) permainan tradisional merupakan jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya, pada hakikatnya merupakan warisan leluhur yang harus dilestarikan keberadaannya. Sukirman (2004) menyatakan permainan tradisional merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan tradisional memberikan pengaruh yang besar terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak dikemudian hari.

Arlina (2008: 10) menyatakan bahwa permainan tradisional anak adalah proses melakukan kegiatan yang menyenangkan hati anak dengan

mempergunakan alat sederhana sesuai dengan keadaan dan merupakan hasil penggalian budaya setempat gagasan dan ajaran turun temurun dari nenek moyang. Ardiwinata (2006; 1) olahraga tradisional merupakan kebudayaan nenek moyang bangsa Indonesia. Olahraga tradisional harus memenuhi dua persyaratan yaitu berupa “olahraga” dan sekaligus juga “tradisional” baik dalam memiliki tradisi yang telah berkembang selama beberapa generasi, maupun dalam arti sesuatu yang terkait dengan tradisi budaya suatu bangsa secara lebih luas. Berat ringannya teknik dari berbagai bentuk olahraga tradisional di Indonesia sangat bervariasi. Persyaratan teknik yang ada dalam olahraga tradisional di antaranya adalah kekuatan tubuh, kelentukan, kecepatan gerak, kemampuan reaksi.

Olahraga tradisional perlu dikembangkan atau dimodifikasi demi ketahanan budaya bangsa, karena harus disadari bahwa kebudayaan merupakan nilai-nilai luhur bagi bangsa Indonesia. Selain itu olahraga tradisional merupakan salah satu aspek yang perlu mendapatkan prioritas utama untuk dilestarikan, dilindungi, dibina, dikembangkan, diberdayakan yang selanjutnya diwarisi agar tidak hilang oleh perkembangan jaman atau hilang diambil oleh Negara lain.

Dengan bermain anak-anak akan memperoleh perkembangan aspek pribadinya. Sukintaka (2001: 95-97) menyatakan bahwa ada 4 aspek (sasaran) yaitu:

- 1) Sasaran jasmani meliputi: (1) Peningkatan kekuatan otot, (2) Daya tahan otot setempat, (3) Daya tahan kardiovaskuler, (4) Kelentukan, (5) Keterampilan gerak
- 2) Sasaran psikis yaitu rasa bebas dalam bermain, permainan itu pembebasan, artinya pembebasan dari pamrih atau pembebasan dari tujuan lain di luar tujuan bermain, hanyalah untuk memperoleh rasa senang dari bermain. Hasil dari bermain yang murni ialah kebebasan.

- 3) Sasaran rasa sosial: semua permainan membutuhkan teman untuk bermain, anak membutuhkan orang lain agar dapat menilai orang lain dan dirinya sendiri dan dengan sendirinya mereka akan menyadari bahwa mereka membutuhkan orang lain.
- 4) Sasaran rasa berketuhanan yaitu permainan bukan suatu kebaktian, tetapi dalam bermain anak akan memperoleh suasana untuk mengagungkan tuhan. Bahkan dalam banyak daerah terdapat permainan gerak dan lagu yang sifatnya mengagungkan tuhan atau ritual.

Sukintaka (2001: 123) menyatakan bahwa permainan daerah merupakan sumber permainan tradisional. Permainan daerah khususnya yang tradisional itu merupakan suatu kegiatan yang sangat bermakna untuk wahana pendidikan generasi bangsa Indonesia. Sebenarnya sangatlah penting diusahakan pengangkatan kembali permainan daerah untuk kepentingan pendidikan, yang diharapkan dengan mengungkap permainan daerah yang tradisional tersebut dapat membantu usaha pengembangan dan pelestarian budaya bangsa. Sukintaka (2001: 103) menyatakan sebagai berikut: “permainan itu merupakan permulaan akan suatu kebudayaan”. Seperti diketahui bahwa budaya asli Indonesia selalu menampilkan jati diri bangsa yang dapat dibanggakan, dan beraneka ragam permainan daerah yang dimiliki, merupakan wujud kekayaan bangsa Indonesia akan budaya. Sehingga bagaimana banyaknya permainan yang ada di Indonesia ini yang harus kita jaga dan kita lestarikan sampai anak cucu dapat memainkan permainan tradisional lagi.

Permainan tradisional sangat sesuai untuk diajarkan di sekolah dasar, sebab memiliki nilai-nilai luhur yang dapat mempengaruhi terbentuknya kepribadian anak secara sehat dan wajar. Sukintaka (1998: 102) menyatakan bahwa permainan daerah dapat digunakan sebagai alat pendidikan dan

berpengaruh langsung terhadap: (1) kesegaran jasmani anak, (2) meningkatkan budi pekerti, (3) perkembangan sosial anak, (4) pembangkit rasa ketuhanan. Selanjutnya ciri-ciri permainan tradisional: (1) Menyenangkan, (2) Kesederhanaan peraturan, (4) Alat mudah didapat.

Terdapat beberapa nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional Sukirman Dharmamulya (Ismail, 2006: 106-107) antara lain adalah: (1) melatih sikap mandiri, (2) berani mengambil keputusan, (3) penuh tanggung jawab, (4) jujur, (5) sikap dikontrol oleh lawan, (6) kerja sama, (7) saling membantu dan saling menjaga, (8) membela kepentingan kelompok, (9) berjiwa demokrasi, (10) patuh terhadap peraturan, (11) penuh perhitungan, (12) ketepatan berfikir dan bertindak, (13) tidak cengeng, (14) berani, (15) bertindak sopan, (16) bertindak luwes. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan yaitu kegiatan yang ditandai dengan aturan atau persyaratan yang telah disepakati bersama.

Berbagai teori tentang permainan tradisional dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan kegiatan menyenangkan yang memiliki nilai-nilai budaya, yang dapat memberikan dampak positif pada aspek perkembangan anak dan dapat mengembangkan potensi yang dimiliki anak, sehingga anak dapat menyalurkan segala keinginannya untuk berimajinasi tanpa memikirkan hasil akhirnya.

b. Manfaat Permainan Tradisional

Manfaat permainan tradisional bisa dirasakan apabila dalam pelaksanaannya dilakukan dengan baik, benar dan teratur. Menurut Suherman,

dkk., (2015: 169) manfaat yang diperoleh dari permainan tradisional antara lain, yaitu:

1) Manfaat permainan tradisional bagi kesehatan

Adapun manfaat permainan tradisional dari segi kesehatan adalah sebagai berikut:

- a) Meningkatkan kerja dan fungsi jantung, paru-paru dan pembuluh darah yang ditandai dengan denyut nadi istirahat menurun, kapasitas bertambah, penumpukan asam laktat berkurang, meningkatkan pembuluh darah kolateral, meningkatkan HDL kolesterol.
- b) Meningkatkan kekuatan otot, kepadatan tulang dan mengoptimalkan pertumbuhan
- c) Meningkatkan kelenturan pada tubuh sehingga dapat mengurangi cedera
- d) Meningkatkan metabolisme tubuh untuk mencegah kegemukan dan mempertahankan berat badan ideal.
- e) Mengurangi resiko terjadinya berbagai penyakit seperti : tekanan darah tinggi, mengurangi tekanan sistolik dan diastolik, penyakit jantung koroner, menambah HDL kolesterol dan mengurangi lemak tubuh, meningkatkan sistem imunitas.
- f) Meningkatkan sistem hormonal melalui peningkatan sensitifitas hormon terhadap jaringan tubuh.
- g) Meningkatkan aktivitas sistem kekebalan tubuh terhadap penyakit melalui peningkatan pengaturan kekebalan tubuh.

Dapat dikatakan bahwa manfaat permainan tradisional bagi tubuh sangat besar. Hanya dengan melakukan aktivitas atau kegiatan permainan tradisional yang baik dan teratur sesuai dengan intensitas latihan, lamanya latihan, frekuensi latihan dan macam aktivitas latihan maka dapat bermanfaat bagi kesehatan..

2) Manfaat permainan tradisional bagi perkembangan jiwa anak

Sedangkan manfaat permainan tradisional terhadap perkembangan jiwa anak adalah sebagai berikut:

a) Anak menjadi lebih kreatif

Permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya. Mereka menggunakan barang-barang, benda-benda, atau tumbuhan yang ada di sekitar para pemain. Hal ini mendorong mereka untuk lebih kreatif dalam menciptakan alat-alat permainan.

b) Bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak

Saat bermain, anak-anak akan melepaskan emosinya. Mereka berteriak, tertawa dan bergerak. Kegiatan semacam ini bisa digunakan sebagai terapi untuk anak-anak yang memerlukannya kondisi tersebut.

c) Mengembangkan kecerdasan majemuk anak

(1) Mengembangkan kecerdasan intelektual anak

Permainan tradisional seperti gagrudaan, oray-orayan dan pak ciciputri mampu membantu anak untuk mengembangkan kecerdasan intelektualnya. Sebab permainan tersebut akan menggali wawasan anak terhadap beragam pengetahuan.

(2) Mengembangkan emosi antar personal anak

Hampir semua permainan tradisional dilakukan secara berkelompok. Dengan berkelompok dapat membantu mengasah emosi untuk saling menolong antar anggota tim. Misalnya permainan: Bebentengan, rumah-rumahan dan kasti.

(3) Mengembangkan kecerdasan logika anak

Beberapa permainan tradisional melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya, misalnya permainan: Engklek, congklak, lompat tali, bola bekel.

(4) Mengembangkan kecerdasan kinestetik anak

Pada umumnya, permainan tradisional mendorong para pemain untuk bergerak, seperti melompat, berlari, menari, berputar dan gerak-gerakan lainnya. misalnya permainan: Adang-adangan, lompat tali, pulu-pulu, sorodot gaplok, dan egrang.

(5) Mengembangkan kecerdasan natural anak

Banyak alat-alat permainan yang dibuat/digunakan dari tumbuhan, tanah, genting, batu atau pasir. Aktivitas tersebut mendekatkan anak terhadap alam sekitarnya, sehingga anak lebih menyatu dengan alam. Misalnya permainan: masak-masakan, mobil-mobilan dari kulit jeruk, encrak dari batu, dan egrang dari bambu.

(6) Mengembangkan kecerdasan spasial anak

Bermain peran dapat ditemukan dalam permainan tradisional Anjang-Anjangan. Permainan itu mendorong anak untuk mengenal konsep ruang dan berganti peran (teatrikal).

(7) Mengembangkan kecerdasan musikal anak

Nyanyian atau bunyi-bunyian sangat akrab pada permainan tradisional. Permainan-permainan yang dilakukan sambil bernyanyi di antaranya: Ucang-Ucang Angge, Enjot-Enjotan, Calung, Ambil-Ambilan, Oray-Orayan..

d) Melatih kemampuan motorik

Contohnya pada permainan engklek, ketika anak melompat dengan satu kaki dan anak berusaha untuk menyeimbangkan tubuhnya dan loncatan yang dilakukan itu baik untuk metabolisme tubuh anak.

Berdasarkan uraian di atas, banyak nilai-nilai yang dapat di ambil dalam permainan tradisional ini, dalam beberapa kriteria sudut penggunaan bahasa, kelompok, secara bersosialisasi, aktivitas fisik, kekompakan dan aktivitas psikis. Tentu saja hal ini dilatarbelakangi bahwa anak-anak yang melakukan permainan ini merasa terbebas dari segala tekanan, sehingga rasa keceriaan dan kegembiraan dapat tercermin pada saat anak memainkannya.

c. Jenis Permainan Tradisional

Jenis permainan tradisional yang diajarkan di kelas atas di SD Negeri Bungkus antara lain :

- 1) Permainan gobak sodor jenis permainan ini dilakukan beregu dan permainan ini diajarkan di SD N Bungkus pada kelas IV dengan kurikulum 2013 dengan :

KD	3.5 Memahami berbagai bentuk aktivitas kebugaran jasmani melalui berbagai latihan : daya tahan, kekuatan, kecepatan dan kelincahan.
KI	3.0 Memahami pengetahuan faktual dengan cara memahami da menanyakan berdasarkan rasa ingin tahu tentang diri sendiri, benda dan orang.

Alat/bahan : kapur

Lokasi : halaman/taman/lapangan

Waktu bermain : sore/ siang hari

Cara bermain :

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

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

Jika pemain lawan tersentuh oleh penjaga maka pemain pun gugur. Kemenangan akan diperoleh grup jaga jika berhasil mengenai seluruh pemain lawan. <http://kebudayaanindonesia.net/kebudayaan/>

- 2) Permainan lari egrang jenis permainan ini dilakukan beregu dan permainan ini diajarkan di SD N Bungkus pada kelas V dengan kurikulum 2013 dengan :

KD	4.0 Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis logis dan kritis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan perilaku anak.
KI	4.1 mempraktikkan kombinasi gerak lokomotor, non lokomaotor dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha yang berhubungan dengan permainan tradisional.

Alat/Bahan : Bambu

Tempat : Halaman rumah atau lapangan atau taman bermain

Cara Bermain :

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

- 3) Permainan patok lele jenis permainan ini dilakukan beregu dan permainan ini diajarkan di SD N Bungkus pada kelas VI dengan kurikulum 2013 dengan :

KD	3.0 Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahunya tentang dirinya.
KI	3.0 Memahami variasi dan kombinasi gerak dasar lokomotor, non lokomotor dan manipulatif dengan permainan tradisional patok lele.

Alat/Bahan : Bambu

Tempat : Halaman rumah atau lapangan atau taman bermain

Cara Bermain :

Permainan ini terdiri dari 2 grup yaitu menyerang dan jaga. Bagi regu penyerang tugasnya mencari point sebanyak banyaknya dan regu penjaga mematikan permainan dengan cara dilempar tepat pada lubang permainan.
<http://kebudayaanindonesia.net/kebudayaan>.

d. Karakteristik Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar

Sekolah merupakan salah satu wadah formal yang berusaha melaksanakan proses perubahan perilaku melalui pendidikan. Sekolah dasar merupakan awal dari pendidikan selanjutnya, masa ini adalah masa perpindahan anak dari lingkungan keluarga ke lingkungan sekolah, yaitu lingkungan yang besar pengaruhnya terhadap perkembangan jasmani dan rohani. Mereka lebih banyak teman dalam lingkungan sosial yang lebih luas, sehingga peranan sosialnya makin berkembang, ia ingin mengetahui segala sesuatu di sekitarnya sehingga bertambah pengalamannya. Semua pengalaman itu baru akan membantu dan mempengaruhi proses perkembangan berpikirnya.

Masa sekolah dasar merupakan masa yang sangat penting dalam pembelajaran. Hal ini bukan saja pada masa ini anak mudah sekali terpengaruh oleh lingkungan, namun siswa juga dalam taraf perkembangan fisik dan psikis. Menurut Rumini, dkk., (2000: 32), manusia saling berkomunikasi untuk memenuhi kebutuhannya, maka saling memahami dengan cara mempelajari karakteristik masing-masing akan terjadi hubungan saling mengerti.

Partini (1995: 115-116), menggambarkan masa kelas-kelas tinggi Sekolah Dasar antara usia 9-13 tahun. Biasanya anak seumur ini duduk di kelas IV, V, VI. Pada masa ini timbul minat pada pelajaran-pelajaran khusus, ingin tahu, ingin belajar, realistik. Lebih lanjut menurut Partini (1995: 116), ciri khas anak pada masa kelas tinggi Sekolah Dasar adalah:

- a. Perhatiannya tertuju kepada kehidupan praktis sehari-hari.
- b. Ingin tahu, ingin belajar, 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 peer group untuk bermain bersama, dan mereka membuat peraturan sendiri dalam kelompoknya.

Menurut Yusuf (2012: 4) pada masa keserasian bersekolah ini secara relatif anak-anak lebih mudah dididik daripada masa sebelum dan sesudahnya.

Masa ini diperinci lagi menjadi dua fase yaitu:

- a. Masa kelas-kelas rendah sekolah dasar, kira-kira 6-7 tahun sampai umur 9 atau 10 tahun. Beberapa sifat anak-anak pada masa ini antara lain seperti berikut:
 - 1) Adanya hubungan positif yang tinggi antara keadaan jasmani dengan prestasi (apabila jasmaninya sehat banyak prestasi yang diperoleh).
 - 2) Sikap tunduk kepada pertauran-peraturan permainan yang tradisional.

- 3) Adanya kecenderungan memuji diri sendiri (menyebut nama sendiri).
 - 4) Suka membanding-bandingkan dirinya dengan anak yang lain.
 - 5) Apabila tidak dapat menyelesaikan masalah suatu soal, maka soal itu dianggap tidak penting.
 - 6) Pada masa ini (terutama usia 6,0-8,0 tahun) anak menghendaki nilai (angka rapor) yang baik, tanpa mengingat apakah prestasinya memang pantas diberi nilai baik atau tidak.
- b. Masa kelas-kelas tinggi sekolah dasar, kira-kira umur 9,0 atau 10,0 sampai umur 12,0 atau 13,0 tahun. Beberapa sifat khas anak-anak pada masa ini ialah:
- 1) Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret, hal ini menimbulkan adanya kecenderungan untuk membandingkan pekerjaan-pekerjaan yang praktis.
 - 2) Amat realistik ingin mengetahui, ingin belajar.
 - 3) Menjelang masa akhir ini telah ada minat kepada hal-hal dan mata pelajaran khusus, yang oleh para ahli yang mengikuti teori faktor ditafsirkan sebagai mulai menonjolnya faktor-faktor (bakat-bakat khusus).
 - 4) Sampai kira-kira umur 11,0 tahun anak membutuhkan guru atau orang-orang dewasa lainnya untuk menyelesaikan tugas dan memenuhi keinginannya. Selepas umur ini pada umumnya anak menghadapi tugas-tugasnya dengan bebas dan berusaha untuk menyelesaikannya.
 - 5) Pada masa ini, anak memandang nilai (angka rapor) sebagai ukuran yang tepat (sebaik-baiknya) mengenai prestasi sekolah.
 - 6) Anak-anak pada usia ini gemar membentuk kelompok sebaya biasanya untuk dapat bermain bersama-sama. Dalam permainan itu biasanya anak tidak lagi terikat kepada peraturan permainan yang tradisional (yang sudah ada), mereka membuat peraturan sendiri.

Masa anak usia sekolah dasar dalam usia (sekitar 6-12 tahun) dan siswa kelas atas berusia 10-12 tahun merupakan tahap perkembangan selanjutnya. Anak usia sekolah dasar memiliki karakteristik yang berbeda dimana ia lebih senang bermain, senang bergerak, senang bekerja kelompok dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Menurut Havighurst yang dikutip Desmita (2010: 35) menjelaskan tugas perkembangan anak usia sekolah dasar meliputi:

- a. Menguasai keterampilan fisik yang diperlukan dalam permainan dan aktivitas fisik.
- b. Membina hidup sehat.
- c. Belajar bergaul dan bekerja dalam kelompok.
- d. Belajar menjalankan peranan sosial sesuai dengan jenis kelamin.
- e. Belajar membaca, menulis, dan berhitung agar mampu berpartisipasi dalam masyarakat.
- f. Memperoleh sejumlah konsep yang diperlukan untuk berfikir efektif.
- g. Mengembangkan kata hati dan moral.
- h. Mencapai kemandirian pribadi.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa usia anak Sekolah Dasar kelas atas berusia 9-13 tahun. Usia ini mempunyai minat dan ingin tahu dan belajar secara realistis serta timbul terhadap pelajaran-pelajaran tertentu.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

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

1. Penelitian oleh Cahyo Heru Setiyadi (2012) yang berjudul “Minat Mahasiswa PJKR 2010 terhadap Olahraga Pilihan Tennis Meja Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta”. Penelitian ini berupa minat mahasiswa terhadap olahraga pilihan tennis meja yang meliputi faktor dalam dan faktor luar. Subjek penelitian ini adalah seluruh mahasiswa prodi PJKR angkatan tahun 2010 yang mengikuti olahraga pilihan tennis meja di FIK UNY. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode survei dengan menggunakan angket (kuesioner). Dan teknik analisis data penelitian menggunakan statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat mahasiswa prodi PJKR angkatan 2010 terhadap olahraga pilihan tennis meja di FIK UNY diketahui 12,5% mempunyai minat sangat tinggi,

20,8% mempunyai minat tinggi, 50% mempunyai minat sedang, 12,5% mempunyai minat rendah, dan 4,2% mempunyai minat sangat rendah terhadap olahraga pilihan tenis meja. Secara keseluruhan minat mahasiswa PJKR angkatan 2010 terhadap olahraga pilihan tenis meja di FIK UNY adalah dalam kategori sedang karena frekuensi yang paling tinggi terdapat pada kategori sedang yaitu 50% dari 24 mahasiswa yang dijadikan responden.

2. Penelitian oleh Septianingrum Sunaryo (2016) yang berjudul “Minat Siswa dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani di SMP Negeri 2 Tempel Kab. Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta”. Penelitian merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan adalah metode *survei*. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII reguler yang tercatat di SMP N 2 Tempel Kabupaten Sleman yang berjumlah 89 siswa. Instrumen yang digunakan adalah angket. Teknik analisis yang dilakukan adalah menuangkan frekuensi ke dalam bentuk persentase. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa minat siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani di SMP N 2 Tempel Kabupaten Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta adalah sedang dengan pertimbangan frekuensi terbanyak berapa pada kategori sedang dengan 36 siswa atau 40,45%. Minat siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani di SMP N 2 Tempel Kabupaten Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta yang berkategori sangat tinggi 3 orang atau 3,37%, tinggi 25 orang atau 28,09%, sedang 36 orang atau 40,45%, rendah 21 orang atau 23,60%, sangat rendah 4 orang atau 4,49%.

C. Kerangka Pikir

Berdasarkan latar belakang dan kajian teoritik maka permainan tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis harus dilaksanakan sesuai dengan tujuan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Kenyataan masih banyak siswa SD Negeri Bungkus Parangtritis belum sepenuhnya melaksanakan pembelajaran permainan tradisional dengan baik sesuai dengan kurikulum pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, salah satu penyebabnya karena kurangnya minat oleh siswa di sekolah tersebut.

Keberhasilan penguasaan keterampilan tergantung banyak faktor, diantaranya adalah faktor siswa, faktor guru, faktor kurikulum, faktor sarana dan prasarana, faktor lingkungan, dan faktor cara belajar. Siswa SD Negeri Bungkus Parangtritis terlihat minat dan kesenangan siswa saat melakukan pembelajaran permainan tradisional siswa kurang. Misalnya keaktifan siswa dalam pembelajaran, seperti sulit memahami permainan tradisional, ketidak seriusan siswa dalam mengikuti pembelajaran, dan cara mengajar yang digunakan oleh guru membuat siswa kurang untuk mengikuti pembelajaran.

Untuk dapat mengatasi kesulitan ini perlu diketahuinya penyebab pada pembelajaran permainan tradisional, dapat diketahui seberapa besar minat siswa saat pembelajaran permainan tradisional. Faktor minat siswa yang terdiri jasmani, psikologis dan kelelahan, faktor yang berasal dari luar tiap-tiap individu meliputi keluarga, sekolah, dan masyarakat. Salah satu pemecahan masalah guru harus bisa mengetahui minat siswa, dan kesalahan-kesalahan yang dialami siswa dalam pembelajaran permainan tradisional. Hal tersebut dapat digunakan sebagai

pertimbangan untuk menentukan tindak lanjut bagi guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam rangka memilih cara yang tepat dan strategi yang tepat agar siswa mudah menerima, bersemangat, dan termotivasi untuk mengikuti materi pembelajaran ini. Akan membuktikan bahwa minatnya masih kurang dengan menggunakan alat pengumpul data berupa angket.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif, Suharsimi Arikunto (1993: 10) menyatakan penelitian deskriptif adalah penelitian yang dilakukan dengan menjelaskan atau menggambarkan variabel masa lalu dan sekarang (sedang terjadi). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei, sedangkan teknik pengumpulan datanya menggunakan angket. Penelitian ini akan mendeskripsikan tentang seberapa besar minat siswa kelas atas dalam bermain permainan tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis Tahun Pelajaran 2017/2018.

B. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Untuk mencapai tujuan penelitian ini perlu diketahui terlebih dahulu variabel penelitiannya. Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017: 38). Variabel dalam penelitian ini adalah minat siswa kelas atas terhadap permainan tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis Tahun Pelajaran 2017/2018. Secara operasional variabel tersebut didefinisikan sebagai rasa suka atau ketertarikan siswa kelas atas SD Negeri Bungkus dalam hal bermain atau beraktivitas permainan tradisional yang dipengaruhi oleh faktor dari dalam (intrinsik) diri siswa berupa faktor fisiologis dan faktor psikologis terhadap bermain permainan tradisional serta minat yang berasal dari luar (ekstrinsik) siswa yang terdiri faktor sosial dan Non-sosial. Minat siswa kelas atas terhadap

permainan tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis tahun pelajaran 2017/2018 diukur dengan instrumen berupa angket.

C. Populasi Penelitian

1. Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2016: 80) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas atas SD Negeri Bungkus Parangtritis. Siswa kelas atas SD N Bungkus berjumlah 65 siswa. Sedangkan subyek penelitian yang digunakan adalah seluruh populasi yaitu siswa kelas atas SD N Bungkus yang berjumlah 65 siswa. Karena didalam penelitian ini langsung tertuju pada seluruh responden (*total sampling*) yaitu siswa kelas atas SD Negeri Bungkus Parangtritis berjumlah 65 siswa, maka penelitian ini disebut juga penelitian populasi.

D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

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

a. Mendefinisikan konstruk (*Construct Definition*)

Langkah pertama adalah mendefinisikan konstruk berarti membatasi variabel yang akan diteliti. Konstruk dalam penelitian ini adalah Minat Siswa Kelas Atas Dalam Bermain Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis tahun pelajaran 2017/2018.

b. Menyidik faktor (*Identification of factors*)

Tujuan untuk menandai faktor-faktor yang diangkat dan selanjutnya diyakini menjadi komponen dari konstruk yang diteliti. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat siswa kelas atas dalam bermain permainan tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis tahun pelajaran 2017/2018 yaitu

- 1) Faktor yang mempengaruhi minat dari dalam diri siswa (*intrinsik*), yang terdiri dari : Faktor Fisiologis dan Faktor Psikologis.
- 2) Faktor yang mempengaruhi minat dari luar diri siswa (*ekstrinsik*), yang terdiri dari : Faktor Sosial dan Faktor Non-sosial

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

Tabel 1. Kisi-Kisi Uji Coba Instrumen Penelitian Minat Siswa Kelas Atas Dalam Bermain Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis Tahun Pelajaran 2017/2018

Variabel	Faktor	Indikator	No Butir	
			Positif	Negatif
Minat siswa kelas atas terhadap permainan tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis tahun 2018	1. Intrinsik	Fisiologis	1,2,3,4,5,7	6
		Psikologis	8,9,10,12,13,14,15	11
	2. Ekstrinsik	Sosial	16,18,19,20,21,22	17
		Non-Sosial	23,24,25,26,28,29,	27
Jumlah			29	

Penskoran digunakan dengan menggunakan skala Likert. Menurut Sugiyono (2016:132), *Skala Likert* merupakan skala yang berisi lima tingkat jawaban mengenai kesetujuan responden terhadap statemen atau pernyataan yang dikemukakan mendahului opsi jawaban yang disediakan. Modifikasi *Skala Likert* dimaksudkan untuk menghilangkan kelemahan yang dikandung oleh skala lima tingkat, modifikasi *skala likert* meniadakan kategori jawaban yang ditengah berdasarkan tiga alasan yaitu: (1) kategori tersebut memiliki arti ganda, biasanya diartikan belum dapat memutuskan atau memberikan jawaban (2) tersedianya jawaban ditengah itu menimbulkan kecenderungan menjawab ke tengah. (3) maksud kategori 1-2-3-4 adalah terutama untuk melihat kecenderungan pendapat responden, kearah besar kecilnya implementasi program penumbuhan budi pekerti pada pembelajaran PJOK.

Maka dalam penelitian ini dengan menggunakan empat alternatif jawaban, yaitu: 1 (Sangat Setuju), 2 (Setuju), 3 (Tidak Setuju), 4 (Sangat Tidak Setuju). Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomenal sosial (Sugiyono, 2009: 93). Responden dapat memilih salah satu dari empat alternatif jawaban yang disesuaikan dengan keadaan subjek. Skor untuk setiap alternatif jawaban pertanyaan positif (+) dan pertanyaan negatif (-). Berikut penjelasan pembobotan skor dari jawaban tersebut:

Tabel 2. Skor Hasil Penelitian Angket.

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

c. Konsultasi Ahli (Kalibrasi Ahli)

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

2. Ujicoba Instrumen Penelitian

Sebelum digunakan untuk mengukur, instrumen penelitian harus diuji cobakan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kesahihan (validitas) dan keandalan

(reliabilitas) instrumen penelitian tersebut. Instrumen penelitian yang baik harus memenuhi dua persyaratan, yaitu valid dan reliabel. Instrumen penelitian dikatakan valid apa bila instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak di ukur. Instrumen penelitian yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama akan menghasilkan data yang sama (Sugiyono, 2006:168).

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

a) Uji Validitas Angket

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

Berdasarkan hasil validasi instrumen yang telah dilaksanakan oleh ahli yaitu bapak Drs. Sudardiyono, M.Pd. dan Drs. F. Suharjana M.Pd. bahwa

instrumen penelitian layak digunakan, akan tetapi dengan syarat perbaikan.

Berikut ini adalah beberapa saran dan tanggapan mengenai instrumen :

- 1) Ada beberapa butir yang kurang layak maka harus diperbaiki.
- 2) Faktor-faktor intrinsik dan ekstrinsik dalam kisi-kisi instrumen di jabarkan ke dalam indikator dan diskriptor.
- 3) Butir pertanyaan di buat lebih sederhana sesuai dengan kemampuan responden (siswa kelas atas).

Setelah pengujian konstrak dari para ahli dan berdasarkan pengalaman empiris di lapangan selesai, maka diteruskan dengan uji coba instrumen. Instrumen tersebut diuji coba pada hari Kamis tanggal 30 Agustus 2018, di SD Negeri Bungkus. Ada 21 siswa kelas V yang diambil untuk sampel ujicoba instrumen.

Untuk menguji validitas instrumen dicari dengan menganalisis setiap butir. Setiap butir dapat diketahui pasti manakah yang memenuhi syarat dan tidak memenuhi syarat. Untuk mengukur validitas instrumen digunakan teknik korelasi *product moment* untuk batasan r tabel maka dengan $df = (n-2)$ dengan $n = 21$, maka didapat r tabel 0,456. Artinya jika nilai korelasi lebih dari batasan yang ditentukan atau ($r_{hitung} > r_{tabel}$) yaitu r tabel sebesar 0,456 maka pernyataan tersebut dianggap valid, sedangkan jika kurang dari batasan yang ditentukan atau ($r_{hitung} < r_{tabel}$) yaitu r tabel sebesar 0,456 maka pernyataan tersebut dianggap tidak valid/gugur. Setelah uji coba instrumen terkumpul kemudian dianalisis dengan bantuan *software*, komputer *Microsoft Excel* dan *SPSS 24.0 for window*. Pengujian menghasilkan bahwa 29 butir soal yang diujicoba dinyatakan valid.

Dengan demikian tetap terdapat 29 butir pernyataan dinyatakan sahih atau valid dan digunakan untuk pengambilan data.

Tabel 3. Uji Validitas Instrument Penelitian

Variabel	r tabel	r hitung	Keterangan
1	0,456	0,630	Valid
2	0,456	0,630	Valid
3	0,456	0,630	Valid
4	0,456	0,630	Valid
5	0,456	0,630	Valid
6	0,456	0,630	Valid
7	0,456	0,630	Valid
8	0,456	0,630	Valid
9	0,456	0,630	Valid
10	0,456	0,630	Valid
11	0,456	0,630	Valid
12	0,456	0,630	Valid
13	0,456	0,630	Valid
14	0,456	0,630	Valid
15	0,456	0,630	Valid
16	0,456	0,630	Valid
17	0,456	0,630	Valid
18	0,456	0,630	Valid
19	0,456	0,630	Valid
20	0,456	0,630	Valid
21	0,456	0,630	Valid
22	0,456	0,630	Valid
23	0,456	0,630	Valid
24	0,456	0,630	Valid
25	0,456	0,630	Valid
26	0,456	0,630	Valid
27	0,456	0,630	Valid
28	0,456	0,630	Valid
29	0,456	0,630	Valid

Uji Reliabilitas Instrumen

Tabel 4. Uji Reabilitas

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	21	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	21	100,0

a)

b)

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

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,952	29

c)

d)

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	93,7619	181,590	,594	,951
VAR00002	93,6667	177,633	,710	,950
VAR00003	93,7143	178,314	,640	,950

VAR00004	93,5714	186,357	,582	,951
VAR00005	93,4286	182,957	,562	,951
VAR00006	93,4762	183,962	,643	,950
VAR00007	93,3333	183,433	,724	,950
VAR00008	93,6667	186,333	,601	,951
VAR00009	93,4286	182,957	,562	,951
VAR00010	93,9524	181,248	,690	,950
VAR00011	93,6667	177,633	,710	,950
VAR00012	93,9524	177,448	,697	,950
VAR00013	93,8571	178,129	,681	,950
VAR00014	93,3333	183,433	,724	,950
VAR00015	93,4762	183,962	,643	,950
VAR00016	93,5714	186,357	,582	,951
VAR00017	93,6667	186,333	,601	,951
VAR00018	94,0476	181,448	,609	,951
VAR00019	94,0952	183,090	,555	,951
VAR00020	93,9524	183,548	,510	,951
VAR00021	93,9048	181,490	,650	,950
VAR00022	93,6667	177,633	,710	,950
VAR00023	94,1429	178,929	,591	,951
VAR00024	93,6190	180,148	,641	,950
VAR00025	93,5714	184,657	,521	,951
VAR00026	93,9048	181,490	,650	,950
VAR00027	93,6667	177,633	,710	,950

VAR00028	93,8571	178,129	,681	,950
VAR00029	93,3810	187,648	,519	,951

Sutrisno Hadi (2006: 142) menyatakan realibilitas menunjukan pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Pengujian realibilitas instrumen dilakukan dengan menggunakan (*internal consistency*), dilakukan dengan cara mencobakan instrumen sekali saja. Hasil analisis dapat digunakan untuk memprediksi reliabilitas instrumen (Sugiyono, 2010:185). Untuk menguji reliabilitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan metode alpha cronbach, sedangkan perhitungannya menggunakan bantuan komputer SPSS 24.0. Berdasarkan perhitungan reliabilitas diperoleh koefisien alpha (rtt) sebesar 0,952. Hasil ini menyatakan bahwa angket reliabel dan siap digunakan sebagai instrumen dalam pengambilan data.

3. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dapat berarti cara atau prosedur yang dilakukan untuk mengumpulkan data (Endang Mulyatiningsih 2011: 24). Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei dengan memberikan angket.

Menurut S. Nasution (2007: 128) angket atau questionnaire adalah daftar yang didistribusikan melalui pos untuk diisi dan dikembalikan atau dapat juga dijawab di bawah pengawasan peneliti. Responden ditentukan berdasarkan teknik sampling. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas

atas di SD Negeri Bungkus Parangtritis. Tipe angket yaitu angket tertutup. Angket tertutup berupa sejumlah pertanyaan atau pernyataan dengan alternatif jawaban Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Dan Sangat Tidak Setuju. Teknik angket ini digunakan untuk mengetahui seberapa besar Minat Siswa Kelas Atas Dalam Bermain Permainan Tradisional Di SD Negeri Bungkus Parangtritis Tahun Pelajaran 2017/2018.

Langkah yang digunakan peneliti untuk teknik pengumpulan data adalah sebagai :

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

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

E. Teknik Analisis Data

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.

Cara perhitungan analisis data mencari besarnya frekuensi relatif persentase.

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

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

Keterangan:

P = Persentase yang dicari (Frekuensi Relatif)

F = Frekuensi

N = Jumlah Responden

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 Anas Sudijono (2008: 175) yaitu:

Tabel 5. Norma Pengkategorian

Interval	Kategori
$X > M + 1,5 \text{ SD}$	Sangat Tinggi
$M + 0,5 \text{ SD} < X \leq M + 1,5 \text{ SD}$	Tinggi
$M - 0,5 \text{ SD} < X \leq M + 0,5 \text{ SD}$	Cukup
$M - 1,5 \text{ SD} < X \leq M - 0,5 \text{ SD}$	Kurang
$X \leq M - 1,5 \text{ SD}$	Sangat Kurang

Keterangan :

X = Total jawaban responden

M = Mean (rata-rata)

SD = Standar deviasi

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis Tahun 2018, Penelitian ini diukur dengan 29 butir pernyataan dengan skor 4 yang menjawab “ sangat setuju “, 3 untuk yang menjawab “setuju”, 2 untuk yang menjawab “ tidak setuju “ dan skor 1 untuk yang menjawab “ sangat tidak setuju ”. Deskripsi data hasil penelitian ini diungkapkan dengan 29 pernyataan, dengan dua faktor, yaitu faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Hasil analisis data Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis Tahun 2018 diperoleh skor terendah (*minimum*) 51,00, skor tertinggi (*maksimum*) 115,00, rerata (*mean*) 95,46, *standar deviasi* (SD) 10,40. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 9 sebagai berikut:

Tabel 6. Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis Tahun 2018

Statistik	
<i>N</i>	65
<i>Mean</i>	95,46
<i>Std, Deviation</i>	10,40
<i>Minimum</i>	51,00
<i>Maximum</i>	115,00

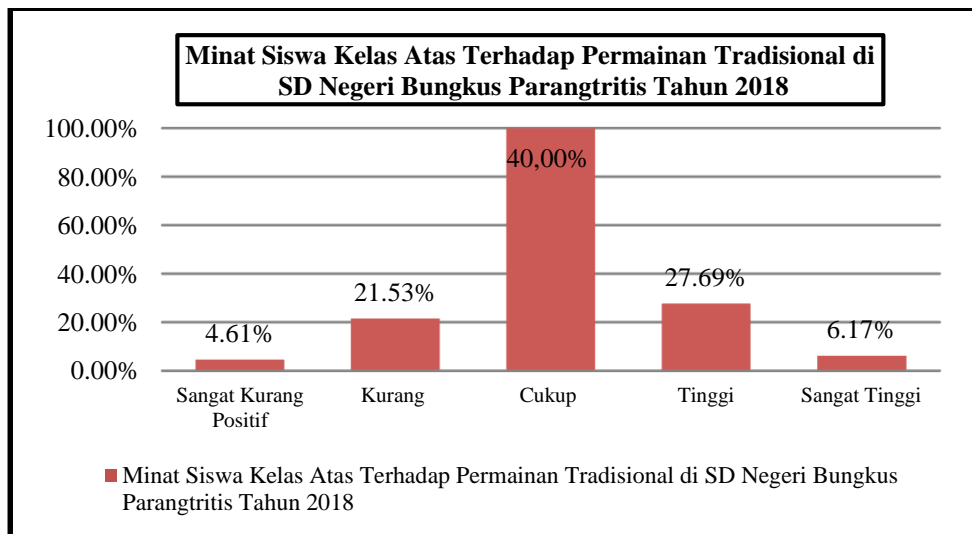
Apabila ditampilkan dalam bentuk Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis Tahun 2018, maka Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis Tahun 2018 disajikan pada tabel 10 sebagai berikut:

Tabel 7. Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis Tahun 2018

No	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$X > 111,05$	Sangat Tinggi	4 siswa	6,17%
2	$100,66 < X \leq 111,05$	Tinggi	18 siswa	27,69%
3	$90,27 < X \leq 100,66$	Sedang	26 siswa	40,00%
4	$79,88 < X \leq 90,27$	Rendah	14 siswa	21,53%
5	$X \leq 79,88$	Sangat Rendah	3 siswa	4,61%
Jumlah siswa			65 siswa	100%

Berdasarkan tabel 10 di atas menunjukkan bahwa Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis Tahun 2018 berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 4,61% (3 siswa), kategori “rendah” 21,53% (14 siswa), kategori “sedang” 40,00% (26 siswa), kategori “tinggi” 27,69% (18 siswa), “sangat tinggi” 6,17% (4 siswa).

Apabila ditampilkan dalam bentuk gambar, maka data Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis Tahun 2018 tampak pada gambar 1 sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Batang Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis Tahun 2018

Secara rinci, Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis Tahun 2018, berdasarkan faktor intrinsik dan ekstrinsik dijelaskan sebagai berikut:

1. Faktor Intrinsik

Hasil analisis data Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis Tahun 2018 berdasarkan faktor intrinsik diperoleh skor terendah (*minimum*) 28,00, skor tertinggi (*maksimum*) 60,00, rerata (*mean*) 49,80, *standar deviasi* (SD) 5,65. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 10 sebagai berikut:

Tabel 8. Deskriptif Statistik Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis Tahun 2018
Faktor Intrinsik

Statistik	
<i>N</i>	65
<i>Mean</i>	49,80
<i>Std, Deviation</i>	5,65
<i>Minimum</i>	28,00
<i>Maximum</i>	60,00

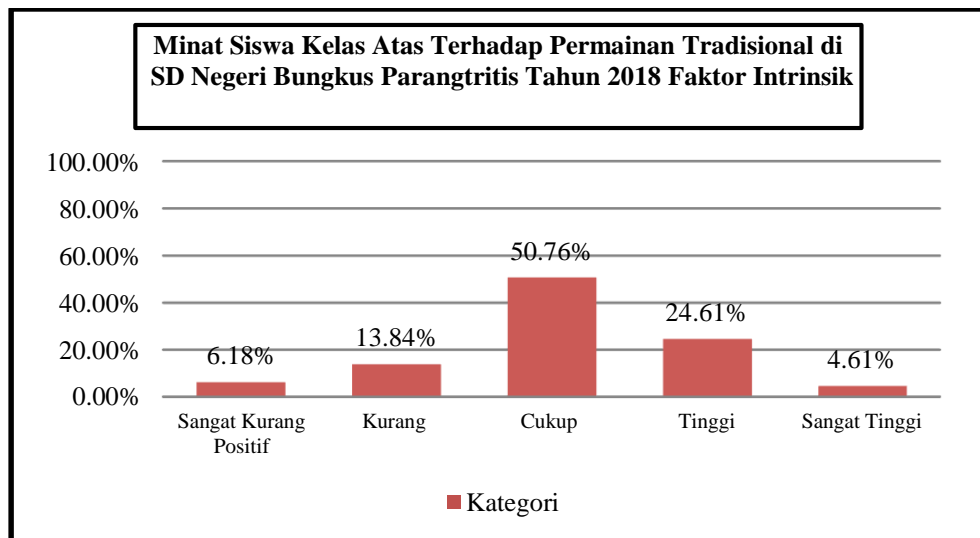
Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, data Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis Tahun 2018 berdasarkan faktor internal disajikan pada tabel 11 berikut:

Tabel 9. Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis Tahun 2018 Faktor Intrinsik

No	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$X > 58,29$	Sangat Tinggi	3 siswa	4,61%
2	$52,63 < X \leq 58,29$	Tinggi	16 siswa	24,61%
3	$46,97 < X \leq 52,63$	Sedang	33 siswa	50,76%
4	$41,31 < X \leq 46,97$	Rendah	9 siswa	13,84%
5	$X \leq 41,31$	Sangat Rendah	4 siswa	6,18%
Jumlah siswa			65	100%

Berdasarkan tabel 11 di atas menunjukkan bahwa Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis Tahun 2018 berdasarkan faktor intrinsik berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 6,18% (4 siswa), kategori “rendah” 13,84% (9 siswa), kategori “sedang” 50,76% (33 siswa), kategori “tinggi” 24,61% (16 siswa), “sangat tinggi” 4,61% (3 siswa).

Apabila ditampilkan dalam bentuk gambar, maka data Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis Tahun 2018 berdasarkan faktor intrinsik tampak pada gambar 2 sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram Batang Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis Tahun 2018 Faktor Intrinsik

2. Faktor Ekstrinsik

Hasil analisis data Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis Tahun 2018 berdasarkan faktor ekstrinsik diperoleh skor terendah (*minimum*) 23,00, skor tertinggi (*maksimum*) 55,00, rerata (*mean*) 45,66, *standar deviasi* (SD) 5,28. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 12 sebagai berikut:

Tabel 10. Deskriptif Statistik Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis Tahun 2018 Faktor Ekstrinsik

Statistik	
<i>N</i>	65
<i>Mean</i>	45,66
<i>Std. Deviation</i>	5,28
<i>Minimum</i>	23,00
<i>Maximum</i>	55,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, data Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis Tahun 2018 berdasarkan faktor ekstrinsik disajikan pada tabel 13 berikut:

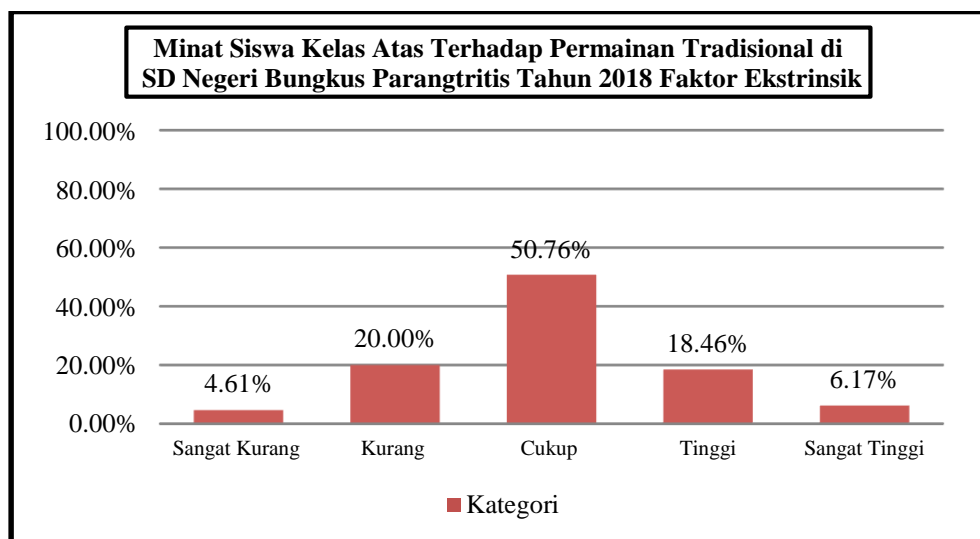
Tabel 11. Distribusi Frekuensi Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis Tahun 2018 Faktor Ekstrinsik

No	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$X > 53,58$	Sangat Tinggi	4 siswa	6,17%
2	$48,30 < X \leq 53,58$	Tinggi	12 siswa	18,46%
3	$43,02 < X \leq 48,30$	Sedang	33 siswa	50,76%
4	$37,74 < X \leq 43,02$	Rendah	13 siswa	20,00%
5	$X \leq 37,74$	Sangat Rendah	3 siswa	4,61%
Jumlah siswa			65 siswa	100%

Berdasarkan tabel 13 di atas menunjukkan bahwa Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis Tahun 2018 berdasarkan faktor ekstrinsik berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 4,61% (3 siswa), kategori “rendah” 20,00% (13 siswa), kategori “sedang”

50,76% (33 siswa), kategori “tinggi” 18,46% (12 siswa), “sangat tinggi” 6,17% (4 siswa).

Apabila ditampilkan dalam bentuk gambar, maka data Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis Tahun 2018 berdasarkan faktor ekstrinsik tampak pada gambar 3 sebagai berikut:



Gambar 3. Diagram Batang Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis Tahun 2018 Faktor Ekstrinsik

B. Pembahasan

Penelitian ini dari 65 Siswa kelas Atas di SD Negeri Bungkus Parangtritis Tahun 2018. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara keseluruhan Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis Tahun 2018 adalah pada kriteria “sedang” dengan presentase sebesar 40,00% dan ditandai dengan 26 siswa. Pada kategori “sangat rendah” dengan presentase

sebesar 4,61% (3 siswa), kategori “rendah” dengan presentase sebesar 21,53% (14 siswa), kategori “tinggi” dengan persentase sebesar 27,69% (18 siswa), “sangat tinggi” dengan persentase 6,17% (4 siswa).

Pada faktor intrinsik Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis Tahun 2018 secara keseluruhan dalam kategori sedang. Faktor intrinsik paling besar berada pada kategori sedang, yaitu sebesar 50,76% (33 siswa), dan diikuti pada kategori tinggi sebesar 24,61% (16 siswa) dan kategori rendah sebesar 13,84% (9 siswa). Minat siswa kelas V dan VI SD Negeri Beji Wates Kulon Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis Tahun 2018, berdasarkan faktor intrinsik kurangnya perhatian dari siswa dalam pembelajaran permainan tradisional yang belum maksimal sehingga faktor intrinsik masih berada di kategori sedang dan belum mampu mencapai kategori tinggi. Siswa lebih memiliki perhatian terhadap pembelajaran yang banyak mengandung permainan tradisional sehingga kurangnya antusias siswa terhadap pembelajaran permainan tradisional

Pada faktor Ekstrinsik Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis Tahun 2018 berada dalam kategori sedang. Faktor ekstrinsik paling besar berada pada kategori sedang, yaitu sebesar 50,76% (33 siswa). Kategori “sangat rendah” sebesar 4,61% (3 siswa), kategori “rendah” 20,00% (13 siswa), kategori “sedang” 50,76% (33 siswa), kategori “tinggi” 18,46% (12 siswa), “sangat tinggi” 6,17% (4 siswa). Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus

Parangtritis Tahun 2018, berdasarkan faktor ekstrinsik kurangnya peran guru, fasilitas dan evaluasi dalam pembelajaran permainan tradisional yang belum maksimal sehingga faktor ekstrinsik masih berada di kategori sedang dan belum mampu mencapai kategori tinggi. Siswa terlihat tidak bersungguh-sungguh dalam melakukan permainan tradisional yang diajarkan bahkan ada siswa yang memilih untuk berteduh dan juga duduk di pinggir lapangan. Materi pembelajaran yang kurang disukai siswa dan alat yang digunakan kurang menarik. Serta tidak adanya evaluasi yang diberikan oleh guru tentang materi pembelajaran permainan tradisional yang sudah diajarkan sehingga siswa tidak memiliki perhatian yang lebih terhadap pembelajaran permainan tradisional.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Tahun 2018 adalah “kategori “sangat tinggi” 6,17%, kategori “tinggi” 27,69%, kategori “sedang” 40,00%, kategori “rendah” 21,53%, dan kategori “sangat rendah” 4,61%.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas dapat dikemukakan implikasi hasil penelitian sebagai berikut:

1. Dengan diketahui Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis dapat digunakan untuk mengetahui Minat siswa terhadap permainan tradisional.
2. Faktor-faktor yang kurang menarik dalam Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis perlu diperhatikan dan dicari pemecahannya agar faktor tersebut lebih membantu dalam meningkatkan minat siswa terhadap permainan tradisional.
3. Guru dan pihak sekolah dapat menjadikan hasil ini sebagai bahan pertimbangan untuk lebih meningkatkan Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis dengan memperbaiki faktor-faktor yang kurang berjalan dengan efektif.

C. Saran-saran

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

1. Agar mengembangkan penelitian lebih dalam lagi tentang Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis.
2. Agar melakukan penelitian tentang Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis dengan menggunakan metode lain.
3. Lebih melakukan pengawasan pada saat pengambilan data agar data yang dihasilkan lebih objektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Djaali. (2006). Psikologi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara
- Depdikbud. (2003). *Undang-Undang RI Nomor 20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Hari Subekti. (2009) Minat siswa SMK YKKK 2 Sleman terhadap permainan tradisional. Yogyakarta. Fakultas ilmu keolahragaan.
- Jahja, Y. (2011). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Grup.
- M, Husna. A. 2009. 100+ Permainan Tradisional Indonesia Untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban. Yogyakarta: C.V Amd Offset.
- Slameto. (2010). Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sardiman (2009:20) Perkembangan peserta didik
- Sudijono, A. (2012). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- _____. (2010). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2015).. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: C.V Alfabeta.
- _____. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: C.V Alfabeta.
- C.V Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (1993). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. (Rev. ed). Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- _____. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. (Rev. ed). Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- _____. (2008). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi Revisi*. Jakarta:

Bumi Aksara.

Sutrisno Hadi. (1991). *Analisis Butir untuk Instrumen Angket, Tes, dan Skala Nilai dengan Basica* Yogyakarta: C.V Andi Offset.

Sukintaka. 1999. Teori Bermain untuk D2 PGSD Penjaskes. Yogyakarta: UNY Press.

S. Suryabrata. 2006. Psikologi Pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
Press.

Sumardi Suryabrata (2004). *Psikologi Kepribadian*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.

_____ (2006). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.

Purwanto. (2010). Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Permendikbud. (2013). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 22 Tahun 2013 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*.

Poerwadarminta. 2003. Kamus Umum Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.

Patmonodewo, Soemiarti. 2003 Pendidikan Anak Prasekolah. Jakarta: Rineka Cipta.

Wahyu Riyanto. (2015). *Tingkat Kreativitas Guru Untuk Mengatasi Keterbatasan Sarana Dan Prasarana Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di SD Negeri Se-Kecamatan Kaligesing Kabupaten Purworejo. Skripsi. FIK UNY: Yogyakarta.*

Wibowo, A.S (2005) Miat mahasiswa pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi yang mengikuti kegiatan softball di FIK UNY.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Tugas Akhir Skripsi

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

Nama Mahasiswa : *Dhoni Eko Susanto*
 NIM : *N/60422/008*
 Program Studi : *PGSD Penjas*
 Jurusan : *Fik*
 Pembimbing : *Drs. Sudardjono, M.Pd*

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda tangan Dosen Pembimbing
1.	<i>4/1. 2018</i>	<i>Proposal</i>	<i>[Signature]</i>
2.	<i>17/1. 2018</i>	<i>Bab I & perbaikan</i>	<i>[Signature]</i>
3.	<i>24/1. 2018</i>	<i>Bab I → d. perbaikan</i>	<i>[Signature]</i>
4.	<i>22/3. 2018</i>	<i>Bab I → d. perbaikan</i>	<i>[Signature]</i>
5.	<i>29/3. 2018</i>	<i>Bab I → lanjut bab II</i>	<i>[Signature]</i>
6.	<i>2/4. 2018</i>	<i>Bab II → d. buat sendiri</i>	<i>[Signature]</i>
7.	<i>6/4. 2018</i>	<i>Bab II → lanjut bab III</i>	<i>[Signature]</i>
8.	<i>9/4. 2018</i>	<i>Bab III → d. perbaikan</i>	<i>[Signature]</i>
9.	<i>18/4. 2018</i>	<i>Bab III → d. perbaikan</i>	<i>[Signature]</i>
10.	<i>20/4. 2018</i>	<i>Bab III → d. perbaikan</i>	<i>[Signature]</i>
11.	<i>30/4. 2018</i>	<i>Bab III → lanjut chapter</i>	<i>[Signature]</i>
12.	<i>3/5. 2018</i>		

Mengetahui
Kaprod PGSD Penjas.

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

Lampiran 2. Surat Persetujuan *Expert Judgment*

Hal : Persetujuan *Expert Judgment*
Lampiran : 1 Bendel angket penelitian

Kepada :

Yth. Bapak Drs. F. Suharjana, M.Pd.

Di tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penelitian yang akan saya lakukan yaitu tentang "MINAT SISWA KELAS ATAS TERHADAP PERMAINAN TRADISIONAL DI SD NEGERI BUNGKUS PARANGTRITIS TAHUN 2018" maka dengan ini saya mohon agar bapak berkenan ikut serta memberikan masukan terhadap instrument penelitian ini sebagai *Expert Judgment*. Masukan tersebut sangat membantu dalam penelitian yang akan dilaksanakan nantinya.

Demikian permohonan dari saya, besar harapan saya Bapak berkenan dengan penelitian ini. Atas perhatiannya saya ucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 19 Juli 2018

Mengetahui

Dosen Pembimbing



Drs. Sudardiyono M.Pd

NIP. 19560815 198703 1 001

Hormat saya



Dhani Eko Susanto

NIM. 14604221003

Lampiran 3. Surat Keterangan Validitas Ahli

Hal : Persetujuan *Expert Judgment*
Lampiran : 1 Bendel angket penelitian

Kepada :

Yth. Bapak Drs. F. Suharjana, M.Pd.

Di tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penelitian yang akan saya lakukan yaitu tentang "MINAT SISWA KELAS ATAS TERHADAP PERMAINAN TRADISIONAL DI SD NEGERI BUNGKUS PARANGTRITIS TAHUN 2018" maka dengan ini saya mohon agar bapak berkenan ikut serta memberikan masukan terhadap instrument penelitian ini sebagai *Expert Judgment*. Masukan tersebut sangat membantu dalam penelitian yang akan dilaksanakan nantinya.

Demikian permohonan dari saya, besar harapan saya Bapak berkenan dengan penelitian ini. Atas perhatiannya saya ucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 26 Juli 2018

Mengetahui

Dosen *Expert Judgment*



Drs. F. Suharjana M.Pd

NIP. 19580706 19803 1 002

Lampiran 4. Surat Keterangan Izin Uji Coba dan Penelitian Fakultas



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

Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psw: 282, 299, 291, 541

Nomor : 08.26/UN.34.16/PP/2018.
Lamp. : 1 Eks.
Hal : Permohonan Izin Penelitian.


27 Agustus 2018.

**Kepada Yth.
Ka. Badan Kesatuan Bangsa dan Politik
Daerah Istimewa Yogyakarta.
Jl. Jenderal Sudirman No. 5 Yogyakarta**

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

Nama : Dhani Eko Susanto
NIM : 14604221003
Program Studi : PGSD Penjas
Dosen Pembimbing : Sudardiyono, M.Pd.
NIP : 195608151987031001
Penelitian akan dilaksanakan pada :
Waktu : Agustus 2018 s/d selesai
Tempat : **SD Negeri Bungkus Parangtritis Bantul**
Judul Skripsi : Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis Tahun 2018.


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


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

Tembusan :

1. Kepala SD Negeri Bungkus
2. Kaprodi PGSD Penjas
3. Pembimbing Tas
4. Mahasiswa ybs.

Lampiran 5. Surat Keterangan Uji Coba Penelitian



**DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAAHRAGA
KABUPATEN BANTUL
UPT PP KECAMATAN KRETEK
SD BUNGKUS**

Alamat : Bungkus, Parangtritis, Kretek, Bantul Telp. 085100104685 Kode Pos 55772

SURAT KETERANGAN
Nomor : 149 /Kre Do7/2018


Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : SUCIATI, S.Pd.M.Pd.
NIP : 196803271988042001
Pangkat : Pembina/ IV a
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SDN Bungkus, UPT PP Kec. Kretek

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : DHANI EKO SUSANTO
NIM : 14604221003
Jurusan/Prodi : POR/PGSD Penjas
Fakultas : Ilmu Keolahragaan
Jenjang : S1

Mahasiswa tersebut di atas benar-benar telah melaksanakan uji coba penelitian skripsi yang berjudul **Minat Siswa Kelas Atas terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis Tahun 2018** di SD Bungkus, UPT PP Kecamatan Kretek, Dinas Kabupaten Bantul. Surat keterangan ini dikeluarkan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bungkus, 3 September 2018
Kepala Sekolah

SUCIATI, S.Pd. M.Pd.
NIP. 196803271988042001

Lampiran 6. Angket Uji Coba Penelitian

INSTRUMENUJI COBA ANGKET MINAT SISWA KELAS ATAS TERHADAP PERMAINAN TRADISIONAL DI SD NEGERI BUNGKUS PARANGTRITIS TAHUN 2018

Identitas Responden,

Nama :

Kelas :

Jenis kelamin :

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang telah tersedia dengan ketentuan menjawab, sebagai berikut:

SS : Bila sangat setuju dengan pernyataan tersebut.

S : Bila setuju dengan pernyataan tersebut.

TS : Bila tidak setuju dengan pernyataan tersebut.

STS : Bila sangat tidak setuju dengan pernyataan tersebut.

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Melalui permainan tradisional lari egrang mampu melatih keseimbangan.				
2.	Saya dapat berlatih mencukil dalam bermain patok lele dengan kuat dan terarah.				
3.	Bermain permainan gobak sodor, dapat menyehatkan tubuh saya.				
4.	Melalui permainan tradisional lari egrang dapat menguatkan otot tangan dan kaki.				
5.	Saya dapat menghindari penjagaan lawan dengan mudah pada permainan gobak sodor.				
6.	Permainan tradisional bakiak membuat badan saya mudah lelah.				
7.	Saya dapat mengambil celah lawan dengan cepat dalam permainan gobak sodor.				
8.	Permainan tradisional dapat menghilangkan kejenuhan atau rasa bosan.				
9.	Saya merasa senang ketika bermain				

	permainan tradisional				
10.	Saya sangat tertarik bermain permainan tradisional bakiak karena dilakukan beregu sehingga lebih seru.				
11.	Permainan tradisional membuat saya tidak semangat.				
No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
12.	Permainan tradisional mampu meningkatkan konsentrasi saya.				
13.	Permainan tradisional membantu saya berfikir cepat dan tanggap.				
14.	Orang tua sangat saya senang apabila saya mampu melestarikan permainan tradisional seperti bermain kelereng, egrang dan bakiak.				
15.	Orang tua saya sangat mendukung saya bermain permainan tradisional di sekolah				
16.	Bermain permainan tradisional gobak sodor dapat melatih kekompakan dalam regu.				
17.	Permainan tradisional membutuhkan teman bermain seperti permainan patok lele, bakiak dan gobak sodor.				
18.	Bermain permainan tradisional gobak sodor tidak pernah memandang usia.				
19.	Permainan tradisional memupuk rasa kekeluargaan.				
20.	Bermain permainan tradisional lompat tali bisa dilakukan dengan lawan jenis.				
21.	Permainan tradisional menggunakan alat yang sederhana seperti bambu bekas untuk membuat egrang.				
22.	Permainan tradisional menggunakan alat yang mudah didapat seperti tempurung kelapa untuk membuat egrang bathok .				
23.	Bermain permainan tradisional tidak harus menggunakan tempat yang luas.				
24.	Saya dapat melakukan permainan tradisional di halaman sekolah.				
25.	Permainan tradisional menggunakan alat yang menarik seperti karet gelang yang disambung untuk bermain lompat tali.				
26.	Bermain permainan tradisional alatnya mudah di dapat seperti batu kerikil pada				

	permainan dakon.				
27.	Saya dapat melakukan permainan egrang tanpa bantuan teman.				
28.	Saya dapat melakukan permainan bakiak walau cuaca sedang hujan.				
29.	Saya dapat melakukan permainan tradisional tanpa menggunakan pengaman.				

Lampiran 7. Hasil Angket Penelitian

5

INSTRUMENUJI COBA ANGKET MINAT SISWA KELAS ATAS TERHADAP PERMAINAN TRADISIONAL DI SD NEGERI BUNGKUS PARANGTRITIS TAHUN 2018

Identitas Responden,

Nama : Lufia Najla Kalisa

Kelas : V (lima)

Jenis kelamin : Perempuan

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang telah tersedia dengan ketentuan menjawab, sebagai berikut:

SS : Bila sangat setuju dengan pernyataan tersebut.

S : Bila setuju dengan pernyataan tersebut.

TS : Bila tidak setuju dengan pernyataan tersebut.

STS : Bila sangat tidak setuju dengan pernyataan tersebut.

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Melalui permainan tradisional lari egrang mampu melatih keseimbangan.	✓			
2.	Saya dapat berlatih mencukil dalam bermain patok lele dengan kuat dan terarah.		✓		
3.	Bermain permainan gobak sodor, dapat menyehatkan tubuh saya.	✓			
4.	Melalui permainan tradisional lari egrang dapat menguatkan otot tangan dan kaki.	✓			
5.	Saya dapat menghindari penjagaan lawan dengan mudah pada permainan gobak sodor.			✓	
6.	Permainan tradisional bakiak membuat badan saya mudah lelah.				✓
7.	Saya dapat mengambil celah lawan dengan cepat dalam permainan gobak sodor.		✓		
8.	Permainan tradisional dapat menghilangkan kejenuhan atau rasa bosan.	✓			
9.	Saya merasa senang ketika bermain permainan tradisional	✓			
10.	Saya sangat tertarik bermain permainan tradisional bakiak karena dilakukan beregu sehingga lebih seru.		✓		
11.	Permainan tradisional membuat saya tidak semangat.				✓

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
12.	Permainan tradisional mampu meningkatkan konsentrasi saya.	✓			
13.	Permainan tradisional membantu saya berfikir cepat dan tanggap.	✓			
14.	Orang tua sangat saya senang apabila saya mampu melestarikan permainan tradisional seperti bermain kelereng, egrang dan bakiak.	✓			
15.	Orang tua saya sangat mendukung saya bermain permainan tradisional di sekolah	✓			
16.	Bermain permainan tradisional gobak sodor dapat melatih kekompakan dalam regu.	✓			
17.	Permainan tradisional membutuhkan teman bermain seperti permainan patok lele, bakiak dan gobak sodor.	✓			
18.	Bermain permainan tradisional gobak sodor tidak pernah memandang usia.		✓		
19.	Permainan tradisional memupuk rasa kekeluargaan.		✓		
20.	Bermain permainan tradisional lompat tali bisa dilakukan dengan lawan jenis.			✓	
21.	Permainan tradisional menggunakan alat yang sederhana seperti bambu bekas untuk membuat egrang.	✓			
22.	Permainan tradisional menggunakan alat yang mudah didapat seperti tempurung kelapa untuk membuat egrang bathok.	✓			
23.	Bermain permainan tradisional tidak harus menggunakan tempat yang luas.		✓		
24.	Saya dapat melakukan permainan tradisional di halaman sekolah.		✓		
25.	Permainan tradisional menggunakan alat yang menarik seperti karet gelang yang disambung untuk bermain lompat tali.	✓			
26.	Bermain permainan tradisional alatnya mudah di dapat seperti batu kerikil pada permainan dakon.	✓			
27.	Saya dapat melakukan permainan egrang tanpa bantuan teman.	✓			
28.	Saya dapat melakukan permainan bakiak walau cuaca sedang hujan.				✓
29.	Saya dapat melakukan permainan tradisional tanpa menggunakan pengaman.		✓		

Lampiran 8. Uji Validitas Instrument Penelitian

UJI VALIDITAS PENELITIAN

Variabel	r tabel	r hitung	Keterangan
1	0,456	0,630	Valid
2	0,456	0,630	Valid
3	0,456	0,630	Valid
4	0,456	0,630	Valid
5	0,456	0,630	Valid
6	0,456	0,630	Valid
7	0,456	0,630	Valid
8	0,456	0,630	Valid
9	0,456	0,630	Valid
10	0,456	0,630	Valid
11	0,456	0,630	Valid
12	0,456	0,630	Valid
131	0,456	0,630	Valid
14	0,456	0,630	Valid
15	0,456	0,630	Valid
16	0,456	0,630	Valid
17	0,456	0,630	Valid
18	0,456	0,630	Valid
19	0,456	0,630	Valid
20	0,456	0,630	Valid
21	0,456	0,630	Valid
22	0,456	0,630	Valid

23	0,456	0,630	Valid
24	0,456	0,630	Valid
25	0,456	0,630	Valid
26	0,456	0,630	Valid
27	0,456	0,630	Valid
28	0,456	0,630	Valid
29	0,456	0,630	Valid

Lampiran 9. Hasil Uji Reabilitas Uji Coba Penelitian

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	21	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	21	100,0


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

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,952	29

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	93,7619	181,590	,594	,951
VAR00002	93,6667	177,633	,710	,950
VAR00003	93,7143	178,314	,640	,950
VAR00004	93,5714	186,357	,582	,951
VAR00005	93,4286	182,957	,562	,951
VAR00006	93,4762	183,962	,643	,950
VAR00007	93,3333	183,433	,724	,950

VAR00008	93,6667	186,333	,601	,951
VAR00009	93,4286	182,957	,562	,951
VAR00010	93,9524	181,248	,690	,950
VAR00011	93,6667	177,633	,710	,950
VAR00012	93,9524	177,448	,697	,950
VAR00013	93,8571	178,129	,681	,950
VAR00014	93,3333	183,433	,724	,950
VAR00015	93,4762	183,962	,643	,950
VAR00016	93,5714	186,357	,582	,951
VAR00017	93,6667	186,333	,601	,951
VAR00018	94,0476	181,448	,609	,951
VAR00019	94,0952	183,090	,555	,951
VAR00020	93,9524	183,548	,510	,951
VAR00021	93,9048	181,490	,650	,950
VAR00022	93,6667	177,633	,710	,950
VAR00023	94,1429	178,929	,591	,951
VAR00024	93,6190	180,148	,641	,950
VAR00025	93,5714	184,657	,521	,951
VAR00026	93,9048	181,490	,650	,950
VAR00027	93,6667	177,633	,710	,950
VAR00028	93,8571	178,129	,681	,950
VAR00029	93,3810	187,648	,519	,951

Lampiran 10. Surat Penelitian SD Negeri Bungkus



**DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
KABUPATEN BANTUL
UPT PP KECAMATAN KRETEK
SD BUNGKUS**

Alamat : Bungkus, Parangtritis, Kretek, Bantul Telp. 085100104685 Kode Pos 55772

SURAT KETERANGAN
Nomor : 160 /Kre Do7/2018

Yang bertanda tangan di bawah ini :


Nama	: SUCIATI, S.Pd.M.Pd.
NIP	: 196803271988042001
Pangkat	: Pembina/ IV a
Jabatan	: Kepala Sekolah
Unit Kerja	: SDN Bungkus, UPT PP Kec. Kretek

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama	: DHANIEKO SUSANTO
NIM	: 14604221003
Jurusan/Prodi	: POR/PGSD Penjas
Fakultas	: Ilmu Keolahragaan
Jenjang	: S1

Mahasiswa tersebut di atas benar-benar telah melaksanakan penelitian tugas skripsi yang berjudul **Minat Siswa Kelas Atas terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis Tahun 2018** di SD Bungkus, UPT PP Kecamatan Kretek, Dinas Kabupaten Bantul. Surat keterangan ini dikeluarkan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bungkus, September 2018
Kepala Sekolah


SUCIATI, S.Pd. M.Pd.
NIP. 196803271988042001

Lampiran 11. Data Hasil Penelitian

DATA PENELITIAN																														
NAM A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1 0	1	1 2	1 3	1 4	1 5	1 6	1 7	1 8	1 9	2 0	2 1	2 2	2 3	2 4	2 5	2 6	2 7	2 8	2 9	JUMLA H
1	4	3	4	4	4	2	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	2	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	101
2	3	2	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	3	2	89
3	3	3	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	109
4	3	3	2	2	3	4	3	4	4	2	3	1	2	4	4	3	4	2	2	4	3	2	2	4	4	3	3	4	4	88
5	4	3	4	3	1	4	4	4	2	3	4	4	4	2	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	102
6	4	4	2	3	2	3	2	3	4	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	2	3	4	3	2	4	4	90
7	4	4	4	3	4	4	3	4	1	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	2	4	3	4	3	4	102
8	4	4	4	4	3	3	1	4	4	4	4	2	4	4	3	4	2	4	3	3	2	3	3	4	3	2	4	4	3	96
9	4	4	1	3	2	1	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	2	4	4	3	2	3	4	91
10	2	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	1	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	102
11	2	1	2	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	90
12	3	2	4	4	3	4	4	4	4	4	2	3	3	4	4	2	4	4	2	2	4	4	3	4	4	4	4	3	3	99
13	4	2	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	4	4	3	94
14	1	1	2	1	3	2	3	3	3	2	2	1	4	2	4	3	4	4	3	1	3	3	4	1	2	2	1	1	3	69
15	4	4	2	4	4	4	4	4	1	2	4	1	1	4	4	3	3	1	3	2	4	4	4	3	3	4	4	1	3	89
16	2	4	4	3	4	4	4	2	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	2	4	3	3	4	3	4	98
17	2	4	4	4	4	3	3	3	3	4	2	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	2	3	3	97
18	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	107
19	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	2	2	4	4	3	4	2	4	4	4	4	105

20	4	3	3	4	4	4	4	3	2	3	3	3	3	4	4	2	2	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	97	
21	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	2	4	3	1	4	3	2	2	3	2	4	3	3	3	3	4	4	4	94	
22	3	3	3	4	4	4	4	4	3	2	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	101		
23	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	2	2	2	4	4	3	4	3	3	2	4	4	4	4	3	3	3	97	
24	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	105
25	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	87	
26	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	115	
27	4	3	2	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	103	
28	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	4	4	3	3	4	4	4	4	4	109	
29	3	2	2	3	4	3	4	3	4	3	2	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	4	3	2	4	3	90	
30	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	2	3	3	4	3	4	103	
31	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	2	4	3	4	3	2	4	4	3	103	
32	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	96	
33	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	102	
34	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	94	
35	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	111	
36	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	1	3	2	3	4	4	3	93	
37	1	1	1	3	3	2	2	3	3	2	1	1	1	2	2	3	3	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	3	51	
38	4	4	4	3	1	4	4	3	1	1	4	1	1	4	4	3	3	1	1	2	4	4	1	3	3	4	4	1	4	81	
39	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	2	4	3	3	4	3	3	97	
40	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	4	4	3	2	3	3	85	
41	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	104	
42	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	114	
43	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	2	2	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	96	
44	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	2	2	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	99	

45	4	2	4	4	4	3	4	2	3	3	4	3	3	2	4	3	4	3	4	4	2	4	3	4	3	2	1	3	4	93
46	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	2	1	3	2	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	93
47	4	4	2	3	4	3	1	3	4	3	2	2	4	3	4	3	4	2	4	3	2	4	3	4	4	3	4	3	4	93
48	4	4	2	4	3	3	4	4	4	3	2	3	3	4	4	3	2	3	2	3	2	1	4	4	4	3	2	2	4	90
49	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	1	2	3	4	4	3	2	3	2	4	3	2	3	3	4	3	4	4	91
50	3	2	2	1	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	2	3	4	4	3	2	3	3	93
51	2	4	4	4	3	3	4	4	4	2	1	2	3	2	2	4	4	3	3	4	3	2	1	2	2	3	4	3	3	85
52	4	4	3	3	4	3	2	3	3	2	3	2	1	4	3	4	4	3	4	3	2	4	2	4	3	2	4	4	3	90
53	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	1	2	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	101
54	4	4	3	3	4	4	2	3	4	3	4	2	1	4	4	3	2	1	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	96
55	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	1	2	4	4	4	4	3	4	100
56	3	4	4	3	3	4	4	3	3	2	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	103
57	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	1	3	2	3	4	4	4	99
58	1	2	4	3	3	2	3	3	4	2	1	1	2	2	4	3	3	2	2	2	1	3	2	1	3	1	1	1	4	66
59	3	4	4	3	1	3	4	3	2	2	4	1	1	4	4	4	3	2	2	2	4	4	1	4	4	3	4	2	4	86
60	4	4	3	3	4	2	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	2	4	3	4	2	4	4	3	4	100
61	3	3	2	3	3	3	4	3	4	3	2	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	2	4	4	4	4	2	4	3	94
62	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	2	4	3	2	3	98
63	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	104
64	3	4	3	4	3	3	2	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	2	1	3	4	4	2	3	4	4	3	4	4	94
65	4	4	3	3	4	4	3	2	4	3	4	2	4	3	2	4	3	2	3	3	4	4	3	2	1	2	3	4	4	91

Lampiran 12. Deskriptif Statistik Hasil Penelitian

DESKRIPTIF STATISTIK

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Keseluruhan	65	51,00	115,00	95,4615	10,39092

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
F_Internal	65	28,00	60,00	49,8000	5,65741
Valid N (listwise)	65				

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
F_Eksternal	65	23,00	55,00	45,6615	5,28050
Valid N (listwise)	65				

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
VAR00012	65	1,00	4,00	2,8923	,97023
VAR00023	65	1,00	4,00	2,9231	,90671
VAR00010	65	1,00	4,00	3,0769	,69164
VAR00018	65	1,00	4,00	3,0769	,85344
VAR00019	65	1,00	4,00	3,0769	,81601
VAR00021	65	1,00	4,00	3,1231	,76050
VAR00013	65	1,00	4,00	3,1385	,89925
VAR00028	65	1,00	4,00	3,1846	,84580
VAR00020	65	1,00	4,00	3,2000	,77460
VAR00026	65	1,00	4,00	3,2154	,73935
VAR00011	65	1,00	4,00	3,2615	,92326
VAR00001	65	1,00	4,00	3,2769	,81983
VAR00003	65	1,00	4,00	3,2923	,87897
VAR00027	65	1,00	4,00	3,3077	,91725
VAR00002	65	1,00	4,00	3,3385	,87101
VAR00022	65	1,00	4,00	3,3385	,85288
VAR00004	65	1,00	4,00	3,3538	,69441
VAR00025	65	1,00	4,00	3,3692	,78201
VAR00008	65	2,00	4,00	3,3692	,57471
VAR00017	65	2,00	4,00	3,3692	,65118
VAR00016	65	2,00	4,00	3,4308	,55816

VAR00015	65	1,00	4,00	3,4308	,76993
VAR00006	65	1,00	4,00	3,4308	,70643
VAR00024	65	1,00	4,00	3,4462	,81069
VAR00005	65	1,00	4,00	3,4769	,77273
VAR00007	65	1,00	4,00	3,4769	,77273
VAR00014	65	2,00	4,00	3,4769	,70948
VAR00009	65	1,00	4,00	3,5077	,79300
VAR00029	65	2,00	4,00	3,6000	,52440
KESELURUHAN	65	51,00	115,00	95,4615	10,39092
Valid N (listwise)	65				

Lampiran 13. Kategorisasi Hasil Penelitian

KATEGORISASI

keseluruhan	intrinsik	ekstrinsik	keseluruhan	intrinsik	ekstrinsik
101	54	47	Tinggi	Tinggi	Cukup
89	48	41	Kurang	Cukup	Kurang
109	54	55	Tinggi	Tinggi	Sangat T
88	44	44	Kurang	Kurang	Cukup
102	50	52	Tinggi	Cukup	Tinggi
90	45	45	Kurang	Kurang	Cukup
102	52	50	Tinggi	Kurang	Tinggi
96	52	44	Cukup	Kurang	Cukup
91	47	44	Cukup	Cukup	Cukup
102	54	48	Tinggi	Tinggi	Cukup
90	47	43	Kurang	Cukup	Kurang
99	52	47	Cukup	Tinggi	Cukup
94	50	44	Cukup	Cukup	Cukup
69	34	35	Sangat K	Sangat K	Sangat K
89	47	42	Kurang	Cukup	Kurang
98	51	47	Cukup	Cukup	Cukup
97	49	48	Cukup	Cukup	Cukup
107	57	50	Tinggi	Tinggi	Tinggi
105	56	49	Tinggi	Tinggi	Tinggi
97	51	46	Cukup	Cukup	Cukup
94	50	44	Cukup	Cukup	Cukup
101	50	51	Tinggi	Cukup	Tinggi
97	49	48	Cukup	Cukup	Cukup
105	55	50	Tinggi	Tinggi	Tinggi
87	45	42	Kurang	Kurang	Kurang
115	60	55	Sangat T	Sangat T	Sangat T
103	55	48	Tinggi	Tinggi	Cukup
109	59	50	Tinggi	Sangat T	Tinggi
90	47	43	Kurang	Cukup	Kurang
103	55	48	Tinggi	Tinggi	Cukup
103	57	46	Tinggi	Tinggi	Cukup
96	51	45	Cukup	Cukup	Cukup
102	55	47	Tinggi	Tinggi	Cukup
94	49	45	Cukup	Cukup	Cukup
111	57	54	Sangat T	Tinggi	Sangat T
93	51	42	Cukup	Cukup	Kurang

51	28	23	Tinggi	Sangat K	Sangat K
81	43	38	Kurang	Kurang	Kurang
97	52	45	Cukup	Tinggi	Cukup
85	42	43	Kurang	Kurang	Kurang
104	53	51	Tinggi	Tinggi	Tinggi
114	60	54	Sangat T	Sangat T	Sangat T
96	52	44	Cukup	Tinggi	Cukup
99	54	45	Cukup	Tinggi	Cukup
93	49	44	Cukup	Cukup	Cukup
93	46	47	Cukup	Kurang	Cukup
93	46	47	Cukup	Kurang	Cukup
90	51	39	Kurang	Cukup	Kurang
91	47	44	Cukup	Cukup	Cukup
93	48	45	Cukup	Cukup	Cukup
85	44	41	Kurang	Kurang	Kurang
90	44	46	Cukup	Kurang	Cukup
101	50	51	Tinggi	Cukup	Tinggi
96	49	47	Cukup	Cukup	Cukup
100	53	47	Cukup	Tinggi	Cukup
103	52	51	Tinggi	Cukup	Tinggi
99	52	47	Cukup	Cukup	Cukup
66	37	29	Sangat K	Sangat K	Sangat K
86	43	43	Kurang	Kurang	Kurang
100	51	49	Cukup	Cukup	Tinggi
94	46	48	Cukup	Kurang	Cukup
98	53	45	Cukup	Tinggi	Cukup
104	55	49	Tinggi	Tinggi	Tinggi
94	49	45	Cukup	Cukup	Cukup
91	49	42	Cukup	Cukup	Kurang

Lampiran 14. Dokumentasi



Penyebaran Angket di SD Negeri Bungkus



Pengisian Angket Oleh Siswa SD Negeri Bungkus



Penelitian di SD Negeri Bungkus