

**MINAT PESERTA DIDIK KELAS ATAS MENGIKUTI  
PROSES PEMBELAJARAN PENJAS DALAM  
PERMAINAN TRADISIONAL DI  
SD NEGERI 1 KALIBOMBONG**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Menyelesaikan  
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :  
Anggoro Hari Mulyadi  
NIM. 17604227025

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENJAS  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2019**

**MINAT PESERTA DIDIK KELAS ATAS MENGIKUTI  
PROSES PEMBELAJARAN PENJAS DALAM  
PERMAINAN TRADISIONAL DI  
SD NEGERI 1 KALIBOMBONG**

Oleh :  
Anggoro Hari Mulyadi  
NIM. 17604227025

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui besaran faktor yang mempengaruhi minat siswa kelas atas untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri 1 Kalibombong.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan metode survei. Populasi penelitian adalah siswa kelas Atas SD Negeri 1 Kalibombong sebanyak 66 siswa. Ukuran sampel penelitian sebanyak 66 siswa. Data dikumpulkan dengan menggunakan angket. Analisis data dilakukan dengan analisis deskriptif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor yang mempengaruhi minat siswa kelas Atas untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri 1 Kalibombong diketahui pada diperoleh persentase sebesar 12,12 % pada kategori Sangat Rendah. sedangkan Kategori rendah diperoleh persentase sebesar 15,15 %, untuk kategori sedang sebesar 24,24 %, untuk kategori tinggi sebesar 33,33 %, untuk kategori sangat tinggi sebesar 15,15%. Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi minat siswa kelas Atas untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri 1 Kalibombong sebagian besar di dukung oleh faktor intrinsik.

Kata Kunci : *Pembelajaran, Permainan, Tradisional, Kelas Atas*

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya 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.

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

Yogyakarta, I November 2019  
Yang menyatakan,



Anggoro Hari Mulyadi  
NIM. 17604227025

**LEMBAR PERSETUJUAN**

Tugas Akhir Skripsi dengan judul

**MINAT PESERTA DIDIK KELAS ATAS MENGIKUTI PROSES  
PEMBELAJARAN PENJAS DALAM PERMAINAN  
TRADISIONAL DI SD NEGERI 1 KALIBOMBONG**

Disusun Oleh :

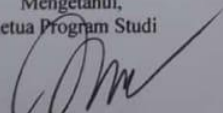
Anggoro Hari Mulyadi

NIM. 17604227025

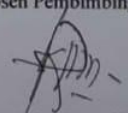
Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan  
Ujian Akhir Tugas Skripsi bagi yang bersangkutan.

Yogyakarta, 12 ~~OKTOBER~~.....2019

Mengetahui,  
Ketua Program Studi

  
Dr. Subagyo, M.Pd  
NIP. 195611071982031003

Disetujui,  
Dosen Pembimbing

  
Dr. Drs. Jaka Sunardi, M.Kes  
NIP. 196107311990011001



Scanned with  
CamScanner

## **MOTTO**

### **Motto :**

1. Yakinlah kita bisa dan kita sudah separuh jalan menuju kesana.(Penulis)
2. “Pengetahuan adalah cahaya hati, Ilmu adalah lentera akal, dan dalam setiap kejadian pasti ada hikmahnya” (Ali bin Abi Tholib)
3. Keikhlasan jangan diucapkan tetapi dilakukan dan dirasakan (Penulis)
4. Persahabatan yang hakiki adalah tanpa melihat apapun dan pamrih apapun (Penulis)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

MINAT PESERTA DIDIK KELAS ATAS MENGIKUTI  
PROSES PEMBELAJARAN PENJAS DALAM  
PERMAINAN TRADISIONAL DI  
SD NEGERI 1 KALIBOMBONG

Disusun oleh

Anggoro Hari Mulyadi

NIM 17604227025

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi Pendidikan  
Guru Sekolah Dasar Penjas (PGSD Penjas) Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri  
Yogyakarta.

Pada tanggal 1 November 2019

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Jaka Sunardi, M.Kes Ketua Penguji/Pembimbing		27/11/2019
Fathan Nurcahyo, S.Pd.Jas, M.Or Sekretaris Penguji		27/11/2019
Dra. Sri Mawarti, M.Pd Penguji I		25/11/19

Yogyakarta, November 2019

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,  
  
Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes  
NIP. 19630301 199001 1 001

## **PERSEMBAHAN**

Kupersembahkan karya sederhana ini kepada :

1. Orang Tua Tercinta Bapak Miskum, Alm. Ibu Siti khotimah, Mertua Tercinta Bapak Suparno dan Ibu Sainah serta ibu Sairah terima kasih atas do'a, dukungannya serta Nasihat- nasihatnya selama ini
2. Istri Tercinta Rummyati Yang selalu mendoakan, memberikan suport serta memberikan Motivasi selama ini. Mudah- mudahan selalu selalu menjaga kesehatan dan persembahan ini semoga memberikan kebahagiaan tersendiri.
3. Anak- anakku tersayang dan tercinta Okta Najma Suroya , Aqila Arsyil Putri Ramadhani, terima kasih telah mendo'akan dan telah menjadi kekuatan tersendiri selama ini. Somoga menjadi anak yang sholehah.
4. Kakak- Kakakku, Adik- adikku, Ponakan semua yang terlalu banyak kalau disebutkan satu persatu kalianlah yang selalu mendo'akan hanya ucapan kata terima kasih kupersembahkan.

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Minat Peserta Didik Kelas Atas Mengikuti Proses Pembelajaran Penjas Dalam Permainan Tradisional di SD Negeri 1 Kalibombong ” dengan lancar.

Dalam penyusunan skripsi ini pastilah penulis mengalami kesulitan dan kendala. Dengan segala upaya, skripsi ini dapat terwujud dengan baik berkat uluran tangan dari berbagai pihak, teristimewa pembimbing. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, selaku Rektor UNY
2. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes, selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin dalam melaksanakan penelitian.
3. Bapak Dr. Guntur, M.Pd, selaku Ketua Jurusan POR yang telah memfasilitasi dalam melaksanakan penelitian.
4. Bapak Dr. Subagyo, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik, yang telah memberikan bimbingan dalam akademik.
5. Bapak Jaka Sunardi, M.Kes selaku Dosen Pembimbing, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama penulisan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen yang telah memberikan bekal ilmu selama penulis kuliah di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
7. Kepala Sekolah SD Negeri 1 Kalibombong yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian dan memberikan sample untuk diteliti.
8. Para Peserta Didik SD Negeri 1 Kalibombong yang telah bersedia menjadi sample dalam penelitian ini.



Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi kelengkapan skripsi ini.

Penulis berharap semoga hasil karya ilmiah ini dapat bermanfaat bagi yang membutuhkan khususnya dan bagi semua pihak pada umumnya. Dan penulis berharap skripsi ini mampu menjadi salah satu bahan bacaan untuk acuan pembuatan skripsi selanjutnya agar menjadi lebih baik.

Yogyakarta, November 2019

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL .....	i
ABSTRAK .....	ii
SURAT PERNYATAAN .....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN .....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
HALAMAN PENGESAHAN .....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
BAB I. PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Pembatasan Masalah .....	5
D. Perumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian .....	5
BAB II. KAJIAN PUSTAKA .....	7
A. Deskripsi Teori .....	7
1. Pembelajaran Penjas .....	7
2. Pengertian Minat .....	10
3. Faktor Yang Mempengaruhi Minat .....	12
4. Permainan Tradisional .....	15
B.... Penelitian Yang Relevan .....	26
C. Kerangka Berpikir .....	27
BAB III. METODE PENELITIAN .....	31
A. Desain Penelitian .....	31
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian .....	32
C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	32
D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data .....	43
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	44
A...Hasil Penelitian .....	44
B...Pembatasan Masalah .....	50
C...Pembanding .....	53
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN .....	55
A...Simpulan .....	55
B... Implikasi .....	55
C... Saran .....	56
DAFTAR PUSTAKA .....	57
LAMPIRAN .....	58

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Rincian Jumlah Populasi Penelitian .....	32
Tabel 2. Angket Pertanyaan Uji Coba .....	33
Tabel 3. Skor Alternatif Jawaban Pada Angket .....	35
Tabel 4 Kisi- kisi Angket Uji Coba Penelitian .....	40
Tabel 5. Rangkuman Validasi Instrumen penelitian .....	41
Tabel 6. Kisi- kisi Angket Penelitian .....	42
Tabel 7. Norma Penilaian Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional .....	48
Tabel 8. Norma Penilaian Minat Siswa Kelas IV Terhadap Materi Permainan Tradisional .....	49
Tabel 9. Norma Penilaian Minat Siswa Kelas V Terhadap Materi Permainan Tradisional .....	51
Tabel 10. Norma Penilaian Minat Siswa Kelas VI Terhadap Materi Permainan Tradisional .....	52

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Histogram Minat Siswa Kelas Atas Terhadap materi Permainan Tradisional .....	49
Gambar 2. Histogram Minat Siswa Kelas IV Terhadap materi Permainan Tradisional .....	51
Gambar 3. Histogram Minat Siswa Kelas V Terhadap materi Permainan Tradisional .....	53
Gambar 4. Histogram Minat Siswa Kelas VI Terhadap materi Permainan Tradisional .....	54

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Ijin Penelitian FIK .....	58
Lampiran 2. Ijin Penelitian Dari KESBANGPOLLINMAS .....	59
Lampiran 3. Ijin Penelitian BAPERLITBANG .....	60
Lampiran 4. Ijin Penelitian DINDIKPORA .....	61
Lampiran 5. Surat Ijin Penelitian Di Sekolah .....	62
Lampiran 6. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian .....	63
Lampiran 7. Salah Satu pengambilan Data Kepada Peserta Didik .....	64
Lampiran 8. Angket Pengambilan Data .....	66
Lampiran 9. Contoh Angket yang dikerjakan .....	69
Lampiran 10. Gambar- gambar Pengambilan Data .....	78

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Indonesia memiliki budaya yang melimpah salah satunya adalah permainan tradisional. Namun permainan-permainan tradisional kini mulai tersisih keberadaannya khususnya di kota-kota besar maupun di daerah pedesaan dan untuk anak-anak sekarang ini banyak yang tidak mengenal permainan tradisional yang ada padahal permainan tersebut adalah warisan dari nenek moyang rakyat Indonesia. Semakin tidak populernya permainan tradisional tersebut dikarenakan telah banyak munculnya permainan-permainan yang lebih atraktif dan menyenangkan hati anak-anak sekarang ini dan semua permainan tersebut adalah murni produk dari luar Indonesia. Sebagai contoh Play Station (PS) yang merupakan produk dari Jepang dimana sekarang telah mencapai versi yang ketiga.

Dengan banyaknya permainan elektronik maupun non elektronik yang menyenangkan dan menghibur dipasaran Indonesia, maka sedikit demi sedikit keberadaan dari permainan tradisional semakin tersisihkan. Dunia Olahraga adalah salah satu contoh yang tidak pernah lepas dari ilmu pengetahuan dan teknologi. Seorang atlet tampil perkasa di ajang dunia, tidak hanya karena memiliki kemampuan. Tapi juga ditunjang dengan faktor yang lain, seperti teknologi dan mengetahui karakteristik lawan. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut juga harus diiringi dengan sumber daya manusia itu sendiri.

Untuk meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM) adalah melalui bidang pendidikan. Salah satu untuk mewujudkan manusia yang kreatif, inovatif, terampil, sehat dan memiliki pengetahuan serta pemahaman terhadap gerak manusia adalah melalui pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani adalah salah satu bidang studi yang diajarkan pada sekolah dasar.

Pendidikan jasmani di sekolah dasar pada hakekatnya mempunyai arti, peran, dan fungsi yang penting dan strategis dalam upaya menciptakan suatu masyarakat yang sehat. Peserta didik di sekolah dasar adalah kelompok masyarakat yang sedang tumbuh berkembang, ingin rasa gembira dalam bermain, dan memiliki kerawanan yang memerlukan pembinaan dan bimbingan. Oleh karena itu pendidikan jasmani merupakan suatu wadah pembinaan yang sangat tepat ( Soemitro, 1992 : 5 ).

Dalam pendidikan jasmani segala aktivitas yang dipelajari harus sesuai dengan apa yang ingin dicapai. Dalam Kurikulum 2013 terdapat Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Melalui permainan tradisional Kompetensi Dasar (KD) diajarkan 66 kepada peserta didik seperti tertera di Kompetensi Inti (KI) 3 untuk kompetensi inti pengetahuan dan Kompetensi Inti (KI) 4 untuk kompetensi inti keterampilan dilihat dalam KI 3 kelas 4-6 tentang permainan tradisional yaitu: 3.1. Memahami variasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam permainan bola besar sederhana atau tradisional. 3.2. Memahami variasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha dan keterhubungan dalam permainan bola kecil sederhana

atau tradisional. 3.3. Memahami variasi gerak dasar jalan, lari, lompat, dan lempar melalui permainan atau olahraga yang dimodifikasi atau olahraga tradisional. Untuk KD 4 kelas 4 tentang permainan tradisional yaitu: 4.1. Mempraktikkan variasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam permainan bola besar sederhana dan atau tradisional. 4.2. Mempraktikkan variasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional. 4.3. mempraktikkan variasi pola dasar jalan, lari, lompat, dan lempar melalui permainan atau olahraga yang dimodifikasi dan atau olahraga tradisional . Sehingga anak setelah melakukan kegiatan pembelajaran dapat memperoleh informasi, memahami, dan memiliki keterampilan tertentu yang sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak. Aspek-aspek yang ditanamkan dalam pendidikan jasmani antara lain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penyelenggaraan pendidikan jasmani di sekolah dasar selama ini berorientasi pada pengajaran cabang-cabang olahraga yang sifatnya mengarah pada penguasaan teknik. Pada hakekatnya inti pendidikan jasmani adalah gerak. Dalam pengertian ini ada dua hal yang harus dipahami yaitu menjadikan gerak sebagai alat pendidikan dan menjadikan gerak sebagai alat pembinaan dan pengembangan potensial peserta didik. Oleh karena itu pendidikan jasmani dituntut untuk membangkitkan gairah dan motivasi anak dalam bergerak. Karena bergerak tidak hanya merupakan kebutuhan alami peserta didik sekolah dasar, melainkan juga



membentuk, membina, mengembangkan anak, dan meningkatkan kemampuan intelektual anak didik (Soemitro, 1992:3).

Salah satu bentuk kegiatan dalam pendidikan jasmani yang membuat anak bergerak adalah permainan. Aktivitas bermain diharapkan mampu mengembangkan anak didik sesuai dengan tujuan pendidikan yang ingin dicapai. Karena dalam bermain tidak hanya mengutamakan aktivitas fisik saja, tapi juga terdapat nilai-nilai yang harus dipatuhi dan diamalkan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam perkembangannya aktivitas bermain tidak hanya dilakukan anak-anak saja, bahkan sekarang perusahaan-perusahaan dalam menerima atau menempatkan jabatan karyawannya dengan media permainan seperti aktivitas luar (out bond). Oleh karena itu bermain dan permainan mempunyai fungsi dan tujuan yang sama. Semua fungsi dalam individu anak akan terlatih baik jasmani maupun rohani anak sewaktu mereka bermain. Dunia pendidikan mengakui bahwa semakin banyak kesempatan bermain, semakin sempurna penyesuaian anak terhadap keperluan hidupnya di dalam masyarakat. Masa persiapan anak untuk menjadi dewasa tidak cukup diisi dengan pelajaran-pelajaran saja, tetapi bermain yang mampu mengembangkan fisik dan mental anak sesuai dengan perkembangannya yang sangat diperlukan (Soemitro, 1992:3).

## **B. Identifikasi Masalah**

Setelah mengetahui dan memahami uraian di atas, maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana Peserta Didik menjadi Tertarik Kembali dalam Pembelajaran Permainan Tradisional.

2. Melestarikan kembali permainan tradisional pada kalangan anak- anak zaman sekarang.
3. Mengurangi Ketergantungan Peserta didik pada penggunaan gadget

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi diatas maka perlu diadakan pembatasan masalah sehingga secara lebih terfokus dan didasarkan pada pertimbangan keterbatasan kemampuan peneliti, yaitu terkikisnya ketertarikan anak atau minat Peserta Didik Pada permainan Tradisional dalam Pembelajaran di SD Negeri 1 Kalibombong Kecamatan Kalibening Kabupaten Banjarnegara Tahun Ajaran 2019/2020.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan batasan masalah tersebut maka masalah yang hendak dicari pemecahannya adalah sebagai berikut:”  
Seberapa besar Minat Peserta Didik Kelas Atas Mengikuti Proses Pembelajaran Penjas dalam Permainan Tradisional di SD Negeri 1 Kalibombong”

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar minat siswa pada Pembelajaran Permainan Tradisional Pada Peserta Didik Kelas Atas di SD Negeri Kalibombong Kecamatan Kalibening Kabupaten Banjarnegara Tahun Ajaran 2019/2020.

1. Manfaat Penelitian :
  - a) Bagi Peneliti :

- 1) Penelitian ini dapat menjadi bahan pengetahuan dan inspirasi bila kelak peneliti menjadi seorang guru atau sebagai seorang yang ahli dalam bidang olahraga.
  - 2) Dalam pembelajaran penjasorkes itu dibutuhkan suatu pendekatan terhadap cabang olahraga, salah satunya melalui permainan.
  - 3) Memasyarakatkan kembali permainan tradisional yang mulai tersisih oleh perkembangan jaman.
- b) Bagi Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan :
- 1) Sebagai bahan pertimbangan dalam mengajar bidang studi penjasorkes pada permainan tradisional.
  - 2) Sebagai motivasi guru penjasorkes agar kreatif dan inovatif membuat model pembelajaran atau suatu modifikasi permainan yang sesuai dengan karakteristik Peserta Didik.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Pembelajaran Penjas**

Menurut Oemar Hamalik (2005:48) pembelajaran penjas adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental serta emosional atau 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. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk sosial, dari pada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya, karena pendidikan jasmani ini harus menyebabkan perbaikan dalam pikiran (psikis) dan tubuh (fisik) yang mempengaruhi seluruh aspek kehidupan harian seseorang.

Sedangkan menurut Menurut Syaiful Sagala (2014: 61) pembelajaran penjas adalah proses pendidikan melalui penyediaan pengalaman belajar kepada Peserta Didik berupa aktivitas jasmani, bermain dan berolahraga yang direncanakan secara sistematis guna merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, maupun ketrampilan motorik. Pendekatan holistik tubuh-jiwa ini termasuk pula penekanan pada ke empat domain kependidikan: psikomotor, kognitif, afektif, dan fisik. Tentu, pendidikan jasmani tidak hanya menyebabkan seseorang terdidik

fisiknya, tetapi juga semua aspek yang terkait dengan kesejahteraan total manusia, seperti yang dimaksud dengan konsep “kebugaran jasmani sepanjang hayat”.

Dalam pembelajaran penjas seorang guru diuntut untuk menguasai materi yang akan di ajarkan. Selain menguasai materi seorang guru juga harus mempunyai strategi dalam menyampaikan materi di depan peserta didik, karena akan menjadi penentu keberhasilan dalam pembelajaran tersebut. Dengan pandangan seperti ini guru terdorong menyampaikan informasi sebanyak-banyaknya, metode yang dominan yaitu ceramah dan tanya jawab, sekali-kali Peserta Didik diberi kesempatan diskusi di bawah pengawasan, bukan bimbingan dan pemberian motivasi dari guru. Dengan cara ini Peserta Didik dianggap telah belajar. Proses pengajaran merupakan sebuah proses yang direncanakan untuk mencapai tujuan pengajaran.

Dalam konteks demikian maka hasil belajar merupakan perolehan dari proses belajar Peserta Didik sesuai dengan tujuan pengajaran menjadi hasil belajar potensial yang akan dicapai oleh anak melalui kegiatan belajarnya. Oleh karenanya, tes hasil belajar sebagai alat untuk mengukur hasil belajar dalam proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan instruksional yang tercantum dalam kurikulum yang berlaku Pembelajaran adalah preskriptif dan teori belajar adalah deskriptif. Dikatakan preskriptif, karena tujuan utama teori pembelajaran adalah menetapkan metode pembelajaran yang optimal, sedangkan dikatakan sebagai deskriptif karena tujuan utama teori belajar adalah menjelaskan proses belajar. Teori pembelajaran menaruh perhatian pada bagaimana seseorang (guru) memengaruhi orang lain agar terjadi proses belajar. Teori pembelajaran berurusan

dengan upaya mengontrol variabel-variabel yang dispesifikasi dalam teori belajar agar memudahkan belajar Budiningsih ( 2005:11).

Hamzah B. Uno (2008:45) menyatakan pembelajaran merupakan hal yang perlu diperhatikan guru dalam proses pembelajaran. Tercapainya tujuan pengajaran bergantung pada metode mengajar guru di awal pelajaran. Seluruh rencana dan persiapan sebelum mengajar dapat menjadi tidak berguna jika guru gagal dalam memperkenalkan pelajaran. Dalam tahap ini, yang perlu dilakukan terlebih dahulu adalah menetapkan sikap dan minat yang benar di antara anggota kelas. Ada banyak hal yang masih memikat perhatian murid di luar ruangan kelasnya. Hal tersebut dapat membuat murid tidak memperhatikan pelajaran yang disampaikan. Untuk mengatasi hal ini, guru dapat menetapkan titik hubungan antara murid dan pelajaran yang disampaikan.

Guru juga harus dapat membangkitkan minat belajar sampai murid dapat memusatkan perhatian mereka kepada pelajaran. Pembukaan pelajaran dengan metode yang terbaik pun tidak akan ada manfaatnya jika tidak mampu membawa murid untuk memusatkan perhatian mereka kepada pelajaran. Salah satu cara yang dapat membangkitkan minat dan perhatian murid saat guru pendidikan jasmani mulai mengajarkan pelajarannya adalah tentang info terbaru atau berita terkini yang tentu saja berhubungan langsung dengan kegiatan olahraga. Berita terkini yang sedang marak dibicarakan atau sedang menjadi perhatian dalam masyarakat dapat dipakai untuk mendapatkan minat murid. Guru pendidikan jasmani bisa mendapatkan berita-berita terkini melalui media-media tersebut. Selain menjadi pusat perhatian Peserta Didik dalam pembelajaran penjas seorang guru harus

memiliki keterampilan menjelaskan karena sebagian besar percakapan guru yang mempunyai pengaruh terhadap pemahaman Peserta Didik adalah berupa penjelasan. Penguasaan keterampilan menjelaskan yang didemonstrasikan guru akan memungkinkan Peserta Didik memiliki pemahaman yang mantap tentang masalah yang dijelaskan, serta meningkatnya keterlibatan Peserta Didik dalam kegiatan pembelajaran. Menjelaskan merupakan aktivitas yang paling sering dilakukan oleh guru dalam menyampaikan informasi. Dalam kegiatan pembelajaran, menjelaskan berarti mengorganisasikan materi pembelajaran dalam tata urutan yang terencana secara sistematis sehingga dengan mudah dapat dipahami oleh peserta didik. Keterampilan menjelaskan mutlak perlu dimiliki oleh para guru.

## **2. Pengertian Minat**

Minat merupakan salah faktor psikologis yang sangat penting untuk suatu kemajuan dan keberhasilan seseorang. Orang yang mempunyai minat pada pekerjaan tertentu akan memperoleh hasil yang lebih baik dari pada yang kurang atau tidak mempunyai minat pada pekerjaan itu. Menurut Sumandi.S (2006: 70) minat adalah keadaan dalam pribadi orang yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas- aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan. Jadi minat bukanlah hal yang dapat diamati, tetapi adalah hal yang dapat di simpulkan adanya karena sesuatu yang dapat disaksikan. Tiap aktivitas yang di lakukan oleh seseorang itu di dorong oleh sesuatu kekuatan dari dalam diri orang itu kekuatan pendorong inilah yang kita sebut minat Sumandi.S,( 2001: 70). Slameto, (1995: 180) menyatakan minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan 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. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat. Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa Peserta Didik lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas.

Peserta Didik yang memiliki minat terhadap subyek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subyek tersebut. Minat tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian. Minat terhadap sesuatu dipelajari dan mempengaruhi belajar selanjutnya serta mempengaruhi penerimaan minat-minat baru. Jadi minat terhadap sesuatu merupakan hasil belajar dan menyokong belajar selanjutnya. Walaupun minat terhadap sesuatu hal tidak merupakan hal yang hakiki untuk dapat mempelajari hal tersebut, asumsi umum menyatakan bahwa minat akan membantu seseorang mempelajarinya.

Sedangkan menurut Djalli (2012: 121) menyatakan minat adalah 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. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minatnya. Minat berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, benda, kegiatan, pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Jadi minat dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa Peserta Didik lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, minat juga dapat disebut sebagai



kekuatan pendorong yang menyebabkan seseorang menaruh perhatian pada orang lain pada aktivitas, atau objek lain. Minat berkembang karena adanya dorongan untuk berhubungan langsung atau terlibat dalam suatu benda atau aktivitas. Dorongan untuk terlibat ini yang menjadi penyebab seseorang berminat terhadap suatu objek dan berusaha untuk mendapatkan objek minat tersebut. Minat pada dasarnya merupakan kekuatan pendorong yang mempunyai peran yang sangat penting dalam mendapatkan suatu objek.

Adanya minat terhadap obyek yang dipelajari akan mendorong orang untuk mempelajari sesuatu dan mencapai hasil belajar yang maksimal. Karena minat merupakan komponen psikis yang berperan mendorong seseorang untuk meraih tujuan yang diinginkan, sehingga ia bersedia melakukan kegiatan berkisar obyek yang diminati.

Menurut penulis kesimpulannya adalah bahwa minat tidak ada keterpaksaan, tidak ada ajakan pada suatu hal yang dapat menarik ketertarikan.

### **3. Faktor Yang Mempengaruhi Minat**

Minat berkembang karena adanya dorongan untuk berhubungan langsung atau terlibat dalam suatu benda atau aktivitas dorongan untuk terlibat ini yang menjadi penyebab seseorang berminat terhadap suatu objek dan berusaha untuk mendapatkan objek minat tersebut. Mengembangkan minat terhadap sesuatu pada dasarnya adalah membantu Peserta Didik melihat bagaimana hubungan antara materi yang di harapkan untuk di pelajari dengan dirinya sendiri sebagai individu. Proses ini berarti menunjukkan pada Peserta Didik bagaimana pengetahuan atau kecakapan tertentu mempengaruhi dirinya, melayani tujuan-tujuannya,

memuaskan kebutuhan-kebutuhannya. Bila Peserta Didik menyadari bahwa belajar merupakan suatu alat untuk mencapai beberapa tujuan yang di anggapnya penting, dan bila Peserta Didik melihat bahwa hasil dari pengalaman belajarnya akan membawa kemajuan pada dirinya, kemungkinan besar ia akan berminat (dan bermotivasi) untuk mempelajarinya.

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

- a. Faktor Ekstrinsik, yaitu motif yang berfungsi karena adanya perangsang dari luar.
- b. Faktor Intrinsik, yaitu motif yang berfungsinya tidak usah di rangsang dari luar. Memang dalam diri individu sendiri telah ada dorongan itu.

Menurut Haditomo dalam Tri Utomo (2012: 34) minat di pengaruhi oleh 2 faktor yaitu:

- a. Faktor dari dalam (*intrinsik*) yaitu berarti bahwa suatu 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: rasa senang, mempunyai perhatian lebih, dan perilaku.
- b. Faktor dari luar (*ekstrinsik*) bahwa suatu perbuatan dilaksanakan atas dorongan/dipaksa dari luar seperti: fasilitas dan guru.

Dalam penelitian ini ada dua faktor yang mempengaruhi minat yaitu faktor intrinsik dan ekstrinsik dan yang menjadi indikator seberapa besar faktor yang mempengaruhi minat Kelas Atas untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri 1 Kalibombong Kecamatan Kalibening, Kab.Banjarnegara, Propinsi Jawa Tengah adalah sebagai berikut:

- 1) Faktor dari dalam (*intrinsik*)
  - a. Rasa senang/tertarik

Menurut David. O. Sear (1992: 216) tertarik dapat diartikan suka atau

senang, tetapi individu tersebut belum melakukan aktivitas atau sesuatu hal yang menarik baginya. Jadi dapat disimpulkan bahwa tertarik merupakan awal dari seseorang dalam menaruh minat, sehingga seseorang yang menaruh minat akan memiliki rasa tertarik terlebih dahulu terhadap sesuatu objek sebelum melakukan suatu aktivitas.

b. Perhatian

Menurut Gazali dalam Slameto (1995: 56) menyatakan perhatian adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itu pun semata-mata tertuju pada suatu obyek (benda/hal) atau sekumpulan obyek.

Menurut Baharuddin (2015:178) berpendapat bahwa perhatian adalah pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktivitas individu yang ditujukan kepada suatu objek. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa perhatian adalah suatu pemusatan atau konsentrasi. Apabila seseorang memiliki perhatian terhadap suatu objek maka seseorang tersebut akan berusaha memusatkan perhatiannya dan berkonsentrasi terhadap sesuatu yang diperhatikan seseorang tersebut. Menurut W.J.S Purwodarminto (2005: 112) perilaku adalah aktivitas dari manusia itu sendiri yang mempunyai bentangan yang sangat luas atau suatu ukuran tingkat kesukaan seseorang terhadap aktifitas tertentu.

2) Faktor dari luar (*ekstrinsik*)

a. Fasilitas

Menurut W.J.S Purwodarminto (2005:125) fasilitas merupakan sesuatu yang dapat membantu memudahkan pekerjaan, tugas dan sebagainya. Fasilitas yang mendukung menyebabkan seseorang berkeinginan untuk lebih

memanfaatkan keadaan tersebut sebagai sarana untuk mendukung minatnya.

Menurut W.J.S Purwodarminto (2005: 135) guru adalah orang yang pekerjaannya mengajar. Dalam proses pendidikan pada dasarnya guru mempunyai tugas mendidik dan mengajar peserta didik agar dapat menjadi manusia yang dapat melaksanakan tugas-tugas kehidupannya yang selaras dengan kodratnya sebagai manusia. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi minat yang terjadi dalam diri individu dipengaruhi dua faktor yaitu faktor minat dari dalam (*intrinsik*) dan faktor minat dari luar (*ekstrinsik*). Minat dari dalam terdiri dari rasa senang/tertarik pada kegiatan, perhatian pada suatu kegiatan dan perilaku atau tindakan akibat dari rasa senang maupun perhatian. Minat dari luar biasanya karena dorongan fasilitas dan peran guru. Semakin menarik bahan pelajaran yang disampaikan oleh guru maka semakin besar pula minatnya, atau semakin seseorang memperoleh kepuasan karena fasilitas yang baik maka semakin besar pula minatnya.

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

##### **a. Arti Permainan Tradisional**

Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Dari permainan ini, anak-anak akan mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya, memperoleh pengalaman yang berguna dan bermakna, mampu membina hubungan dengan sesama teman,

meningkatkan perbendaharaan kata, serta mampu menyalurkan perasaan-perasaan yang tertekan dengan tetap melestarikan dan mencintai budaya bangsa.

Permainan tradisional, secara umum memberikan kegembiraan kepada anak-anak yang melakukannya. Pada umumnya, permainan ini memiliki sifat-sifat yang universal sehingga permainan yang muncul di suatu daerah mungkin juga muncul di daerah lainnya, hal ini menunjukkan bahwa setiap permainan tradisional yang berasal dari suatu daerah tertentu dapat juga dilakukan oleh anak-anak di daerah lainnya. Pada umumnya, tiap-tiap daerah memiliki cara yang khas dalam melakukan permainan tradisional. Sukintaka (1998: 101) menyatakan permainan tradisional permainan yang telah di mainkan oleh anak-anak secara tradisi, yang di maksud tradisi di sini adalah permainan yang telah di warisi dari generasi yang satu ke generasi berikutnya. Jadi permainan- permainan tersebut telah di mainkan oleh anak-anak dari suatu jaman ke jaman berikutnya. Sukintaka (1998: 123) Permainan daerah merupakan sumber permainan daerah. Permainan daerah khususnya yang tradisional itu merupakan suatu kegiatan yang sangat bermakna untuk wahana pendidikan generasi bangsa Indonesia.

Sebenarnya sangatlah penting di usahakan pengangkatan kembali permainan daerah untuk kepentingan pendidikan, yang di harapkan dengan mengungkap permainan daerah yang tradisional tersebut dapat membantu usaha pengembangan dan pelestarian budaya bangsa. Pendapat Drijarkara, yang di kutip Sukintaka (1998: 103) menyatakan sebagai berikut “Permulahaan itu merupakan permulaan kebudayaan”. Seperti budaya asli bangsa Indonesia selalu menampilkan jati diri bangsa yang dapat di banggakan, dan beraneka ragam

permainan daerah yang di miliki, merupakan wujud kekayaan bangsa Indonesia akan kebudayaan. Bermain merupakan aktivitas manusia yang menyenangkan. Bermain bukan karena paksaan dari orang lain, tetapi karena pilihannya anak itu sendiri. Oleh karena itu dalam aktivitas bermain anak tidak perlu mendapat sanjungan atau pujian.

Melalui bermain dimungkinkan anak akan berfikir lebih kreatif, menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lain yang pernah dialaminya, dan membuatnya lebih mampu mengekspresikan pikiran dan perasaannya. Melalui bermain, anak akan menemukan kekuatan dan kelemahannya, keterampilan, minat, pemikiran, dan perasaannya. Dalam bermain anak-anak tidak hanya mengembangkan kemampuan tubuh, otot, koordinasi gerakan, namun juga kemampuan berkomunikasi, berkonsentrasi, dan keberanian mencetuskan ide-ide kreatifnya. Dengan demikian, nilai-nilai hidup seperti: cinta, menghargai orang lain, kejujuran, sportivitas, disiplin diri, dan kemampuan menghargai orang lain akan diperoleh dari interaksinya dengan orang lain saat bermain bersama. Ini artinya fungsi permainan tidak hanya sekedar sebagai hiburan semata, tetapi juga yang tak kalah pentingnya adalah sebagai sarana sosialisasi.

#### **b. Klasifikasi Permainan Tradisional**

Mulyadi dalam Kurniati (2016: 6) menyatakan bermain adalah sesuatu yang sangat penting dalam kehidupan anak, meskipun terdapat unsur kegembiraan namun tidak hanya di lakukan demi kesenangan saja, bermain merupakan cara bagi anak-anak untuk meniru dan menguasai perilaku orang dewasa untuk mencapai kematangan. Bermain merupakan salah satu fenomena yang paling luas

dalam kehidupan anak. Terdapat insting bermain pada setiap anak serta kebutuhan untuk melakukannya dalam suatu pola yang khusus guna melibatkannya dalam suatu kegiatan yang membantu proses kematangan anak. Dalam hal ini, bukan hanya terkait dengan pertumbuhan fisik tetapi juga perkembangan sosial dan mentalnya. Robert, Arth, dan Bush yang dikutip oleh Sujarno dkk (2002: 6) berpendapat bahwa “membagi permainan tradisional ke dalam dua golongan besar, yaitu permainan untuk bermain (*play*) dan permainan untuk bertanding (*game*)”. Perbedaan permainan untuk bermain dan permainan untuk bertanding adalah: *play* lebih bersifat untuk mengisi waktu senggang atau rekreasi, sedangkan *game* kurang mempunyai sifat itu. *Game* hampir selalu mempunyai lima sifat khusus, yaitu: 1) terorganisir, 2) perlombaan (*competitive*), 3) harus dimainkan paling sedikit oleh dua orang peserta, 4) mempunyai kriteria yang menentukan siapa menang dan siapa kalah, dan 5) mempunyai peraturan permainan yang telah diterima bersama oleh para pesertanya.

Selanjutnya, menurut Roberts dan Sutton Smith yang juga dikutip oleh Sujarno, dkk (2002), permainan bertanding (*game*) dapat dibagi ke dalam dua kategori, yaitu: 1) permainan bertanding yang bersifat keterampilan fisik (*game of physical skill*), dan 2) permainan bertanding yang bersifat siasat (*game of change*). Banyak sekali macam-macam permainan tradisional di Indonesia, hampir di seluruh daerah-daerah telah mengenalnya bahkan pernah mengalami masa-masa bermain permainan tradisional ketika kecil. Permainan tradisional perlu dikembangkan lagi karena mengandung banyak unsur manfaat dan persiapan bagi anak dalam menjalani kehidupan bermasyarakat. Beberapa jenis permainan

tradisional daerah satu dengan daerah lain kebanyakan hanya ada perbedaan dalam memberi nama permainannya, tetapi ketika melakukan permainannya banyak yang sama caranya.

### **c. Nilai dan Dampak Permainan Tradisional**

Pada dasarnya, permainan tradisional lebih banyak memberikan kesempatan kepada pelaku untuk bermain secara berkelompok. Permainan ini setidaknya dapat dilakukan minimal oleh dua orang, dengan menggunakan alat-alat yang sangat sederhana, mudah dicari, menggunakan bahan-bahan yang ada di sekitarnya serta mencerminkan kepribadian bangsa sendiri. Banyak nilai yang dapat digali melalui permainan ini. Beberapa kriteria dapat ditelaah dari sudut penggunaan bahasa, nyanyian, aktivitas fisik, dan aktivitas psikis.

Permainan tradisional yang sarat dengan nilai-nilai budaya mengandung unsur rasa senang, dan hal ini akan membantu perkembangan anak kearah lebih baik dikemudian hari. Tentu saja hal ini dilatar belakangi bahwa anak-anak yang melakukan permainan ini merasa terbebas dari tekanan, sehingga rasa keceriaan dan kegembiraan dapat tercermin pada saat anak memainkannya. Permainan ini juga dapat membantu anak dalam menjalin relasi sosial baik dengan teman sebayanya (*peer group*) maupun dengan teman yang usianya lebih muda atau lebih tua.

Menurut Mulyadi dalam Kurniati (2004: 5) bermain dengan teman sebaya membuat anak-anak belajar, membangun suatu hubungan sosial dengan anak-anak lain yang belum dikenalnya dan mengatasi berbagai persoalan yang ditimbulkan oleh hubungan tersebut”. Menurutnya, terdapat lima pengertian



bermain yang akan diuraikan di bawah ini. Bermain adalah sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi anak :

- 1) Bermain tidak memiliki tujuan ekstrinsik namun motivasinya lebih bersifat intrinsik
- 2) Bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak
- 3) Melibatkan peran aktif keikutsertaan anak.
- 4) Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, dan perkembangan sosial.

Keberadaan permainan-permainan daerah yang merupakan sumber permainan tradisional ternyata memiliki pengaruh dan nilai-nilai yang sangat luhur dan besar manfaatnya sebagai dasar pendidikan anak agar mencintai budaya sendiri. Secara lebih rinci dapat dikemukakan bahwa permainan tradisional memiliki nilai-nilai yang dapat dikembangkan dalam usaha membangun manusia Indonesia seutuhnya. Permainan tradisional diyakini akan dapat memberikan peran yang positif terhadap pengembangan keterampilan sosial anak. Untuk lebih memberikan gambaran permainan mana yang lebih dapat mengembangkan keterampilan sosial anak, maka dibuat suatu pemetaan terhadap permainan tersebut dengan menggunakan indikator pada instrumen pedoman observasi yang telah dibuat. Terdapat beberapa kelebihan yang bisa didapatkan dari aktivitas permainan tradisional yang telah dilakukan oleh anak-anak yang kerap melakukan permainan tradisional. Kelebihan permainan tradisional akan diuraikan sebagai berikut:

- 1) Mampu mengembangkan keterampilan sosial anak yang diperoleh anak

melalui proses bermain. Proses yang dimaksudkan, di antaranya: keterampilan anak ketika menentukan jenis permainan yang akan dilakukan, ketika menentukan siapa yang akan menjadi kucing, ketika menentukan kelompok-kelompok kecil, ketika menunggu giliran, munculnya proses resolusi konflik yang muncul, dan diselesaikan menurut pola pikir anak.

- 2) Beberapa permainan yang memiliki nilai kompetensi dalam permainan mampu memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar bersaing dengan sehat untuk dapat mencapai tujuan yang diharapkan.
- 3) Dengan bermain bersama teman, anak akan mampu mengembangkan proses interaksi sosial yang akan muncul adalah bercakap-cakap antar-pemain yang ini akan sangat membantu mengembangkan *social skill, motoric skill, dan emotional skill*. Bentuk lain dari proses interaksi sosial juga adalah munculnya keterampilan bekerja sama.
- 4) Permainan tradisional mampu merangsang berbagai aspek perkembangan anak salah satunya merangsang otot-otot (keseimbangan, kelenturan, kecepatan, kekuatan, keterampilan, menari, dan olahraga), atau mampu merangsang pancaindra (penglihatan, pendengaran, penciuman, perabaan, dan pengecap), mampu merangsang komunikasi verbal (berbicara, Tanya jawab, bercerita, dan bernyanyi). Serta mampu merangsang aktivitas berpikir (tebak-tebakan, patuh pada aturan), dan mampu merangsang emosi-sosial (bermain bersama, tenggang rasa, dan patuh pada aturan), dan dapat melatih etika-moral (baik buruk, benar salah). Dan permainan tradisional memiliki semua kesempatan untuk mengembangkan hal-hal tersebut di atas.

- 5) Kelebihan lain dari permainan tradisional adalah bahan-bahan yang digunakan adalah bahan yang mudah dan murah, bahkan umumnya jika ada alat dan bahan yang diperlukan dalam melakukan suatu permainan, maka alat dan bahan tersebut adalah alat-alat bekas yang ada di sekitar lingkungan mereka.
- 6) Permainan tradisional sangat mendidik anak-anak untuk menghadapi masa depan. Sebab dalam cerita rakyat dan permainan anak-anak, terdapat banyak nilai yang bisa dijadikan pegangan hidup. Nilai moral, etika, kejujuran, kemandirian, etos kerja, solidaritas sosial, dan sebagainya secara implisit ada pada warisan leluhur itu.

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) Peningkatan rasa seni dan keindahan (estetika), 3) Meningkatkan budi pekerti, 4) Perkembangan sosial anak, 5) Pembangkit rasa ketuhanan, Selanjutnya ciri- ciri permainan Tradisional adalah : 1) Menyenangkan, 2) Kesederhanaan peraturan, 3) Alat mudah didapat

Permainan tradisional dengan segenap arti, nilai dan manfaat serta peranannya yang relatif besar dalam bidang pendidikan. Fenomena yang ada sekarang ini bahwa permainan tradisional sudah tidak lagi dimainkan, maka sebagai seorang guru pendidikan jasmani memiliki peran yang sangat besar dalam usaha pelestarian permainan tradisional. Dalam penelitian ini, penulis akan

mengambil sampel empat jenis permainan tradisional sebagai bahan survei yaitu gobag sodor, boy-boynan kejar-kejaran, dan betengan. Hal tersebut dikarenakan keempat jenis permainan tradisional tersebut dulunya sangat digemari oleh anak-anak, tetapi sekarang jarang sekali dimainkan

#### **d. Karakteristik Anak SD**

Ada beberapa karakteristik anak di usia sekolah dasar yang perlu di ketahui para guru. Agar lebih mengetahui keadaan keadaan peserta didik khususnya di tingkat sekolah dasar, sebagai guru harus dapat menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan keadaan Peserta Didiknya. Sebagai seorang guru perlu memahami perkembangan peserta didik. Perkembangan peserta didik tersebut meliputi: perkembangan fisik, perkembangan emosional, dan perkembangan intelektual. Perkembangan fisik dan perkembangan emosional mempunyai kontribusi kuat terhadap perkembangan intelektual atau perkembangan mental dan perkembangan kognitif Peserta Didik.

Menurut Rita Eka Izzaty (2008: 106) dalam Tri Utomo masa kanak-kanak akhir tergolong pada masa Operasi konkret dimana anak berfikir logis terhadap objek yang konkret. Berkurang rasa egonya dan mulai bersiap sosial. Terjadi peningkatan dalam hal pemeliharaan, misalnya mulai mau memelihara alat permainannya. Mengelompokan benda-benda yang sama ke dalam dua atau lebih kelompok yang berbeda. Mulai banyak memperhatikan dan menerima pandangan orang lain. Karakteristik anak kelas IV, V, dan VI sekitar usia 10-12 tahun menurut Annarino Cowel dan Hazelton yang dikutip oleh Desmita (2010:13), disebutkan bahwa otot-otot penunjang lebih berkembang dari usia

sebelumnya. Makin menyadari keadaan tubuh sendiri. Perkembang kekuatan ototnya belum sejalan dengan laju pertumbuhan, reaksi geraknya membaik terhadap olahraga kompetitif mulai bangkit. Perbedaan anak laki-laki dan perempuan makin tampak jelas, penampilan tubuhnya tampak sehat dan kuat, koordinasi gerakannya baik, perkembangan tungkai lebih cepat dari pada anggota badan bagian atas, kekuatan otot anak laki-laki dan perempuan makin tampak perbedaan, Peserta Didik mulai memahami dan menyadari keadaan dirinya sendiri baik kelebihan maupun kekurangan yang dimiliki, memiliki cabang olahraga yang disukai dan menghindari aktifitas yang kurang disukai, Peserta Didik lebih suka permainan yang berbahaya yang merupakan tantangan bagi dirinya.

Menurut Desmita (2010: 35-36), anak-anak usia sekolah ini memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak-anak yang usianya lebih muda. Ia senang bermain, senang bergerak, senang berkerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Oleh sebab itu, guru hendaknya mengembangkan pembelajaran yang mengandung unsur permainan, mengusahakan Peserta Didik berpindah atau bergerak, bekerja atau belajar dalam kelompok, serta memberikan kesempatan untuk terlibat langsung dalam pembelajaran. Menurut Sukintaka (1999:62-64) bahwa karakteristik anak kelas Atas kira kira berumur 11 sampai 12 tahun adalah sebagai berikut:

#### 1. Jasmani

- (a) Pertumbuhan otot lengan dan tungkai makin bertambah.
- (b) Ada kesadaran mengenai badanya.
- (c) Anak laki-laki lebih menguasai permainan kasar.
- (d) Pertumbuhan tinggi dan berat tidak baik.
- (e) Kekuatan otot tidak menunjang pertumbuhan.
- (f) Waktu reaksi makin baik.
- (g) Perbedaan akibat jenis kelamin makin nyata.
- (h) Koordinasi makin baik.
- (i) Badan lebih sehat dan kuat.
- (j)

Tungkai mengalami masa pertumbuhan yang lebih kuat bila di bandingkan dengan bagian anggota atas. (j) Perlu diketahui bahwa ada perbedaan kekuatan otot dan ketrampilan antara anak laki-laki dan putri.

## 2. Psikis atau Mental

(a) Kesenangan pada permainan dengan bola makin tambah. (b) Menaruh perhatian kepada permainan yang terorganisasi. (c) Sifat kepahlawanan kuat. (d) Belum mengetahui problem kesehatan masyarakat. (e) Perhatian kepada teman sekelompok makin kuat. (f) Perhatian kepada bentuk makin bertambah. (g) Beberapa anak mudah menjadi putus asa dan akan berusaha bangkit bila tidak sukses. (h) Mempunyai rasa tanggung jawab untuk menjadi dewasa. (i) Berusaha untuk mendapatkan guru yang dapat membenarkannya. (j) Mulai mengerti tentang waktu, dan menghendaki segala sesuatunya selesai pada waktunya. (k) Kemampuan membaca mulai berbeda, tetapi anak mulai tertarik pada kenyataan yang diperoleh lewat bacaan.

## 3. Sosial dan emosional.

Pengantaran rasa emosinya tidak tetap dalam proses kematangan jasmani. (b) Menginginkan masuk ke dalam kelompok sebaya, dan biasanya perbedaan antara kelompok sebaya ini akan menyebabkan kebingungan pada tahap ini. (c) Mudah dibangkitkan. (d) Putri menaruh perhatian terhadap anak laki-laki. (e) Ledakan emosi biasa saja. (f) Rasa kasih sayang seperti orang dewasa. (g) Senang sekali memuji dan mengagungkan. (h) Suka mengkritik tindakan orang dewasa. (i) Laki-laki membenci putri, sedang putri membenci laki-laki yang lebih tua. (j) Rasa bangga berkembang. (k) Ingin mengetahui segalanya. (l) Mau mengerjakan pekerjaan bila didorong oleh orang dewasa. (m) Merasa sangat puas bila dapat menyelesaikan, mengatasi, dan memepertahankan sesuatu, atau tidak berbuat kesalahan, karena mereka akan merasa tidak senang kalau kehilangan atau berbuat kesalahan. (n) Merindukan pengakuan dari kelompoknya. (o) Kerjasama meningkat, terutama sesama anak laki-laki. Kualitas kepemimpinannya mulai nampak. (p) Senang pada kelompok, dan ambil bagian dalam membuat rencana serta mampu memimpin. (q) Menyukai pada kegiatan kelompok, melebihi kebiasaan individu, mudah

untuk bertemu. (r) Senang merasakan apa yang mereka kehendaki. (s) Loyal terhadap kelompok atau “gang”-nya.

## **B. Penelitian yang Relevan**

1. Penelitian yang di tulis oleh Tri Utomo NIM 08601244034 yang berjudul “Faktor Yang Mempengaruhi Minat MahaPeserta Didik Program Studi PJKR Dalam Memilih Mata Kuliah Olahraga Pilihan Bola Tangan”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi minat Mahasiswa program studi PJKR dengan memilih mata kuliah pilihan bola tangan. Faktor minat mahaPeserta Didik di dasarkan pada faktor internal yakni 1) rasa tertarik, 2) perhatian, 3) perilaku, dan faktor eksternal yakni 1) fasilitas dan 2) peran dosen. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif menggunakan metode survey. Subjek dalam penelitian ini, yaitu mahaPeserta Didik FIK jurusan PJKR angkatan 2009 Universitas Negeri Yogyakarta yang berjumlah 200 orang dengan instrumen yang di gunakan berupa angket. Uji validitas menggunakan rumus *Product Moment* sedangkan uji realibilitas instrumen menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Uji validitas diperoleh koefisien sebesar 0,891 dan koefisien reliabelitas sebesar 0,745. Untuk menganalisis data digunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan presentase. Hasil penelitian di peroleh faktor yang mempengaruhi minat mahaPeserta Didik program studi PJKR dalam memilih mata kuliah olahraga pilihan bola tangan adalah yakni faktor eksternal sebesar 58% lebih tinggi dari faktor internal yakni sebesar 48%. Sedangkan dari data perfaktor, faktor peran dosen berada lebih tinggi yakni

sebesar 30 diikuti faktor fasilitas 29%, faktor rasa tertarik sebesar 14%, faktor perilaku sebesar 14%, dan faktor perhatian lebih rendah yakni sebesar 13%.

2. Penelitian yang ditulis oleh Feri Al Dwi Pradana NIM 13604224003 yang berjudul “Faktor Yang Mempengaruhi Minat Siswa Kelas IV Dan V Untuk Mengikuti Pembelajaran Permainan Tradisional Di SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman”. Penelitian ini adalah penelitian deskriptif yang bertujuan untuk mengetahui besarnya Faktor Yang Mempengaruhi Minat Untuk Mengikuti Pembelajaran Permainan Tradisional. Populasi dalam penelitian ini adalah Siswa SD Negeri Gabahan sumberadi Mlati Sleman Kelas IV Dan V yang berjumlah 48 siswa dan digunakan seluruhnya sebagai subjek penelitian. Metode yang digunakan adalah survey dengan instrument angket yang terdiri atas 40 butir item pernyataan. Uji validitas instrument menggunakan rumus validitas konstrak (construct validity) dan uji reliabilitas menggunakan (internal consistency). Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor yang mempengaruhi minat siswa kelas IV dan V untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman diketahui pada faktor intrinsik diperoleh persentase sebesar 50,37 %, sedangkan faktor Ekstrinsik diperoleh persentase sebesar 49,62 %. Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi 33 minat siswa kelas IV Dan V untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman sebagian besar di dukung oleh faktor intrinsik.



### **C. Kerangka Berpikir**

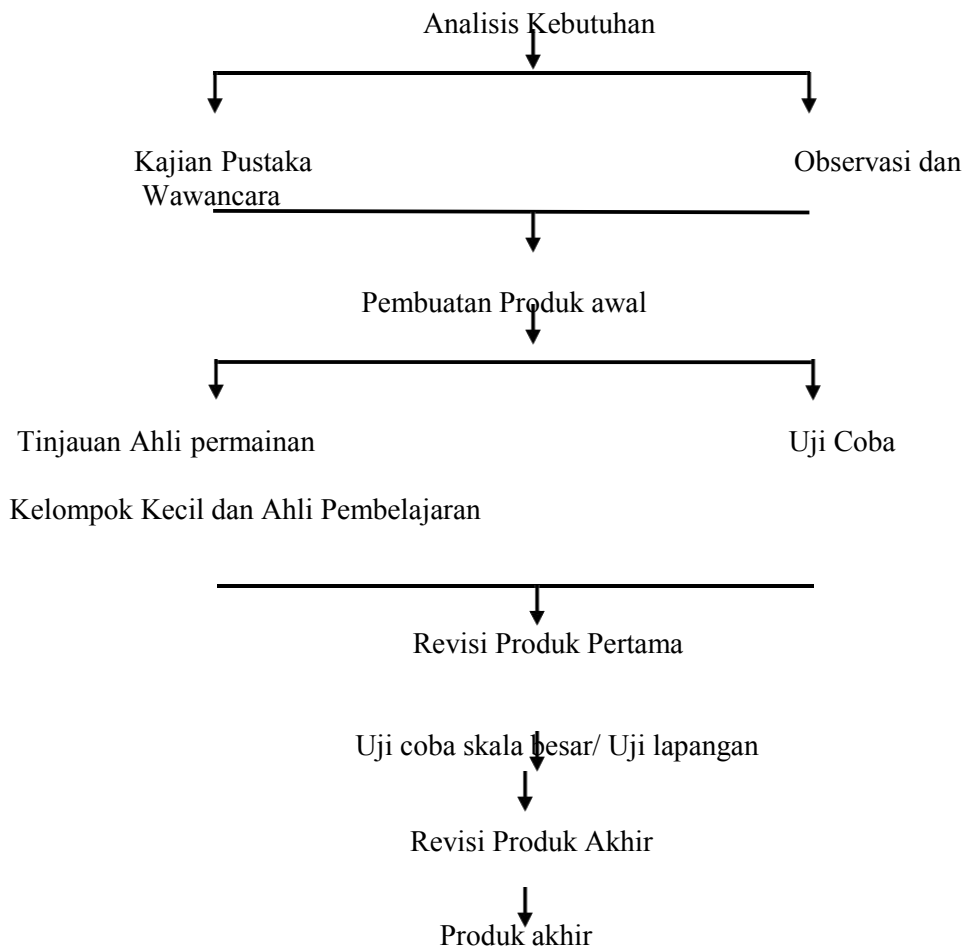
Pembelajaran penjas merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental serta emosional atau suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi.

Minat merupakan kekuatan pendorong yang menyebabkan seseorang menaruh perhatian pada orang lain pada aktivitas, atau objek lain. Minat berkembang karena adanya dorongan untuk berhubungan langsung atau terlibat dalam suatu benda atau aktivitas dorongan untuk terlibat ini yang menjadi penyebab seseorang berminat terhadap suatu objek dan berusaha untuk mendapatkan objek minat tersebut. Minat pada dasarnya merupakan kekuatan pendorong yang mempunyai peran yang sangat penting dalam mendapatkan suatu objek. Dalam minat terdapat unsur penting yang berupa rasa tertarik atau senang, mempunyai perhatian dan keinginan untuk melakukan suatu tindakan yang nyata sesuai dengan kuatnya dorongan untuk mendapatkan objek minat.

Banyak faktor yang mendukung tentang minat salah satunya faktor yang dapat mempengaruhi minat adalah faktor dari dalam diri Peserta Didik atau faktor intrinsik yaitu faktor yang timbul dari dalam diri Peserta Didik itu sendiri. Faktor dari luar diri Peserta Didik atau faktor ekstrinsik yaitu faktor yang timbul dari luar diri Peserta Didik karena lingkungan, kemudian faktor motif sosial yaitu kebutuhan untuk mendapatkan pengetahuan, faktor emosional ukuran intrinsik

seseorang dalam menaruh perhatian pada objek tertentu.

Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Dari permainan ini, anak-anak akan mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya, memperoleh pengalaman yang berguna dan bermakna, mampu membina hubungan dengan sesama teman, Mampu mengembangkan keterampilan sosial anak, Permainan tradisional mampu merangsang berbagai aspek perkembangan anak, Kesegaran jasmani anak, serta mampu menyalurkan perasaan-perasaan yang tertekan dengan tetap melestarikan dan mencintai budaya bangsa. Permainan tradisional secara umum memberikan kegembiraan kepada anak-anak yang melakukannya. Berdasarkan kajian teori, maka dapat di kemukakan bahwa timbulnya persepsi terhadap suatu obyek di tandai dengan adanya rasa senang atau tertarik terhadap suatu obyek dan seseorang yang berminat akan mempunyai keinginan untuk terlibat langsung dalam suatu obyek tersebut. Untuk menjaring data tentang seberapa besar faktor yang mempengaruhi minat Peserta Didik kelas Atas untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri 1 Kalibombong menggunakan instrument angket.



**Gambar 1 : Bagan Kerangka berfikir**

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Desain Penelitian**

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif, Sugiyono (2010:29) menyatakan penelitian deskriptif adalah penelitian yang berfungsi untuk mendiskripsikan atau memberi gambaran terhadap obyek yang diteliti melalui data sampel atau populasi sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei, sedangkan teknik pengumpulan datanya menggunakan angket. Penelitian ini akan mendiskripsikan tentang seberapa besar faktor yang mempengaruhi minat Peserta Didik Kelas Atas untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri 1 Kalibombong Kecamatan Kalibening Banjarnegara.

#### **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, 2008: 60). Variabel dalam penelitian ini adalah faktor yang mempengaruhi minat Peserta Didik Kelas Atas untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri 1 Kalibombong Kecamatan Kalibening Banjarnegara. Secara operasional variabel tersebut di definisikan sebagai pendapat Peserta Didik terhadap seberapa besar faktor yang mempengaruhi minat Peserta Didik dalam pembelajaran

permainan tradisional yang terdiri atas faktor dari luar Peserta Didik faktor *ekstrinsik* yaitu guru dan lingkungan dan faktor dari dalam diri Peserta Didik faktor *intrinsik* yaitu rasa tertarik, perhatian dan perilaku dalam pembelajaran permainan tradisional. Untuk mengukur variabel ini digunakan angket tertutup terdiri dari pertanyaan dengan empat pilihan jawaban yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju. Jawaban “sangat setuju” diberi nilai 4, “setuju” diberi nilai 3, “tidak setuju” diberi nilai 2, dan “sangat tidak setuju” diberi nilai 1.

### C. Populasi dan Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2010: 117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik Kelas Atas di SD Negeri 1 Kalibombong Kecamatan Kalibening Banjarnegara yang berjumlah 66 anak.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2010: 118). Sampel dalam penelitian ini berjumlah 66 Peserta Didik, sehingga penelitian ini disebut penelitian populasi. Rincian populasi dan jumlah sampel yang di gunakan dalam penelitian sebagai berikut:

**Tabel 1. Rincian Jumlah Populasi Penelitian.**

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1	Kelas IV	22
2	Kelas V	24
3	Kelas VI	20
Jumlah		66

**Tabel 2. Angket Pertanyaan Uji Coba**

Aspek	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1. Saya tertarik mengikuti permainan Tradisional karena dapat meningkatkan semangat belajar penjasorkes				
2. Saya tertarik mengikuti Permainan Tradisional karena dapat menanamkan rasa percaya diri				
3. Saya sangat malas mengikuti permainan Tradisional karena panas, membuat badan berkeringat dan bau				
4. Saya senang mengikuti permainan Tradisional karena dapat meningkatkan persaudaraan/persahabatan antar teman				
5. Saya senang mengikuti permainan Tradisional karena dapat menambah semangat dan gairah belajar				
6. Saya lebih suka pembelajaran penjasorkes yang sesungguhnya dari pada permainan Tradisional				
7. Saya sering bercanda dengan teman daripada memperhatikan proses pembelajaran penjasorkes yang sedang berlangsung				
8. Saya akan belajar penjasorkes dengan Menggunakan cara permainan Tradisional				
9. Dengan mengikuti permainan Tradisional, saya dapat menguasai pola gerak dengan baik				
10. Saat dirumah melakukan permainan Tradisional untuk belajar penjasorkes				
11. Guru memberikan permainan Tradisional membuat saya lebih semangat mengikuti pembelajaran penjasorkes				

12. Guru selalu memberikan motivasi pada saat permainan berlangsung, membuat saya lebih aktif mengikuti pembelajaran penjasorkes				
13. Saya tidak menginginkan guru pendidikan jasmani yang mempunyai pengalaman banyak dalam Permainan Tradisional				
14. Saya senang mengikuti Permainan tradisional karena menggunakan lapangan sekolah sendiri				
15. Alat dan fasilitas yang dimodifikasi membuat saya lebih tertarik				
16. Saya senang mengikuti pembelajaran penjasorkes dengan metode/cara yang digunakan adalah permainan Tradisional				
17. Guru melakukan modifikasi permainan yang membuat permainan menjadi menarik				
18. Metode/cara mengajar yang digunakan guru penjasorkes sangat tepat bagi saya sehingga saya dapat merasakan manfaat pembelajaran				
19. Saya senang mengikuti pembelajaran penjasorkes karena materi yang disampaikan mudah dipahami				
20. Saya tidak mengikuti pembelajaran penjasorkes karena saya tidak suka dengan materi yang diberikan guru				

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

Menurut Sugiyono (2010: 148) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut dengan variabel penelitian.

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

Instrumen penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah angket

atau kuisisioner. Menurut Endang Mulyatiningsih (2011:28) kuisisioner atau angket merupakan alat pengumpulan data yang membuat sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus di jawab oleh subjek peneliti. Angket di gunakan untuk mengukur seberapa besar faktor yang mempengaruhi minat Peserta Didik kelas IV dan V. Angket yang di gunakan adalah tipe angket tertutup. Disebut angket tertutup kerana peneliti sudah menyediakan alternatif jawaban dan responden tinggal memilih salah satu dari alternatif jawaban tersebut.

Menurut Sugiyono (2010:133) Skala pengukuran merupakan kesepakatan yang di gunakan sebagai acuan untuk menentukan panjang pendeknya interval yang ada dalam alat ukur, sehingga alat ukur tersebut bila di gunakan dalam pengukuran akan menghasilkan data kuantitatif. Skala pengukuran yang di gunakan untuk mengukur seberapa besar faktor yang mempengaruhi minat Peserta Didik Kelas Atas untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri 1 Kalibombong Kecamatan Kalibening Banjarnegara adalah skala Likert. Skala Likert di gunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. (Sugiyono, 2010:134).

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



**Tabel 3.** Skor Alternatif Jawaban pada Angket

<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>Skor</b>
SS	4
S	3
TS	2
STS	1

**Sumber: Sugiyono (2010)**

## 2. Tahap Penyusunan Angket

Menurut S. Nasution (2014:128) angket atau *questionnaire* adalah daftar pertanyaan yang distribusikan kepada Peserta Didik untuk diisi dan dikembalikan atau dapat juga di jawab di bawah pengawasan peneliti. Angket digunakan untuk mendapatkan keterangan dari sampel atau sumber yang beraneka ragam . Angket pada umumnya meminta keterangan tentang fakta yang di ketahui oleh responden atau juga mengenai pendapat atau sikap. Dalam penelitian ini menggunakan angket tertutup. Menurut S. Nasution (2014:129-130) angket tertutup terdiri atas pertanyaan atau pernyataan dengan sejumlah tertentu sebagai pilihan. Responden memilih jawaban yang paling sesuai dengan pendiriannya. Angket tertutup di pilih karena responden dianggap cukup mengetahuinya, sehingga dapat mengantisipasi jawaban yang dapat diberikan dalam angket sebagai alat pengukur.

Menurut Sutrisno Hadi (2015:227-229) Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menyusun angket yaitu:

(a) Gunakan kata-kata yang tidak rangkap artinya. (b) Susun kalimat yang sederhana dan jelas. (c) Hindari pemasukan kata-kata yang tidak ada gunanya. (d) Hindari pemasukan pertanyaan-pertanyaan yang tidak perlu. (e) Masukkan semua kemungkinan jawaban agar pilihan jawaban mempunyai dasar yang beralasan tetapi hindari pengkhususan yang tidak esensial, baik dalam pertanyaannya maupun dalam jawabannya. (f) Perhatikan item yang dimasukkan harus diterapkan pada situasi dari kacamata responden. (g) Hindari menanyakan pendapat responden, kecuali jika pendapat itulah yang hendak diselidiki. (h) Hindari kata-kata yang terlalu kuat (sugesti, menggiring) dan yang terlalu lemah (tidak merangsang) Susun pertanyaan-pertanyaan yang tidak memaksa responden menjawab yang tidak sebenarnya karena takut akan tekanan-tekanan sosial. (i) Hindari membuat pertanyaan-pertanyaan yang dapat di jawab dengan beberapa responden bila hanya satu jawaban yang diinginkan. (k) Jika mungkin, susunlah pertanyaan sedemikian rupa sehingga dapat dijawab dengan hanya memberi tanda silang atau tanda-tanda cek lainnya. (l) Pertanyaan-pertanyaan harus di ajukan sedemikian rupa sehingga dapat membebaskan responden dari berpikir terlalu kompleks. (m) Hindari kata-kata sentimental, seperti dungu, budak, proletar, dictator kurang ajar, dan sebagainya sekiranya ada kata-kata lain yang lebih sopan dan netral.

Menurut Sutrisno Hadi (1991:7-9) ada tiga langkah yang harus ditempuh dalam menyusun instrumen, ketiga langkah tersebut adalah:

a. Mendefinisikan konstruk

Mendefinisikan konstruk adalah membuat batasan-batasan mengenai ubahan variabel yang diukur. Definisi konstruk dalam penelitian ini adalah seberapa besar faktor yang mempengaruhi minat Peserta Didik Kelas Atasdi

SD Neger 1 Kalibombong Kecamatan Kalibening Banjarnegara. Faktor yang mempengaruhi minat dalam penelitian ini adalah 1. faktor dari dalam *intrinsik* dengan indikator merasa senang terhadap suatu objek serta menunjukkan perhatian dan mempunyai keinginan atau perilaku untuk terlibat secara langsung dalam suatu objek tersebut. 2. faktor dari luar *ekstrinsik* dengan indikator semakin menarik bahan pelajaran yang disampaikan oleh guru maka semakin besar pula minatnya, atau semakin seseorang memperoleh kepuasan karena fasilitas yang baik maka semakin besar pula minatnya.

b. Menentukan faktor dan indikator minat.

Dalam penelitian ini seberapa besar faktor yang mempengaruhi minat adalah faktor intrinsik dan ekstrinsik. Setelah diketahui faktor yang mempengaruhi minat, selanjutnya adalah menentukan indikator. Indikator dalam penelitian ini adalah faktor intrinsik: tertarik mengikuti pembelajaran permainan tradisional, rasa perhatian yang lebih mendalam dan perilaku dalam mengikuti pembelajaran permainan tradisional. Faktor ekstrinsik: fasilitas yang memadai saat pembelajaran permainan tradisional dan peran guru saat menyampaikan pembelajaran permainan tradisional.

c. Menyusun butir pertanyaan atau pernyataan

Untuk memudahkan penyusunan butir pertanyaan atau pernyataan instrumen (angket) dalam mengungkap seberapa besar faktor yang mempengaruhi minat Peserta Didik Kelas Atas di SD Neger 1 Kalibombong Kecamatan Kalibening Banjarnegara, maka terlebih dahulu dibuat kisi-kisi instrumen berdasarkan indikator yang ada yang kemudian dijabarkan dalam

bentuk pertanyaan atau pernyataan. Adapun kisi- kisi pernyataan yang akan digunakan untuk membuat angket adalah sebagai berikut:

**Tabel 4. Kisi-kisi Angket Ujicoba Penelitian**

Variabel	Faktor	Indikator	Butir Pertanyaan	Jumlah
Seberapa besar minat yang mempengaruhi pembelajaran permainan tradisional Peserta Didik Kelas Atas di SD Negeri 1 Kalibombong, kalibening	Faktor dari dalam ( <i>intrinsik</i> )	Rasa tertarik mengikuti pembelajaran permainan tradisional	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	10
		Usaha untuk memperhatikan pembelajaran permainan tradisional	11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20	10
		Perilaku saat mengikuti pembelajaran	21, 22, 23, 24, 25, 26	6
	Faktor dari luar ( <i>ekstrinsik</i> )	Fasilitas yang ada saat pembelajaran penjas	27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34	8
		Peran Guru saat pembelajaran permainan tradisional	35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42,	8
Jumlah				42

Butir-butir pertanyaan atau pernyataan disusun dengan melakukan tolak ukur bagi setiap indikator, responden tinggal memilih jawaban yang sudah disediakan. Faktor intrinsik dengan indikator: rasa tertarik terdiri dari nomor 1-10, indikator perhatian terdiri dari nomor 11-20.

### 3. Uji Coba 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, 2010:173).

a. Uji Validitas Instrumen

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan 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, 2006:168)

b. Uji Validitas Angket

Uji validitas angket di lakukan dengan menggunakan uji validitas kontrak (*construct validity*). Untuk menguji validitas kontrak, dapat di gunakan pendapat dari ahli (*judgment experts*) dalam hal ini setelah instrument di kontruksi tentang aspek-aspek yang akan di ukur dengan berlandaskan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli. Para ahli di minta pendapatnya tentang instrumen yang telah di susun itu. Mungkin para ahli akan memberi keputusan: instrumen dapat di gunakan tanpa perbaikan, ada perbaikan, dan kemungkinan di rombak total. Jumlah tenaga ahli yang digunakan minimal dua orang sesuai dengan lingkup yang di teliti (Sugiyono, 2010:177).

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  $df = 19 (n-2)$  maka didapat  $r$  tabel 0,369. Artinya jika nilai korelasi lebih dari batasan yang ditentukan yaitu 0,369 maka pernyataan tersebut dianggap valid, sedangkan jika kurang dari batasan yang ditentukan yaitu 0,369 maka pernyataan tersebut dianggap tidak valid/gugur. Pengujian menghasilkan adanya 2 butir pernyataan yang gugur yaitu nomor 7 dari 12 butir pernyataan yang telah disusun. Dengan demikian ada 40 butir pernyataan dinyatakan sah atau valid dan digunakan untuk pengambilan data.

**Tabel 5. Rangkuman validitas instrumen penelitian**

<b>VARIABEL</b>	<b>INDIKATOR</b>	<b>JUMLAH SEMULA</b>	<b>JUMLAH ITEM GUGUR</b>	<b>JUMLAH ITEM VALID</b>
Seberapa besar minat yang mempengaruhi pembelajaran permainan tradisional Peserta Didik Kelas Atas di SD Negeri 1 Kalibombong, kalibening	Rasa Tertarik	10	1	9
	Perhatian	10	1	9
	Perilaku	6	-	6
	Fasilitas	8	-	8
	Peran Guru	8	-	8
<b>Jumlah</b>		42	2	40

c. Uji Reliabelitas Instrumen

Realibilitas menunjukkan pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat di percaya untuk di gunakan sebagai alat sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Pengujian realibilitas instrumen di lakukan dengan menggunakan (*internal consistency*), di lakukan dengan cara mencobakan instrumen sekali saja. Hasil analisis dapat di gunakan untuk memprediksi reliabilitas instrumen (Sugiyono, 2010:185). Berdasarkan perhitungan reliabilitas diperoleh koefisien alpha (rtt) sebesar 0,943. hasil ini menyatakan bahwa angket reliabel dan siap digunakan sebagai instrumen dalam pengambilan data.

Setelah instrumen uji coba di ujicobakan kepada responden dan dianalisis maka dapat diketahui kisi-kisi instrumen yang akan digunakan untuk penelitian adalah sebagai berikut:

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

Variabel	Faktor	Indikator	Butir Pertanyaan	Jumlah
Seberapa besar minat yang mempengaruhi pembelajaran permainan tradisional Peserta Didik Kelas Atasdi	Faktor dari dalam ( <i>intrinsik</i> )	Rasa tertarik mengikuti pembelajaran permainan tradisional	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9	9
		Usaha untuk memperhatikan pembelajaran permainan tradisional	11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19	9
		Perilaku saat mengikuti pembelajaran	21, 22, 23, 24, 25, 26	6
	Faktor dari luar	Fasilitas yang ada saat pembelajaran penjas	27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34	8

SD Negeri 1 Kalibombong, kalibening	(ekstrinsik)	Peran Guru saat pembelajaran permainan tradisional	35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42,	8
Jumlah				40

#### 4. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dapat berarti cara atau prosedur yang dilakukan untuk mengumpulkan i adalah survei dengan memberikan angket. Menurut Endang Mulyatiningsih (2011:24) kuesioner atau angket merupakan alat pengumpul data yang memuat sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus di jawab oleh subjek penelitian. Subyek yang dimaksud dalam penelitian ini adalah peserta didik Kelas Atasdi SD Negeri 1 Kalibombong Kecamatan Kalibening Banjarnegara. Tipe angket yang digunakan yaitu angket tertutup.

#### 5. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik statistik deskriptif. Menurut sugiyono (2015:254) statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendiskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Untuk memperoleh frekuensi relatif (angka persentase) digunakan rumus:

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

Keterangan:

P = Angka persentase

F = Frekuensi yang sedang di cari

N = Jumlah frekuensi/banyak individu



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### 1. Deskripsi Lokasi, Waktu, dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Kalibombong Kecamatan Kalibening Banjarnegara. Pengambilan data dilaksanakan pada hari Selasa, Tanggal 15 Juli 2019 – 05 Agustus 2019 untuk pengambilan data kelas IV, V, dan VI. Subjek penelitian adalah keseluruhan siswa kelas atas (Kelas IV, IV, dan 6) di SD Negeri 1 Kalibombong Kecamatan Kalibening Banjarnegara yang berjumlah 66 siswa

##### 2. Deskripsi Data Penelitian

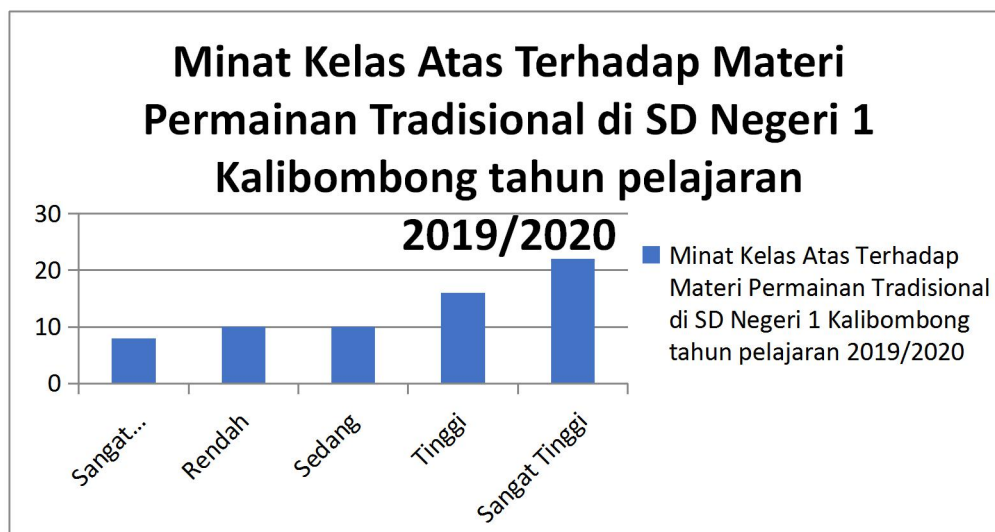
Minat siswa kelas atas terhadap materi Permainan Tradisional di SD Negeri 1 Kalibombong Kecamatan Kalibening Banjarnegara. Tahun Pelajaran 2019/2020 diukur dengan menggunakan angket model tertutup sejumlah 29 butir pernyataan. Keseluruhan pernyataan merupakan pernyataan positif dengan alternatif jawaban, yaitu: “Sangat Setuju (SS)”, “Setuju (S)”, “Tidak Setuju (TS)”, dan “Sangat Tidak Setuju (STS)”. Pernyataan positif dengan diberi skor 4 untuk jawaban “Sangat Setuju (SS)”, 3 untuk jawaban “Setuju (S)”, 2 untuk jawaban “Tidak Setuju (TS)”, dan 1 untuk jawaban “Sangat Tidak Setuju (STS)”. Dengan demikian akan diperoleh rentang skor ideal minimum – maksimum, yaitu: Dari hasil penelitian di peroleh hasil sum = 5488; skor minimum sebesar = 66; skor maksimum = 114; rerata (mean) = 93,02; dan standard deviasi = 12,18. Deskripsi

hasil penelitian besarnya Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Kalibombong Kecamatan Kalibening Kabupaten Banjarnegara Tahun Ajaran 2019/2020, dapat dilihat pada tabel 6 di bawah ini :

**Tabel 7. Norma Penilaian Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri 1 Kalibombong tahun pelajaran 2019/2020**

No	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$X > 111,44$	Sangat Tinggi	10 siswa	15,15%
2	$99,16 < X \leq 111,44$	Tinggi	22 siswa	33,33 %
3	$86,88 < X \leq 99,16$	Sedang	16 siswa	24,24 %
4	$74,60 < X \leq 86,88$	Rendah	10 siswa	15,15%
5	$X \leq 74,60$	Sangat Rendah	8 siswa	12,12%
Jumlah			66 siswa	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram terlihat pada gambar dibawah ini:



**Gambar 2. Histogram Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri 1 Kalibombong tahun pelajaran 2019/2020**

Berdasarkan tabel 6 dan gambar 1 di atas diketahui bahwa besarnya Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri 1 Kalibombong tahun pelajaran 2019/2020, untuk kategori “sangat rendah”

sebanyak 8 siswa atau sebesar 12, 12 %; kategori “rendah” sebanyak 10 siswa atau sebesar 15, 15 %; kategori “sedang” sebanyak 16 siswa atau sebesar 24, 24 %; kategori “tinggi” sebanyak 22 siswa atau sebesar 33, 33 %; dan kategori “sangat tinggi” sebanyak 10 siswa atau sebesar 15,15 %.

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

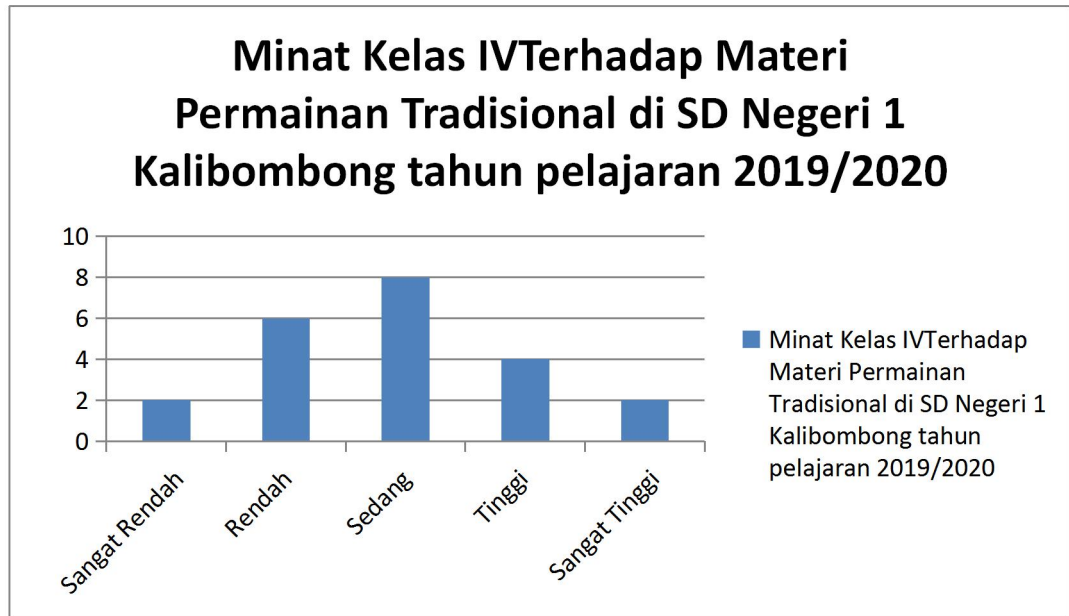
- 1) Minat Siswa Kelas IV Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Kalibombong tahun pelajaran 2019/2020.

Deskripsi hasil penelitian besarnya Minat Siswa Kelas IV Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri 1 Kalibombong tahun pelajaran 2019/2020 dapat dilihat pada tabel 8 di bawah ini :

**Tabel 8. Norma Penilaian Minat Siswa Kelas IV Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri 1 Kalibombong tahun pelajaran 2019/2020**

No	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$X > 111,44$	Sangat Tinggi	2 siswa	9, 09 %
2	$99,16 < X \leq 111,44$	Tinggi	4 siswa	18, 18 %
3	$86,88 < X \leq 99,16$	Sedang	8 siswa	36, 36 %
4	$74,60 < X \leq 86,88$	Rendah	6 siswa	27, 27 %
5	$X \leq 74,60$	Sangat Rendah	2 siswa	9, 09 %
Jumlah			22 siswa	100 %

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram terlihat pada gambar dibawah ini:



**Gambar 3. Histogram Minat Siswa Kelas IV Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri 1 Kalibombong tahun pelajaran 2019/2020**

Berdasarkan tabel 8 dan gambar 3 di atas diketahui bahwa besarnya Minat Siswa Kelas IV Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri 1 Kalibombong tahun pelajaran 2019/2020, untuk kategori “sangat rendah” sebanyak 2 siswa atau sebesar 9, 09 %; kategori “rendah” sebanyak 6 siswa atau sebesar 27, 27 %; kategori “sedang” sebanyak 8 siswa atau sebesar 36, 36 %; kategori “tinggi” sebanyak 4 siswa atau sebesar 18, 18 %; dan ketegori “sangat tinggi” sebanyak 2 siswa atau sebesar 9,09%.

2) Minat Siswa Kelas V Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri 1 Kalibombong tahun pelajaran 2019/2020 Deskripsi hasil penelitian besarnya Minat Siswa Kelas V Terhadap Materi Permainan

Tradisional di SD Negeri 1 Kalibombong tahun pelajaran 2019/2020 dapat dilihat pada tabel 4.3 di bawah ini :

**Tabel 9. Norma Penilaian Minat Siswa Kelas V Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri 1 Kalibombong tahun pelajaran 2019/2020**

No	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$X > 111,44$	Sangat Tinggi	3 siswa	12,5 %
2	$99,16 < X \leq 111,44$	Tinggi	7 siswa	21,16 %
3	$86,88 < X \leq 99,16$	Sedang	9 siswa	37,5 %
4	$74,60 < X \leq 86,88$	Rendah	4 siswa	16,67 %
5	$X \leq 74,60$	Sangat Rendah	1 siswa	4,17 %
Jumlah			24 siswa	100 %

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram terlihat pada gambar dibawah ini :



**Gambar 4. Histogram Minat Siswa Kelas V Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri 1 Kalibombong tahun pelajaran 2019/2020**

Berdasarkan tabel 8 dan gambar 3 di atas diketahui bahwa besarnya Minat Siswa Kelas V Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri 1

Kalibombong tahun pelajaran 2019/2020 untuk kategori “sangat rendah” sebanyak 1 siswa atau sebesar 4, 17 %; kategori “rendah” sebanyak 4 siswa atau sebesar 16, 67%; kategori “sedang” sebanyak 9 siswa atau sebesar 37, 5 %; kategori “tinggi” sebanyak 7 siswa atau sebesar 21, 16 %; dan ketegori “sangat tinggi” sebanyak 3 siswa atau sebesar 12, 5 %.

3) Minat Siswa Kelas VI Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri 1 Kalibombong tahun pelajaran 2019/2020

Deskripsi hasil penelitian besarnya Minat Siswa Kelas VI Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri 1 Kalibombong tahun pelajaran 2019/2020 dapat dilihat pada tabel 10 di bawah ini :

**Tabel 10. Norma Penilaian Minat Siswa Kelas VI Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri 1 Kalibombong tahun pelajaran 2019/2020**

No	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$X > 111,44$	Sangat Tinggi	8 siswa	40%
2	$99,16 < X \leq 111,44$	Tinggi	5 siswa	25%
3	$86,88 < X \leq 99,16$	Sedang	4 siswa	20%
4	$74,60 < X \leq 86,88$	Rendah	2 siswa	10%
5	$X \leq 74,60$	Sangat Rendah	1 siswa	5%
Jumlah			20 siswa	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram terlihat pada gambar dibawah ini :



**Gambar 5. Histogram Minat Siswa Kelas VI Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri 1 Kalibombong tahun pelajaran 2019/2020**

Berdasarkan tabel 10 dan gambar 4 di atas diketahui bahwa besarnya Minat Siswa Kelas VI Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri 1 Kalibombong tahun pelajaran 2019/2020 untuk kategori “sangat rendah” sebanyak 1 siswa atau sebesar 5 %; kategori “rendah” sebanyak 2 siswa atau sebesar 10%; kategori “sedang” sebanyak 4 siswa atau sebesar 20 %; kategori “tinggi” sebanyak 5 siswa atau sebesar 25%; dan ketegori “sangat tinggi” sebanyak 8 siswa atau sebesar 40 %.

## **B. Pembahasan Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk melakukan kegiatan analisis dalam hal mengetahui besarnya Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri 1 Kalibombong tahun pelajaran 2019/2020.

Faktor yang mempengaruhi Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri 1 Kalibombong tahun pelajaran 2019/2020, meliputi: faktor intrinsik (perhatian, tertarik, perilaku) dan faktor ekstrinsik (fasilitas, peran guru).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa besarnya Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri 1 Kalibombong tahun pelajaran 2019/2020 yang ditunjukkan ke dalam 5 kategori adalah sebagai berikut :

- 1) Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri 1 Kalibombong tahun pelajaran 2019/2020 untuk kategori sangat rendah sebanyak 8 siswa atau sebesar 12,12 %. Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain :
  - a. Siswa tidak memperhatikan materi yang diberikan oleh guru dan tidak mengerti cara bermain permainan tradisional yang diajarkan di sekolah
  - b. Siswa tidak tertarik untuk bermain permainan tradisional dan lebih memilih bermain permainan yang lain misalnya bermain sepak bola.
- 2) Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri 1 Kalibombong tahun pelajaran 2019/2020 untuk kategori rendah sebanyak 10 siswa atau sebesar 15,15 %. Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain :
  - a. Siswa kurang tertarik untuk bermain dengan permainan tradisional karena menganggap bermain permainan tradisional tidak menyenangkan.
  - b. Perhatian siswa terhadap materi permainan tradisional masih kurang.



3) Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri 1 Kalibombong tahun pelajaran 2019/2020 untuk kategori sedang sebanyak 16 siswa atau sebesar 24,24 %. Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain :

- a. Siswa kurang memahami materi dan cara bermain permainan tradisional, sehingga siswa hanya bermain sesuai keinginan siswa itu sendiri.
- b. Minat dalam diri siswa tidak tinggi sehingga dalam bermain permainan tradisional timbul akibat dorongan atau ajakan dari teman. Walaupun begitu siswa tetap bisa bermain dengan cara memperhatikan cara bermain teman lainnya.
- c. Ketersediaan fasilitas pembelajaran Penjasorkes (sarana dan prasarana bermain permainan tradisional) yang cukup memadai di SD Negeri 1 Kalibombong tetapi siswa tidak mengerti sepenuhnya tentang penggunaan fasilitas permainan tradisional yang tersedia.

4) Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri 1 Kalibombong tahun pelajaran 2019/2020 untuk kategori tinggi sebanyak 22 siswa atau sebesar 33,33 %. Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain :

- a. Siswa tertarik dan antusias untuk bermain permainan tradisional karena menurut siswa permainan tradisional adalah permainan yang menyenangkan.
- b. Siswa dalam bermain mulai memahami cara bermain yang benar dan peraturan yang baku.

- c. Ditunjang dengan fasilitas cukup memadai membuat minat siswa tinggi karena siswa mampu menggunakan fasilitas yang telah tersedia di sekolah.
- 5) Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri 1 Kalibombong tahun pelajaran 2019/2020 untuk kategori sangat tinggi sebanyak 10 siswa atau sebesar 15,15 %. Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain :
- a. Siswa sangat senang bermain permainan tradisional dan siswa juga memahami betul cara bermain yang benar dan peraturan yang baku dalam permainan tradisional.
  - b. Ditunjang dengan fasilitas cukup memadai membuat minat siswa tinggi karena siswa mampu menggunakan fasilitas yang telah tersedia di sekolah.

### **C. Pemanding**

Pembelajaran Permainan Tradisional di SD Negeri 2 Binorong, Banjarnegara diikuti oleh semua siswa-siswi dari kelas 4 s/d 6. Pelaksanaan Pembelajaran Permainan Tradisional di SD Negeri 2 Binorong, Banjarnegara dilakukan sesuai dengan Silabus yang ada. Menurut perangkat pembelajaran silabus Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SD Negeri 2 Binorong materi Permainan Tradisional yang diberikan untuk kelas IV s/d VI meliputi: (1) Bola Bakar, (2) Kasti,

Metode ini menggunakan metode survei. Populasi ini menggunakan seluruh siswa kelas IV s/d VI sebanyak 55 siswa. Teknik analisis datanya menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan presentase. Hasil penelitian ini

adalah kategori sangat tinggi sebanyak 5% kategori tinggi sebanyak 30% kategori sedang sebanyak 35% kategori rendah sebanyak 20% dan kategori yang sangat rendah sebanyak 10%.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahwa besarnya Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri 1 Kalibombong tahun pelajaran 2019/2020, untuk kategori “sangat rendah” sebanyak 8 siswa atau sebesar 12,12%; kategori “rendah” sebanyak 10 siswa atau sebesar 15,15 %; kategori “sedang” sebanyak 16 siswa atau sebesar 24,24 %; kategori “tinggi” sebanyak 22 siswa atau sebesar 33,33 %; dan ketegori “sangat tinggi” sebanyak 10 siswa atau sebesar 15,15 %.

#### **B. Implikasi**

Berdasarkan kesimpulan diatas, hasil penelitian ini mempunyai implikasi yaitu:

- 1) Menjadi masukan yang bermanfaat bagi guru di SD Negeri 1 Kalibombong tahun pelajaran 2019/2020, untuk lebih meningkatkan minat siswa kelas atas terhadap materi permainan tradisional saat pembelajaran penjasorkes.
- 2) Guru semakin paham mengenai minat siswa dalam mengikuti pembelajaran permainan tradisional Di SD Negeri 1 Kalibombong tahun pelajaran 2019/2020, sehingga guru dapat mencari solusi untuk siswa yang masih mempunyai minat rendah.

- 3) Sebagai dasar atau acuan guru Penjasorkes untuk mengemas model pembelajaran permainan tradisional yang kreatif dan inovatif dengan tujuan untuk lebih meningkatkan minat siswa kelas atas di SD Negeri 1 Kalibombong tahun pelajaran 2019/2020, dalam mengikuti pembelajaran permainan tradisional di sekolah.
- 4) Sebagai kajian pengembangan ilmu keolahragaan kedepannya sesuai dengan hasil penelitian yang diperoleh.

### **C. Saran**


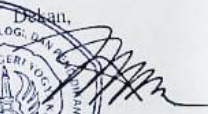

Hasil dari penelitian dan kesimpulan di atas, maka penulis mengajukan saran-saran sebagai berikut :

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

## DAFTAR PUSTAKA

- Baharuddin. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Djaali. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara .
- E.T.Rahayu. (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta.
- Endang Mulyatiningsih. (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Euis Kurniati. (2016). *Permainan tradisional dan Peranya dalam Mengembangkan Ketrampilan Sosial Anak*. Jakarta: Kharisma Putra Utama.
- Hadisoekatno. (2011). *Mengenal Permainan Tradisional*. Bandung: Mawar Putra Perdana.
- Hamzah B.Uno. (2010). *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nasution. (2014). *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Oemar Hamalik. (2013). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Poerwadarminta. (2003). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Patmonodewo, Soemiarti. (2003). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Saiful Sagala. (2014). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Slameto. (1995). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya Edisi Revisi*. Jakarta: Rineke Cipta.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2010). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Reseach and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.

## Lampiran 1: Surat Ijin Penelitian Dari Fakultas FIK

	<b>KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN</b>
<small>Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psw: 282, 299, 291, 541</small>	
Nomor : 06.09/UN.34.16/PP/2019.	26 Juni 2019
Lamp. : 1 Eks.	
Hal : Permohonan Izin Penelitian.	
 <b>Kepada Yth. Kepala KASBANGPOLINMAS Kabupaten Banjarnegara di Tempat.</b>	
 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	: Anggoro Hari Mulyadi
NIM	: 17604227025
Program Studi	: PGSD Penjas
Dosen Pembimbing	: Dr. Jaka Sunardi, M.Kes.
NIP	: 196107311990011001
Penelitian akan dilaksanakan pada :	
Waktu	: 15 Juli s/d 5 Agustus 2019.
Tempat	: SD Negeri I Kalibombong Desa Kalibombong Kec. Kalibening Kab. Banjarnegara.
Judul Skripsi	: Minat Peserta Didik Kelas Atas Mengikuti Proses Pembelajaran Penjas dalam Permainan Tradisional di SD Negeri I Kalibombong.
 Demikian surat ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas kerjasama dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.	
  Dekan,  Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed. NIP. 19640707 198812 1 001	
<b>Tembusan :</b>	
1. Kepala SD Negeri I Kalibombong	
2. Kaprodi PGSD Penjas.	
3. Pembimbing Tas.	
4. Mahasiswa ybs.	

## Lampiran 2: Surat Pengantar Penelitian Dari Kesbangpollinmas Banjarnegara



**PEMERINTAH KABUPATEN BANJARNEGARA**  
**KANTOR KESATUAN BANGSA, POLITIK DAN**  
**PERLINDUNGAN MASYARAKAT**  
Jl. A. Yani No. 16 Telp. 0286-595169 Fax. 591187  
Sms Center 081228124447 Banjarnegara 53414  
<http://banjarnegarakab.go.id> E-mail : [kesbangpollinmas@banjarnegarakab.go.id](mailto:kesbangpollinmas@banjarnegarakab.go.id)

Banjarnegara, 1 Juli 2019

Nomor : 070/226/KESBANGPOLLINMAS/2019  
Sifat : Biasa  
Lampiran : -  
Perihal : **Rekomendasi Ijin Penelitian An. Anggoro Hari Mulyadi.**

Kepada  
Yth. Kepala Badan Perencanaan Penelitian Dan Pengembangan  
di  
**BANJARNEGARA**

I Berdasarkan Surat dari Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta Nomor : 06.09/UN.34.16/PP/2019 Tanggal 26 Juni 2019, Perihal Permohonan Ijin Penelitian.

II Dengan ini Kepala Kantor Kesbangpollinmas Kab. Banjarnegara, yang dalam hal ini berindak atas nama Bupati Banjarnegara dengan ini menyatakan bahwa pada prinsipnya TIDAK KEBERATAN/MENYETUJUI atas pelaksanaan Permohonan Ijin Survey/Penelitian di wilayah Kabupaten Banjarnegara yang di laksanakan oleh :

a. Nama : **ANGGORO HARI MULYADI**  
b. Pekerjaan : Mahasiswa  
c. Alamat Instansi : Universitas Negeri Yogyakarta  
d. Alamat Rumah : Desa Kebanaran, Rt. 001/Rw. 005, Kec. Mandiraja, Kab. Banjarnegara  
e. Judul Penelitian : **"Minat Peserta Didik Kelas Atas Mengikuti Proses Pembelajaran Penjas dalam Permainan Tradisional di SD Negeri 1 Kalibombong."**  
f. Lokasi : Kab. Banjarnegara  
g. Penanggung Jawab : Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed.  
h. Anggota : -  
i. Dengan Ketentuan sebagai berikut :

1. Bahwa pelaksanaan kegiatan tersebut diatas tidak di salahgunakan untuk maksud dan tujuan yang lain yang dapat mengganggu keamanan dan ketertiban masyarakat.
2. Bahwa sebelum melaksanakan tugas yang sifatnya langsung kepada responden agar terlebih dahulu melaporkan kepada Pejabat Wilayah, Kepala Dinas/instansi setempat guna dimintakan petunjuk teknis seperlunya.
3. Bahwa untuk melaksanakan kegiatan dimaksud, diminta kepada yang bersangkutan untuk **melaporkan hasilnya secara tertulis** kepada Bupati Banjarnegara u.p. Kepala Kantor Kesbangpollinmas Kab. Banjarnegara pada kesempatan pertama.
4. Ijin Rekomendasi ini berlaku mulai bulan Juli s/d September 2019.

Demikian Surat Rekomendasi dibuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.


Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Politik dan Perlindungan Masyarakat



  
**DRS. SILA SATRIANA, M.SI**  
Pembina Tingkat I  
NIP. 197009031990031005



### Lampiran 3: Surat Izin Penelitian Dari BAPERLITBANG Banjarnegara

**PEMERINTAH KABUPATEN BANJARNEGARA**  
**BADAN PERENCANAAN, PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**  
Jalan Dipayuda No. 30 A Telp. ( 0286 ) 591142  
**BANJARNEGARA 53414**

---

**SURAT IZIN PENELITIAN/SURVEI**  
**NOMOR : 070 /163/ BAPERLITBANG / 2019**

I. Dasar : Surat Kepala Kesbangpollinmas Kabupaten Banjarnegara Nomor : 070/226/BAPERLITBANG/2019 Tanggal 1 Juli 2019 Perihal Rekomendasi Izin Penelitian a.n. **ANGGORO HARI MULYADI**

II. Yang bertanda tangan di bawah ini :  
Kepala Badan Perencanaan, Penelitian dan Pengembangan Kabupaten Banjarnegara, menyatakan bahwa pada prinsipnya tidak keberatan atas permohonan pelaksanaan kegiatan penelitian pendahuluan / penelitian / pra survei / survei / skripsi / tesis / disertasi / observasi / praktek lapangan / karya ilmiah tersebut di wilayah Kabupaten Banjarnegara yang dilaksanakan oleh Peneliti dengan data sebagai berikut :


1. Nama : **ANGGORO HARI MULYADI**
2. Pekerjaan : PNS
3. Alamat Instansi : Universitas Negeri Yogyakarta
4. Alamat Rumah : Desa Kebanaran Rt. 001/ Rw. 005 Kec. Mandiraja Kab. Banjarnegara.
5. Judul Penelitian : **"Minat Peserta Didik Kelas Atas Mengikuti Proses Pembelajaran Penjas dalam Permainan Tradisional di SD Negeri I Kalibombong"**
6. Lokasi : SD Negeri I Kalibombong Kec Kalibening Kab. Banjarnegara
7. Penanggungjawab : Prof Dr. Wawan S. Suherman, M. Ed
8. Anggota : -

III. Ijin Penelitian ini diberikan dengan ketentuan :

- a. Bahwa pelaksanaan kegiatan tersebut di atas tidak untuk disalahgunakan dengan maksud dan tujuan lain yang dapat mengganggu keamanan dan ketertiban masyarakat.
- b. Bahwa sebelum melaksanakan tugas kepada responden agar terlebih dahulu melaporkan pada Pejabat Wilayah/Kepala Dinas/Instansi setempat guna dimintakan petunjuk teknis seperlunya.
- c. Bahwa setelah selesai melaksanakan kegiatan dimaksud diminta kepada yang bersangkutan **untuk wajib melaporkan hasilnya secara tertulis kepada Bupati Banjarnegara cq. Kepala Baperlitbang Kabupaten Banjarnegara** pada kesempatan pertama.
- d. Surat Izin Perpanjangan Pelaksanaan Penelitian/Riset/Pra Survei/Praktek ini berlaku dari tanggal 1 Juli 2019 sampai dengan tanggal 1 September 2019 dan dapat diperbaharui kembali.

Dikeluarkan di : Banjarnegara  
Pada Tanggal : **1 Juli 2019**


a.n. **KEPALA BAPERLITBANG  
KABUPATEN BANJARNEGARA;  
KABID. LITBANG & PERENCANAAN**

  
**RIATMOJO PONCO N, SE.,ME**  
NIP. 19740522 199903 1 004

**TEMBUSAN** : disampaikan kepada Yth.

1. Kepala BAPERLITBANG Kab. Banjarnegara (Sebagai laporan);
2. Kepala Dindikpora Kab. Banjarnegara;
3. Korwilcam Dikpora Kec Kalibening;
4. Kepala SD I Kalibombong Kec Kalibening.

**Lampiran 4: Surat Izin Penelitian Dari DINDIKPORA Banjarnegara**

**PEMERINTAH KABUPATEN BANJARNEGARA**  
**DINAS PENDIDIKAN, KEMUDAAN DAN OLARAGA**  
Jl. May Jend DI Panjaitan No. 57 Telp. (0286)-594846 Fax. 591815  
Sms Center 081228124447 Banjarnegara 53414  
<http://dindikpora.banjarnegarakab.go.id> E-mail: [dindikpora@banjarnegarakab.go.id](mailto:dindikpora@banjarnegarakab.go.id)

Banjarnegara, 2 April 2019

Nomor : 070/ 40 17 /Dikpora/2019 Yth. Kepada Kepala SDN 1 Kalibombong  
Lampiran : - di  
Hal : Ijin Penelitian **KALIBENING**


Memperhatikan surat Kepala Badan Perencanaan, Penelitian dan Pengembangan Kab. Banjarnegara Nomor : 070/163/BAPERLITBANG /2019 Tanggal 1 Juli 2019 perihal Surat Ijin Penelitian / Survei.

Schubungan dengan hal tersebut di atas, diminta kepada Saudara untuk membantu memberikan data-data yang diperlukan sebatas kewenangan Saudara, untuk kepentingan penelitian bagi mahasiswa atas nama :

Nama : ANGGORO HARI MULYADI  
Pekerjaan : PNS  
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta  
Alamat : Desa Kebanaran 1/5  
Lokasi Penelitian : SDN 1 Kalibombong Kec. Kalibening  
Dilaksanakan : 1 Juli 2019 s.d. 1 September 2019


Demikian untuk menjadikan maklum, dan atas perhatiannya disampaikan terima kasih.

a.n. KEPALA DINAS PENDIDIKAN,  
KEPEMUDAAN DAN OLARAGA  
KABUPATEN BANJARNEGARA  
SEKRETARIS,  
u.b.

  
KASUBAG UMUM DAN KEPEGAWAIAN  
**NURUL NI'MAH, SH**  
NIP. 19670222 198903 2006

Tembusan disampaikan kepada ybs.

## Lampiran 5 : Surat Ijin Melakukan Penelitian Di Sekolah

  
PEMERINTAH KABUPATEN BANJARNEGARA  
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAH RAGA  
UPT DINDIKPORA KECAMATAN KALIBENING  
**SD NEGERI 1 KALIBOMBONG**  
*Alamat : Desa Kalibombong, Kec. Kalibening, Kab. Banjarnegara Kode Pos 53458*

Kalibombong, 4 Juli 2019

Nomor : 024/SDN1Kalibombong/VI/2019  
Lampiran : -  
Perihal : Izin Penelitian

Yth. Dekan FIK UNY  
Di Yogyakarta

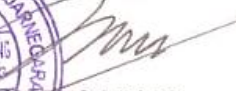
Dengan Hormat,


Berdasarkan surat yang kami terima dari FIK UNY Nomor 06.09/UN.34.16/PP/2019 dan dari KESBANGPOLLINMAS Kab.Banjarnegara Nomer: 070/226/KESBANGPOLLINMAS/2019 Serta dari BAPERLITBANG Kab.Banjarnegara Nomor: 070/163/ BAPERLITBANG/2019 dan dari DINDIKPORA Kab.Banjarnegara Nomor: 070/ 4017 perihal Permohonan Izin Melaksanakan Penelitian mahasiswa atas nama :

Nama : Anggoro Hari Mulyadi  
NIM : 17604227025  
Judul : Minat Peserta Didik Kelas Atas Mengikuti Proses Pembelajaran Penjas dalam Permainan Tradisional di SD Negeri 1 Kalibombong

Berkenan dengan keterangan di atas kami selaku Kepala Sekolah SD Negeri 1 Kalibombong **MENGIJINKAN** mahasiswa tersebut di atas untuk melakukan penelitian di sekolah kami.

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kamin ucapkan terima kasih.

Mengetahui,  
Kepala Sekolah  
  
SUSARNO, S.Pd.SD  
NIP. 196109261983041001



## Lampiran 6: Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BANJARNEGARA  
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAH RAGA  
UPT DINDIKPORA KECAMATAN KALIBENING  
SD NEGERI 1 KALIBOMBONG

Alamat : Desa Kalibombong, Kec. Kalibening, Kab. Banjarnegara Kode Pos 53458

Kalibombong, 15 Juli 2019

Nomor : 024/SDN1Kalibombong/2019  
Lampiran : -  
Perihal : Izin Penelitian

Yth. Dekan FIK UNY  
Di Yogyakarta

Dengan Hormat,

Berdasarkan surat yang kami terima dari FIK UNY Nomor 06.09/UN.34.16/PP/2019 dan dari KESBANGPOLLINMAS Kab.Banjarnegara Nomer: 070/226/KESBANGPOLLINMAS/2019 Serta Dari BAPERLITBANG Kab.Banjarnegara Nomor: 070/163/ BAPERLITBANG/2019 Dan dari DINDIKPORA Kab.Banjarnegara Nomor: 070/ 4017 perihal Permohonan Izin Melaksanakan Penelitian mahasiswa atas nama :

Nama : Anggoro Hari Mulyadi

NIM : 17604227025

Judul : Minat Peserta Didik Kelas Atas Mengikuti Proses Pembelajaran Penjas dalam Permainan Tradisional di SD Negeri 1 Kalibombong

Berkenan dengan keterangan di atas kami selaku Kepala Sekolah SD Negeri 1 Kalibombong menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di atas telah melakukan penelitian di sekolah kami.

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kamin ucapkan terima kasih.

Mengetahui,  
Kepala Sekolah  
  
SUSARNO, S.Pd.SD  
NIP. 196109261983041001

**Lampiran 7 : Salah Satu Pengambilan Data Kepada Peserta Didik**

**ANGKET PERMAINAN TRADISIONAL**

Nama :

Kelas :

No	Aspek	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak setuju
1	Saya selalu mengikuti pembelajaran permainan tradisiona				
2	Saya selalu bermain permainan tradisional karena dapat menambah nilai pelajaran pendidikan jasmani.				
3	Saya selalu mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena ingin bisa bermain permainan tradisional				
4	Saya selalu bermain permainan tradisional karena permainannya mudah.				
5	Saya selalu bermain permainan tradisional karena menyenangkan				
6	Saya selalu bermain permainan tradisional karena dapat meningkatkan kelincahan.				
7	Saya selalu bermain permainan tradisional karena peraturannya mudah dipahami.				
8	Saya selalu memperhatikan pembelajaran permainan tradisional karena ingin mengetahui berbagai macam permainan tradisional.				
9	Saya selalu memperhatikan guru ketika menjelaskan peraturan permainan tradisional				
10	Saya selalu memperhatikan permainan tradisional karena menyenangkan.				
11	Pembelajaran dalam bentuk				

	permainan tradisional membutuhkan perhatian yang tinggi.				
12	Saya selalu memperhatikan teman yang bisa bermain permainan tradisional.				
13	Saya selalu bermain permainan tradisional dengan semangat.				
14	Saya selalu bermain permainan tradisional dengan percaya diri.				
15	Saya selalu bermain permainan tradisional dengan sportif				
16	Saya selalu bermain permainan tradisional dengan tertib.				
17	Saya bermain permainan tradisional karena alat yang digunakan mudah dibawa.				
18	Saya bermain permainan tradisional karena permainan yang dijelaskan oleh guru mudah dipahami.				
19	Saya bermain tradisional karena guru selalu memberikan bimbingan.				
20	Saya bermain permainan tradisional karena guru selalu memberikan pengarahan cara bermain tradisional				
21	Saya bermain permainan tradisional karena guru menjelaskan materi dengan baik.				
22	Lapangan untuk bermain permainan tradisional nyaman digunakan.				
23	Saya bermain permainan tradisional karena alat yang digunakan cukup sederhana.				
24	Saya selalu bermain permainan tradisional dengan jujur				
25	Saya selalu bermain permainan tradisional dengan sportif				

### Lampiran 8: Angket Pengambilan Data

#### KELAS 4

NO	NAMA	SS	S	TS	STS	JUMLAH
1	RL	92	9	8	2	111
2	AO	92	6	2	0	100
3	VH	92	12	4	4	112
4	ZM	62	6	4	1	73
5	GD	60	6	2	1	69
6	ADK	60	12	10	5	87
7	AKR	68	17	12	1	98
8	AS	70	16	10	3	99
9	AST	56	9	6	4	75
10	AR	48	15	8	6	77
11	BS	52	21	2	0	75
12	BW	60	24	6	1	91
13	DLF	68	9	6	2	85
14	DA	96	6	2	1	105
15	DF	96	12	10	5	123
16	FA	60	21	2	0	83
17	FN	44	26	2	1	73
18	NHM	78	6	1	1	86
19	ASV	74	12	4	1	91
20	IAS	74	9	4	2	89
21	MS	76	14	8	2	100
22	NAP	80	4	6	4	94

**KELAS 5**

<b>NO</b>	<b>NAMA</b>	<b>SS</b>	<b>S</b>	<b>TS</b>	<b>STS</b>	<b>JUMLAH</b>
1	PR	76	18	12	1	107
2	AAL	68	17	12	1	98
3	AK	70	16	10	3	99
4	BP	60	24	6	1	91
5	IBS	48	15	8	6	77
6	JN	80	8	10	4	102
7	YL	76	14	6	4	100
8	AF	92	12	6	2	112
9	DZM	60	12	8	0	80
10	DDA	78	8	2	1	89
11	FFM	74	12	4	1	91
12	FM	56	9	6	9	80
13	FAN	70	16	12	3	101
14	GFK	68	9	6	2	85
15	HGH	92	12	6	2	112
16	IAP	70	16	10	3	99
17	IS	78	6	1	1	86
18	KDP	60	21	2	0	83
19	LRR	68	17	12	1	98
20	MAW	96	6	2	1	105
21	NM	96	9	6	2	113
22	NY	78	6	1	1	86
23	PDA	96	12	10	5	123
24	SS	78	6	1	1	86



**KELAS 6**

<b>NO</b>	<b>NAMA</b>	<b>SS</b>	<b>S</b>	<b>TS</b>	<b>STS</b>	<b>JUMLAH</b>
1	FP	44	26	2	1	73
2	DAA	60	24	6	1	91
3	DSF	92	12	6	2	112
4	GL	68	17	12	1	98
5	JG	92	16	4	1	113
6	NNK	96	12	10	5	123
7	NS	76	14	8	2	100
8	ZAF	78	6	1	1	86
9	AM	94	14	6	0	114
10	ATW	70	14	8	5	97
11	AF	90	16	4	3	113
12	AL	96	6	2	1	105
13	FF	92	12	4	4	112
14	GAF	92	18	6	2	118
15	GPD	70	16	10	3	99
16	IP	90	18	6	1	115
17	MRF	92	6	2	0	100
18	NAMA	44	26	2	1	73
19	RTA	92	14	6	3	115
20	RI	60	6	2	1	69

**Lampiran 9. Contoh Angket yang Dikerjakan**

**ANGKET PERMAINAN TRADISIONAL**

Nama : Rizal  
 Kelas : 4 SDN 1 Kalibombong

No	Aspek	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak setuju
1	Saya selalu mengikuti pembelajaran tradisional permainan	✓			
2	Saya selalu bermain permainan tradisional karena dapat menambah nilai pelajaran pendidikan jasmani.	✓			
3	Saya selalu mengikuti pembelajaran tradisional permainan karena ingin bisa bermain permainan tradisional	✓			
4	Saya selalu bermain permainan tradisional karena permainannya mudah.	✓			
5	Saya selalu bermain permainan tradisional karena menyenangkan	✓			
6	Saya selalu bermain permainan tradisional karena dapat meningkatkan kelincahan.	✓			
7	Saya selalu bermain permainan tradisional karena peraturannya mudah dipahami.	✓			
8	Saya selalu memperhatikan pembelajaran permainan tradisional karena ingin mengetahui berbagai macam permainan tradisional.	✓			
9	Saya selalu memperhatikan guru ketika menjelaskan peraturan permainan tradisional		✓		
10	Saya selalu memperhatikan permainan tradisional karena menyenangkan.	✓			
11	Pembelajaran dalam bentuk permainan tradisional		✓		

	membutuhkan perhatian yang tinggi.				
12	Saya selalu memperhatikan teman yang bisa bermain permainan tradisional.			✓	
13	Saya selalu bermain permainan tradisional dengan semangat.	✓			
14	Saya selalu bermain permainan tradisional dengan percaya diri.	✓			
15	Saya selalu bermain permainan tradisional dengan sportif	✓			
16	Saya selalu bermain permainan tradisional dengan tertib.	✓			
17	Saya bermain permainan tradisional karena alat yang digunakan mudah dibawa.	✓			
18	Saya bermain permainan tradisional karena permainan yang dijelaskan oleh guru mudah dipahami.	✓			
19	Saya bermain tradisional karena guru selalu memberikan bimbingan.	✓			
20	Saya bermain permainan tradisional karena guru selalu memberikan pengarahan cara bermain tradisional	✓			
21	Saya bermain permainan tradisional karena guru menjelaskan materi dengan baik.	✓			
22	Lapangan untuk bermain permainan tradisional nyaman digunakan.	✓			
23	Saya bermain permainan tradisional karena alat yang digunakan cukup sederhana.	✓			
24	Saya selalu bermain permainan tradisional dengan jujur	✓			
25	Saya selalu bermain permainan tradisional dengan sportif		✓		

### ANGKET PERMAINAN TRADISIONAL

Nama : Dina Saputri  
 Kelas : V SDN 1 Kali Bombong

No	Aspek	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak setuju
1	Saya selalu mengikuti pembelajaran permainan tradisional	✓			
2	Saya selalu bermain permainan tradisional karena dapat menambah nilai pelajaran pendidikan jasmani.	✓			
3	Saya selalu mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena ingin bisa bermain permainan tradisional	✓			
4	Saya selalu bermain permainan tradisional karena permainannya mudah.		✓		
5	Saya selalu bermain permainan tradisional karena menyenangkan		✓		
6	Saya selalu bermain permainan tradisional karena dapat meningkatkan kelincahan.	✓			
7	Saya selalu bermain permainan tradisional karena peraturannya mudah dipahami.	✓			
8	Saya selalu memperhatikan pembelajaran permainan tradisional karena ingin mengetahui berbagai macam permainan tradisional.	✓			
9	Saya selalu memperhatikan guru ketika menjelaskan peraturan permainan tradisional	✓			
10	Saya selalu memperhatikan permainan tradisional karena menyenangkan.	✓			
11	Pembelajaran dalam bentuk permainan tradisional	✓			

	membutuhkan perhatian yang tinggi.				
12	Saya selalu memperhatikan teman yang bisa bermain permainan tradisional.		✓		
13	Saya selalu bermain permainan tradisional dengan semangat.	✓			
14	Saya selalu bermain permainan tradisional dengan percaya diri.	✓			
15	Saya selalu bermain permainan tradisional dengan sportif	✓			
16	Saya selalu bermain permainan tradisional dengan tertib.	✓			
17	Saya bermain permainan tradisional karena alat yang digunakan mudah dibawa.	✓			
18	Saya bermain permainan tradisional karena permainan yang dijelaskan oleh guru mudah dipahami.	✓			
19	Saya bermain tradisional karena guru selalu memberikan bimbingan.	✓			
20	Saya bermain permainan tradisional karena guru selalu memberikan pengarahan cara bermain tradisional	✓			
21	Saya bermain permainan tradisional karena guru menjelaskan materi dengan baik.	✓			
22	Lapangan untuk bermain permainan tradisional nyaman digunakan.	✓			
23	Saya bermain permainan tradisional karena alat yang digunakan cukup sederhana.	✓			
24	Saya selalu bermain permainan tradisional dengan jujur	✓			
25	Saya selalu bermain permainan tradisional dengan sportif	✓			



### ANGKET PERMAINAN TRADISIONAL

Nama : NURUL SAPUTRA

Kelas : VI SD N 1 Kali Bombong

No	Aspek	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak setuju
1	Saya selalu mengikuti pembelajaran permainan tradisional		✓		
2	Saya selalu bermain permainan tradisional karena dapat menambah nilai pelajaran pendidikan jasmani.	✓			
3	Saya selalu mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena ingin bisa bermain permainan tradisional	✓			
4	Saya selalu bermain permainan tradisional karena permainannya mudah.	✓			
5	Saya selalu bermain permainan tradisional karena menyenangkan	✓			
6	Saya selalu bermain permainan tradisional karena dapat meningkatkan kelincahan.	✓			
7	Saya selalu bermain permainan tradisional karena peraturannya mudah dipahami.	✓			
8	Saya selalu memperhatikan pembelajaran permainan tradisional karena ingin mengetahui berbagai macam permainan tradisional.	✓			
9	Saya selalu memperhatikan guru ketika menjelaskan peraturan permainan tradisional	✓			
10	Saya selalu memperhatikan permainan tradisional karena menyenangkan.		✓		
11	Pembelajaran dalam bentuk permainan tradisional		✓		

	membutuhkan perhatian yang tinggi.				
2	Saya selalu memperhatikan teman yang bisa bermain permainan tradisional.	✓			
13	Saya selalu bermain permainan tradisional dengan semangat.	✓			
14	Saya selalu bermain permainan tradisional dengan percaya diri.	✓			
15	Saya selalu bermain permainan tradisional dengan sportif	✓			
16	Saya selalu bermain permainan tradisional dengan tertib.	✓			
17	Saya bermain permainan tradisional karena alat yang digunakan mudah dibawa.	✓			
18	Saya bermain permainan tradisional karena permainan yang dijelaskan oleh guru mudah dipahami.	✓			
19	Saya bermain tradisional karena guru selalu memberikan bimbingan.	✓			
20	Saya bermain permainan tradisional karena guru selalu memberikan pengarahan cara bermain tradisional	✓			
21	Saya bermain permainan tradisional karena guru menjelaskan materi dengan baik.	✓			
22	Lapangan untuk bermain permainan tradisional nyaman digunakan.	✓			
23	Saya bermain permainan tradisional karena alat yang digunakan cukup sederhana.	✓			
24	Saya selalu bermain permainan tradisional dengan jujur	✓			
25	Saya selalu bermain permainan tradisional dengan sportif	✓			



**Lampiran 9: Gambar- gambar pengambilan data**



**Menerangkan Cara Melakukan Pengisian Data**



**Mengawasi dan Melihat Pengisian Data Penelitian**



**Memberitahu kepada anak yang masih bingung pengisian datanya**



**Guru dan Karyawan SD Negeri 1 Kalibombong**