

**MOTIVASI SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN PERMAINAN  
TRADISIONAL PADA SISWA KELAS IV DAN V DI SD NEGERI  
SALAKAN KECAMATAN KALASAN  
KABUPATEN SLEMAN**

**SKRIPSI**

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



**Oleh:  
Mochammad Okta Waluya  
14604221071**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENJAS  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2020**

## LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**MOTIVASI SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN PERMAINAN  
TRADISIONAL PADA SISWA KELAS IV DAN V DI SD NEGERI  
SALAKAN KECAMATAN KALASAN  
KABUPATEN SLEMAN**

Disusun oleh:

Mochammad Okta Waluya  
NIM. 14604221071

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

Yogyakarta, 22 Mei 2020

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi

Disetujui,  
Dosen Pembimbing



Dr. Hari Yuliarto, M.Kes.  
NIP. 19670701 199412 1 001

Dra. Sri Mawarti, M.Pd.  
NIP. 19590607 198703 2 001

## **SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mochammad Okta Waluya

NIM : 14604221071

Program Studi: Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjas

Judul TAS : Motivasi Siswa Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional Pada Siswa Kelas IV dan V di SD Negeri Salakan Kecamatan Kalasan Kabupaten Sleman

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

Yogyakarta, Juni 2020

Yang menyatakan,



Mochammad Okta Waluya  
NIM. 14604221071

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

### MOTIVASI SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL PADA SISWA KELAS IV DAN V DI SD NEGERI SALAKAN KECAMATAN KALASAN KABUPATEN SLEMAN

Disusun Oleh:

Mochammad Okta Waluya  
NIM 14604221071

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

Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 09 Juni 2020

**TIM PENGUJI**

Tanda Tangan

Nama/Jabatan

Dra. Sri Mawarti, M.Pd.  
Ketua Penguji/Pembimbing

Drs. Sunardianta, M.Kes.  
Sekretaris Penguji

Dr. Jaka Sunardi, M.Kes., AIFO.  
Penguji

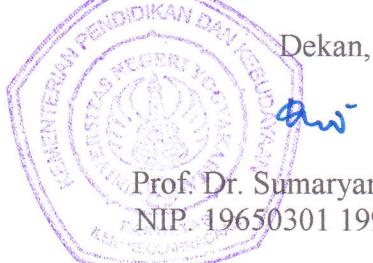
Tanggal  
27/7/2020

27/07/2020

24/7/2020

Yogyakarta, Juli 2020

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta



## **Motto**

1. Tiada Tuhan Selain Allah SWT, dan Nabi Muhammad SAW adalah rosul (utusan) Allah SWT.
2. Bertawakalah pada Allah maka Allah akan mengajarimu. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui Segala.
3. Sukses itu melalui perencanaan, tidak hanya melalui keberuntungan saja.
4. Karena ada dahulu, kita bisa menjadi lebih baik seperti sekarang.
5. *Never stop to dreaming and learning, be better than yesterday. God always beside us.*

## **PERSEMBAHAN**

Karya ini penulis persembahkan untuk :

- Kedua Orang Tua, Bapak Nur Tri Panggih Waluya dan Ibu Emilia Florentina, terima kasih atas segala doa, kasih sayang, dan dukungan untuk penulis.
- Adik-adik tercinta Rafli Alfianto Waluya, Reifansyah Ghifari Waluya dan Nur Aini Khalisha Waluya yang senantiasa memberi motivasi menyelesaikan penelitian ini.
- Mbah Suratidjo, Mbah Sumarmi, Mbah Sudarmi, ikhlas mendoakan cucunya untuk meraih cita-cita yang setinggi-tingginya.
- Anggita Dyah Setyowati, terima kasih menjadi teman, sahabat dan tempat untuk bercerita, serta memberikan motivasi dan dukungan sehingga dapat menyelesaikan penelitian ini.

**MOTIVASI SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN PERMAINAN  
TRADISIONAL PADA SISWA KELAS IV DAN V DI SD NEGERI  
SALAKAN KECAMATAN KALASAN  
KABUPATEN SLEMAN**

Oleh :  
**Mochammad Okta Waluya**  
**14604221071**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motivasi siswa terhadap pembelajaran permainan tradisional pada kelas IV dan V di SD Negeri Salakan Kecamatan Kalasan Kabupaten Sleman.

Penelitian merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan adalah metode *survei*. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV dan V SD Negeri Salakan Kecamatan Kalasan Kabupaten Sleman yang berjumlah 55 siswa. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner. Teknik analisis yang dilakukan adalah menuangkan frekuensi ke dalam bentuk persentase.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi siswa terhadap pembelajaran permainan tradisional pada kelas IV dan V di SD Negeri Salakan Kecamatan Kalasan Kabupaten Sleman terdapat frekuensi terbanyak berada pada kategori sedang sebanyak 29 orang atau 52,73%. Motivasi siswa terhadap pembelajaran permainan tradisional pada kelas IV dan V di SD Negeri Salakan Kecamatan Kalasan Kabupaten Sleman yang berkategori sangat tinggi 4 orang atau 7,27%, tinggi 10 orang atau 18,18%, sedang 29 orang atau 52,73%, rendah 10 orang atau 18,18% dan sangat rendah 2 orang atau 3,64%.

Kata Kunci : motivasi, permainan tradisional

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur dipanjangkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas segala limpahan kasih dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi dengan judul “Motivasi Siswa Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional Pada Siswa Kelas IV dan V di SD Negeri Salakan Kecamatan Kalasan Kabupaten Sleman” dimaksudkan untuk mengetahui seberapa besar motivasi siswa terhadap pembelajaran permainan tradisional.

Skripsi dapat terwujud dengan baik berkat uluran tangan dari berbagai pihak, teristimewa pembimbing. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada :

1. Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah membeikan izin untuk mengadakan penelitian.
2. Dr. Hari Yuliarto, M.Kes., Ketua Program Studi PGSD Penjas FIK UNY, yang telah menyetujui dan mengizinkan pelaksanaan penelitian.
3. Dra. Sri Mawarti, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing skripsi yang dengan sabar memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dalam menyusun skripsi.
4. Dr. Yudanto, S.Pd.Jas.,M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik penulis selama menjadi mahasiswa FIK UNY.
5. Seluruh responden penelitian yang telah meluangkan waktu dan membantu pengambilan data penelitian.
6. Para Dewan Penguji Skripsi.

7. Kepala Sekolah dan Guru di SD Negeri Salakan.
8. Teman-teman PGSD Penjas angkatan 2014.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam penelitian ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Yogyakarta, Juni 2020

Penulis

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	8
A. Deskripsi Teoritik.....	8
1. Hakikat Motif dan Motivasi .....	8
2. Permainan Tradisional.....	17
3. Karakteristik Anak Usia 10-12 tahun .....	32
B. Penelitian yang Relevan .....	37
C. Kerangka Berpikir.....	39
BAB III METODE PENELITIAN.....	41
A. Desain Penelitian.....	41
B. Definisi Operasional Variabel.....	41
C. Populasi Penelitian .....	42
D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data.....	43
E. Teknik Analisis Data.....	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	47
A. Hasil Penelitian .....	47
B. Pembahasan.....	53

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	56
A. Kesimpulan .....	56
B. Implikasi.....	56
C. Saran.....	56
D. Keterbatasan Penelitian.....	57
DAFTAR PUSTAKA .....	58

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	45
Tabel 2. Rentangan Pengkategorian.....	46
Tabel 3. Deskripsi Statistik Motivasi Siswa .....	47
Tabel 4. Kategorisasi Motivasi Siswa.....	48
Tabel 5. Deskripsi Statistik Motivasi Siswa Berdasarkan Faktor Intrinsik .....	49
Tabel 6. Kategorisasi Motivasi Siswa Berdasarkan Faktor Insrinsik .....	50
Tabel 7. Deskripsi Statistik Motivasi Siswa Berdasarkan Faktor Ekstrinsik.....	51
Tabel 8. Kategorisasi Motivasi Siswa Berdasarkan Faktor Ekstrinsik .....	52

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1 : Permainan Sepur-sepuran atau Kereta Api.....	28
Gambar 2 : Permainan Untrakol / Menyusun pecahan genting .....	29
Gambar 3 : Mempertahankan beteng agar tidak tersentuh lawan .....	30
Gambar 4 : Permainan Betengan.....	30
Gambar 5 : Lapangan Gobag Sodor.....	31
Gambar 6 : Lompat tali .....	32
Gambar 7. Diagram Batang Motivasi Siswa.....	49
Gambar 8. Diagram Batang Motivasi Siswa Berdasarkan Faktor Intrinsik.....	51
Gambar 9. Diagram Batang Motivasi Siswa Berdasarkan Faktor Ekstrinsik .....	53

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah. Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan adalah mata pelajaran diajarkan dari jenjang terendah sampai jenjang Perguruan Tinggi. Seperti kita ketahui pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan telah diajarkan sejak usia dini seperti di TK bahkan Play Group lalu bertahap ke SD, SMP, SMA, sampai Perguruan Tinggi. Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, guru diharapkan mampu mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan, dan olahraga, nilai-nilai seperti sportivitas, jujur, kerjasama serta kebiasaan pola hidup sehat.

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat, dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Pendidikan di Indonesia telah mengalami perubahan yang besar dan mendasar dalam dasawarsa terakhir dan sudah diakui

bahwa sekolah memiliki peran yang sangat besar dalam proses perubahan tersebut. Sekolah sungguh memiliki peran yang sangat penting dalam membantu setiap peserta didik untuk mampu mengekspresikan dirinya dan membantu pola pemikiran peserta didik sehingga tercipta manusia merdeka lahir batin.

Pendidikan dalam pembelajaran pendidikan jasmani tidak lepas dari kurikulum. Kurikulum merupakan sebuah acuan atau pedoman yang digunakan untuk menyusun dan menambah materi ataupun mata pelajaran yang sesuai dengan keadaan lingkungan sekolah yang bersangkutan. Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan melalui permainan tradisional banyak mengandung unsur-unsur keterampilan gerak dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran pendidikan jasmani. Pembelajaran permainan tradisional merupakan materi yang terdapat dalam Kurikulum 2013. Permainan tradisional telah diajarkan kepada peserta didik pada saat kelas III Sekolah Dasar. Salah satunya peserta didik mampu mempraktikkan pola gerak dasar lokomotor dan non-lokomotor dalam bentuk pembelajaran permainan tradisional.

Permainan tradisional merupakan salah satu aktivitas pendidikan jasmani yang mengandung unsur-unsur seperti memukul, melompat melempar, berlari, dan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional seperti nilai pendidikan. Permainan tradisional juga memiliki unsur-unsur seperti sportivitas, kecermatan, ketepatan menentukan langkah, kelincahan, kejujuran serta kemampuan bekerjasama dalam

kelompok, sehingga dari unsur-unsur dan nilai-nilai yang terkandung di dalam permainan tradisional ini sangat sesuai untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani dan kesehatan di sekolah dasar. Dengan adanya permainan tradisional yang terdapat dalam materi mata pelajaran pendidikan jasmani diharapkan agar aktivitas peserta didik tidak merasa cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Berdasarkan uraian tersebut guru perlu memberikan motivasi dan pemahaman kepada siswa agar mengerti manfaat dan tujuan dari pembelajaran permainan tradisional. Selain itu, guru juga diharapkan mampu mengembangkan pembelajaran permainan tradisional, sehingga pembelajaran berjalan dengan baik dan menyenangkan sesuai yang telah diharapkan sebelumnya.

Dari hasil pengamatan siswa dan guru yang dilakukan oleh peneliti selama PLT (Praktek Lapangan Terbimbing) di SD Negeri 5 Wates, ternyata proses pembelajaran pendidikan jasmani pada materi permainan tradisional tersebut belum berjalan dengan baik dan belum sesuai dengan yang diharapkan. Proses pembelajaran pendidikan jasmani masih sebatas guru hanya menyampaikan materi pembelajaran dan siswa menerima apa yang disampaikan oleh guru. Frekuensi pembelajaran yang masih sangat minim sehingga siswa kurang pemahaman dan kurang termotivasi dalam pembelajaran khususnya pada pembelajaran permainan tradisional.

Dikarenakan keterbatasan jam pertemuan guru dalam mengajar permainan tradisional kurang, sehingga dalam penyampaian materi,

macam-macam dan jenis permainan tradisional tidak se-maksimal mungkin, akibatnya pada saat praktek di lapangan siswa diajarkan materi pembelajaran permainan tradisional nampaknya ada beberapa siswa yang kurang memahami dan kurang termotivasi, terbukti saat diajarkan materi pembelajaran siswa malah duduk-duduk dan bermain sendiri, hal tersebut juga tidak terlepas dari lingkungan tempat tinggal siswa yang berbeda-beda, ada yang dari perumahan dan lingkungan biasa, mereka lebih suka bermain dengan permainan digital seperti game online, playstation, komputer dan handphone daripada melakukan aktivitas olahraga bermain, sehingga aktivitas gerak dan bermain untuk pembelajaran permainan tradisional sedikit berkurang yang menyebabkan motivasi siswa terhadap pembelajaran permainan tradisional berkurang.

Peserta didik disekolah dasar lebih senang dan suka dengan aktivitas bermain sebagai keterampilan olahraga. Minat siswa terhadap permainan tradisional perlu dibarengi dengan pemahaman dan motivasi tentang permainan tradisional yang lebih mendalam, yaitu dalam hal gerak, manfaat dan aspek yang terkandung di dalam permainan tradisional. Dengan demikian siswa diharapkan benar-benar akan melakukan permainan tradisional dengan sungguh-sungguh dan tidak asal bermain.

Dalam permasalahan ini peneliti ingin meneliti siswa di sekolah dasar, dimana peneliti ingin mengtahui seberapa besar motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran permainan tradisional. Di sekolah siswa hanya dituntut untuk memiliki sikap yang positif yaitu kerjasama, disiplin,

sportif, jujur, mentaati peraturan, berperilaku baik dan ketentuan yang berlaku. Agar proses pembelajaran pendidikan jasmani dapat direncanakan dengan baik dan lancar maka perlu diketahui terlebih dahulu seberapa besar motivasi siswa terhadap proses kegiatan pembelajaran jasmani. Diharapkan agar motivasi ini membuat siswa untuk aktif mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung dengan mengemukakan pendapat, bertanya maupun menjawab pertanyaan tanpa rasa takut salah. Alasan yang paling utama yaitu karena pembelajaran pendidikan jasmasni olahraga dan kesehatan tidak bisa sekedar dilakukan dengan hanya diam, duduk, mendengar, dan mencatat, tetapi juga harus dengan aktivitas gerak tubuh yang melibatkan semua organ tubuh, dan dengan latihan gerak yang diulang terus-menerus.

Berdasarkan kenyataan pada saat peneliti mengamati proses pembelajaran, sebagian besar pembelajaran sudah berjalan dengan baik, akan tetapi dalam proses pembelajaran lebih banyak pada praktek dan proses pembelajaran guru hanya membiarkan siswa bermain dengan alat-alat yang dibawa ke lapangan, sehingga kurangnya penyampaian materi pembelajaran secara teoritis mengenai teori permainan tradisional. Sejalan dengan hal tersebut tentu saja motivasi siswa mengenai permainan tradisional belum sepenuhnya maksimal.

Dengan demikian perlu penelitian secara ilmiah untuk mengetahui seberapa tinggi motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran permainan tradisional, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul

“Motivasi Siswa Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional Pada Siswa Kelas IV dan V di SD Negeri Salakan Kecamatan Kalasan Kabupaten Sleman”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi masalah yang ada, yaitu:

1. Kurangnya jam pertemuan guru dalam mengajar pembelajaran permainan tradisional.
2. Rendahnya motivasi belajar permainan tradisional siswa kelas IV dan V di SD Negeri Salakan Kecamatan Kalasan Kabupaten Sleman.
3. Belum diketahuinya seberapa tinggi motivasi siswa kelas IV dan V di SD Negeri Salakan Kecamatan Kalasan Kabupaten Sleman dalam mengikuti pembelajaran permainan tradisional.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang begitu banyak dan luas, dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya dalam penelitian ini, maka permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada motivasi siswa kelas IV

dan V SD Negeri Salakan Kecamatan Kalasan Kabupaten Sleman dalam mengikuti pembelajaran permainan tradisional.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah yang dikemukakan di atas, maka masalah yang akan menjadi inti dari penelitian yang dilakukan ini adalah: “Bagaimana motivasi siswa terhadap pembelajaran permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V SD Negeri Salakan Kecamatan Kalasan Kabupaten Sleman?”

#### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui seberapa tinggi motivasi siswa terhadap pembelajaran permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V SD Negeri Salakan Kecamatan Kalasan Kabupaten Sleman.

#### **F. Manfaat Penelitian**

##### **1. Manfaat teoritik**

Hasil dari penelitian ini sangat diharapkan dapat memperkaya ilmu pengetahuan yang berkaitan tentang motivasi siswa terhadap pembelajaran

permainan tradisional dalam ilmu pendidikan. Selain itu dapat dijadikan sumber informasi bagi peneliti lain dengan tema motivasi siswa sekolah dasar terhadap pembelajaran permainan tradisional, terutama di lingkungan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.

## 2. Manfaat praktik

- a. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan menjadi tolak ukur motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran permainan tradisional.
- b. Bagi guru penjas, agar dapat lebih memotivasi siswa dalam proses mengajar pembelajaran permainan tradisional.
- c. Bagi sekolah, dapat memberikan informasi sebagai umpan balik penyelenggara atau pelaksana pendidikan dan agar lebih memperhatikan pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.

## **BAB II** **KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Deskripsi Teoritik**

#### **1. Hakikat Motif dan Motivasi**

##### **a. Pengertian Motif**

Manusia merupakan makhluk individu sekaligus makhluk sosial yang selalu berkembang secara aktif. Oleh karena itu sudah sewajarnya apabila manusia bertindak ditentukan oleh faktor-faktor yang datang dari luar maupun dari dalam diri manusia itu sendiri. Perilaku atau perbuatan yang didorong dari dalam diri sering disebut motif.

Menurut Sardiman A.M (2011: 73) kata “motif” diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Berawal dari kata “motif” itu, maka *motivasi* dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan/mendesak.

Menurut Singgih D. Gunarsa (1989: 90) motif berasal dari kata latin “*movere*” yang berarti penggerak motif suatu kondisi, atau dengan kata lain motif itu yang menyebabkan timbulnya kekuatan agar individu itu berbuat, bertindak atau tingkah laku.

Dari beberapa penjelasan di atas dapat diambil suatu pengertian bahwa motif mempunyai peranan besar sekali dalam setiap kegiatan yang dilakukan oleh individu. Motivasi juga merupakan latar belakang pola pemikiran dari dalam diri manusia itu sendiri untuk berbuat menuju tujuan tertentu, sesuai yang diinginkan oleh individu tersebut untuk menjadi manusia yang lebih baik lagi.

### **b. Pengertian Motivasi**

Istilah motivasi berasal dari kata motif yang diartikan sebagai kekuatan yang ada dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut berbuat atau melakukan tindakan. Motivasi tidak lepas dari adanya rangsangan. Rangsangan bisa terdapat dalam bentuk hukuman atau hadiah yang diberikan oleh guru. Motivasi juga menyangkut kebiasaan yang telah dimiliki oleh siswa. Misalnya kebiasaan bekerja yang baik dapat memperkuat motivasi, seperti kebiasaan baik menyelesaikan tugas atau pekerjaan sampai tuntas, rapi, kerja keras, tanggung jawab dan tepat waktu.

Agar mampu mengembangkan dan memahami motivasi siswa secara efektif, maka guru hendaknya mampu membangkitkan kebutuhan sosial dan kebutuhan berprestasi dengan mengaitkan tujuan belajar terhadap kebutuhan-kebutuhan di atas. Dalam hal ini guru harus mengembangkan dan membangun kebiasaan yang baik yang telah dimiliki siswa dan perasaan ingin tahu siswa.

Dikemukakan pula oleh Muhibin Syah (2008: 136) bahwa motivasi adalah keadaan internal organisme baik manusia maupun hewan yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu. Istilah motivasi mengacu kepada faktor dan proses yang mendorong seseorang untuk beraksi dalam berbagai situasi.

Menurut Anderson, C.R. dan Faust, G.W (1979) yang dikutip oleh Elida Prayitno mengemukakan bahwa motivasi dalam belajar dapat dilihat dari karakteristik tingkah laku siswa yang menyangkut minat, ketajaman perhatian, konsentrasi dan ketekunan. Siswa yang memiliki motivasi tinggi dalam belajar menampakkan minat yang besar dan perhatian yang penuh terhadap tugas-tugas belajar. Mereka memusatkan sebanyak mungkin energi fisik maupun psikisnya.

Menurut Sudibyo Setyobroto (1989: 24) yang dikutip oleh Hidayatul Munawar (2007: 8), motivasi adalah proses aktualisasi sumber penggerak dan pendorong tingkah laku individu memenuhi kebutuhan untuk mencapai tujuan tertentu.

Sebelum mengacu pada pengertian motivasi, terlebih dahulu kita sudah menelaah pengertian tentang kata motif dan kata motivasi. Motif adalah daya penggerak dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas tertentu, demi mencapai tujuan seseorang itu sendiri. Dengan demikian, motivasi merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk mampu dan berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi tujuan dan kebutuhannya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud motivasi secara umum adalah seluruh proses gerakan termasuk situasi yang mendorong berupa dorongan, penggerak atau alasan yang timbul serta tingkah laku yang ditimbulkan, merupakan kekuatan yang bersumber pada keinginan individu dalam

mencapai kebutuhan. Timbulnya motivasi baik dari dalam diri ataupun dari luar seseorang akan memicu semangat dan kemauannya untuk melakukan segala aktivitas fisik dengan senang hati. Proses gerakan pada dasarnya akan sejalan pada suatu tujuan yang di dalamnya terdapat unsur-unsur emosional dari seseorang yang bersangkutan. Dengan adanya motivasi, maka seseorang itu akan memicu semangat dan kemauan untuk melaksanakan segala aktifitasnya, baik motivasi dari dalam diri sendiri maupun dari luar.

### **c. Jenis Motivasi dan Faktor yang Mempengaruhi Belajar**

Motivasi olahraga dapat dibagi menjadi dua jenis yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Menurut Muhibbin Syah (2010: 134), motivasi dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu:

- 1) Motivasi intrinsik adalah keadaan atau situasi yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri yang dapat mendorongnya melakukan tindakan belajar. Termasuk dalam motivasi intrinsik peserta didik adalah perasaan menyukai atau menyenangi materi dan kebutuhannya terhadap materi tersebut, misalnya untuk kehidupan masa depan peserta didik yang bersangkutan.
- 2) Motivasi ekstrinsik adalah keadaan yang datang dari luar individu peserta didik yang juga mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar. Hadiah dan pujian, peraturan tata tertib sekolah, guru, suri teladan orangtua dan seterusnya

merupakan contoh-contoh konkret motivasi ekstrinsik yang dapat menolong peserta didik untuk belajar.

Menurut Hamzah B.Uno (2008: 1), motivasi belajar dibagi menjadi dua:

1. Faktor Intrinsik yaitu berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita.
2. Faktor Ekstrinsik yaitu adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik.

Menurut Sardiman A.M (2012: 88-90), terdapat dua jenis motivasi yaitu:

1. Motivasi Intrinsik yaitu motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar karena dalam diri individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.
2. Motivasi Ekstrinsik yaitu motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsang dari luar.

Menurut Rusli Lutan (1988: 358), di kalangan guru olahraga-pendidikan atau olahraga kompetitif di Indonesia sudah lazim dikenal dua macam motivasi yaitu:

1. Motivasi intrinsik adalah dorongan untuk berbuat atau mencapai suatu tujuan yang benar-benar diawali dari dalam diri individu yang bersangkutan.
2. Motivasi ekstrinsik adalah dorongan untuk berbuat atau mencapai sesuatu yang berasal dari luar diri seseorang.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi terbagi dalam dua jenis yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik merupakan suatu dorongan dari dalam diri peserta didik berupa hasrat untuk mencapai suatu keberhasilan, keinginan untuk berhasil, cita-cita yang tidak perlu dirangsang dari luar diri peserta didik. Sedangkan motivasi ekstrinsik merupakan dorongan dari luar diri peserta didik untuk melakukan sesuatu berupa pujian atau hadiah, guru, teman, lingkungan masyarakat tempat tinggal, dan lain-lain.

Sedangkan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi menurut Slameto (1995: 54-72) dapat digolongkan menjadi dua golongan yaitu:

a. Faktor intern :

a) Cita-cita

Cita-cita merupakan faktor pendorong yang dapat menambah semangat sekaligus memberikan arah tujuan yang jelas dalam belajar atau latihan. Cita-cita akan memperkuat motivasi belajar intrinsik maupun ekstrinsik, karena terwujudnya cita-cita akan mewujudkan aktualisasi kepribadian diri seseorang.

b) Kesehatan

Proses belajar atau latihan seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang itu terganggu, sehingga seseorang untuk dapat belajar atau latihan dengan baik juga harus mempertimbangkan faktor istirahat, makan seimbang, tidur, rekreasi, olahraga secara teratur dan ibadah yang tekun.

c) Bakat

Bakat adalah kemampuan yang dimiliki masing-masing individu yang apabila diberi kesempatan untuk dikembangkan melalui belajar atau latian akan menjadi suatu kecakapan yang nyata. Bahan pembelajaran yang dipelajari peserta didik apabila sesuai dengan bakatnya, maka hasil belajar atau latihannya akan lebih baik dan merasa menyenangkan.

d) Persepsi

Persepsi adalah proses diterimanya rangsangan melalui panca indera yang diawali oleh perhatian sehingga setiap individu mampu mengetahui, menghayati dan mengartikan tentang hal-hal yang diamati, baik dari dalam diri maupun dari luar diri individu.

e) Minat

Minat memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap proses belajar atau latihan, karena apabila bidang yang ditekuninya tidak sesuai dengan minat peserta didik, maka peserta didik tidak akan belajar atau latihan dengan sebaik-baiknya, karena

tidak ada daya tarik olehnya. Minat juga dipengaruhi oleh persepsi, pengetahuan dan pengalaman.

**b. Faktor Ekstern**

a) Faktor Sekolah

Faktor sekolah yang dapat mempengaruhi belajar ini mencakup kurikulum, metode mengajar, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin siswa, metode belajar, pelajaran dan waktu sekolah, tugas rumah dan keadaan gedung.

b) Faktor Masyarakat

Pengaruh itu terjadi karena keberadaan peserta didik dalam masyarakat yang meliputi kegiatan peserta didik dalam bermasyarakat, teman bergaul, media massa dan bentuk kehidupan lingkungan bermasyarakat.

c) Faktor Keluarga

Hubungan antar setiap anggota keluarga yang harmonis, dukungan dan perhatian dari orang tua, suasana tempat tinggal yang tenang, kebiasaan-kebiasaan yang baik dalam keluarga akan mempengaruhi motivasi belajar atau latihan peserta didik.

**d. Fungsi Motivasi**

Menurut Sardiman A.M (2012: 84-85) hasil belajar akan menjadi optimal, kalau ada motivasi. Makin tepat motivasi yang diberikan, akan makin berhasil pula pelajaran itu. Sehubungan dengan hal tersebut ada tiga fungsi motivasi:

- a. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi
- b. Menentukan arah perbuatan, yaitu kearah tujuan yang hendak dicapai.
- c. Menyeleksi perbuatan, yaitu menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan.

Menurut Oemar Hamalik (2004: 175), Fungsi motivasi, motivasi mendorong timbulnya kelakuan dan mempengaruhi serta mengubah kelakuan. Jadi fungsi motivasi :

- a. Mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan. Tanpa motivasi tidak akan timbul perbuatan seperti belajar.
- b. Sebagai pengarah artinya mengarahkan perbuatan kepada pencapaian tujuan yang diinginkan.
- c. Sebagai penggerak. Ia berfungsi sebagai mesin bagi mobil.

Besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan.

## **2. Permainan Tradisional**

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

Istilah *permainan* dari kata dasar *main*. Menurut buku Kamus Besar Bahasa Indonesia, edisi kedua terbitan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Balai Pustaka arti kata “*main*” adalah melakukan permainan untuk menyenangkan hati atau melakukan perbuatan untuk bersenang-senang baik menggunakan alat-alat tertentu atau tidak menggunakan alat. Jadi *main* adalah kata kerja, sedang *permainan* merupakan kata benda jadian untuk memberi sebutan pada sesuatu yang jika dilakukan dengan baik akan membuat senang hati si pelaku. merupakan kata benda jadian untuk memberi sebutan pada sesuatu yang jika dilakukan dengan baik akan membuat senang hati si pelaku.

Permainan tradisional merupakan permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak yang bersumber dari suatu daerah secara tradisi, yaitu permainan tersebut diwarisi dari generasi yang satu ke generasi berikutnya, Fitri Aprilyani Husain (2013:22).

Permainan yang digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar harus mengandung ranah kognitif, ranah psikomotor, ranah afektif dan ranah jasmani. Agar anak bisa menampilkan dan memperbaiki keterampilan jasmani, mental dan moral, sosial dan spiritual lewat “*fair play*” dan “*sportmanship*” atau dapat bermain dengan jujur, sopan dan berjiwa olahragawan sejati. Melalui Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, permainan tradisional dapat disajikan sebagai bahan pembelajaran pendidikan

jasmani, karena setiap permainan tersebut harus terlebih dahulu dikaji dan diperhatikan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tersebut seperti nilai pendidikan, dalam permainan tradisional juga memiliki unsur-unsur seperti sportivitas, kejujuran, kelincahan, kecermatan, ketepatan menentukan langkah serta kemampuan bekerjasama dalam kelompok, mudah aturan dalam permainannya, di samping jumlah pemain yang dapat melibatkan seluruh siswa di kelas yang bersangkutan dan dalam permainan guru dapat mengontrol emosi siswanya karena adanya faktor bahaya sehingga harus ada yang dapat mempertanggung jawabkannya. Soemitro, (1992:171).

Permainan tradisional adalah salah satu bentuk permainan anak-anak, yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun, serta banyak mempunyai variasi. Jika dilihat dari akar katanya permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan (Achroni, 2012:46).

Menurut Fajarwati (2008), permainan tradisional merupakan warisan antar generasi yang mempunyai makna simbolis di balik gerakan, ucapan, maupun alat-alat yang digunakan. Pesan-pesan tersebut bermanfaat bagi perkembangan kognitif, emosi dan sosial anak

sebagai persiapan atau sarana belajar menuju kehidupan di masa dewasa.

Dari pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan suatu bentuk aktifitas bermain yang dilakukan dari generasi ke generasi sebagai sebuah bentuk warisan budaya kearifan lokal yang penuh dengan manfaat yang dilakukan dengan aturan-aturan tertentu guna memperoleh kegembiraan maupun kesenangan.

### **b. Nilai-nilai yang terkandung**

Berdasarkan pendapat Soemitro, (1992: 4 – 7) menyatakan bahwa nilai-nilai yang terkandung dalam olahraga permainan tradisional adalah sebagai berikut:

#### 1) Nilai-nilai Mental

Suasana yang bebas itu setiap individu yang ikut bermain dituntut untuk mengikuti ketentuan-ketentuan atau peraturan permainan itu sendiri. Setiap anak yang bermain ada nilai-nilai yang dipelajari dengan jalan menghayati dan berfikir untuk melaksanakan peraturan itu. Di dalam pergaulan waktu bermain, anak-anak akan mengenal dirinya yang berkaitan dengan ketangkasannya, kepandaiannya, tanggung jawab sopan

santunnya dan lain-lainnya. Hal ini dapat mengakibatkan meningkatkan rasa percaya diri sendiri dan akan mempengaruhi tingginya semangat atau moril anak baik di dalam permainan maupun dalam pergaulan masyarakat, (Soemitro, 1992:4).

2) Nilai-nilai Fisik

Bawa manusia mempunyai naluri untuk bergerak. Bermain yang dilakukan di luar atau di ruangan yang terbuka akan mempengaruhi terhadap perhatian anak, mereka akan menghirup udara yang bersih, udara yang tidak tercemar oleh hal yang dapat mencemari udara. Mereka akan berpakaian yang longgar sehingga memberikan keleluasaan untuk bergerak dan tidak terjadi geseran udara. Dalam melakukan permainan, anak-anak bergerak lari-lari, lompat dan lari merangkak, mendorong, mengangkat dan lain-lainnya. Gerakan-gerakan ini akan mempengaruhi terhadap peredaran darah dan pernapasan, (Soemitro, 1992:6).

3) Nilai-nilai Sosial

Anak-anak yang bermain dengan gembira itu, suasana kejiwaanya juga bebas atau lepas dari segala sesuatu yang merintanginya. Sifat-sifat yang selalu ditutupi selama ini akan muncul ke atas karena kebebasan itu, sehingga pendidik akan mudah mengetahui karakteristik atau sifat anak sewaktu mereka bermain. Di dalam situasi bermain seorang lawan seorang,

mereka belajar saling memberi dan saling menerima. Mereka juga mengukur kekuatan, kemampuan, kepandaian, keuletan sendiri dengan kemampuan, keuletan orang lain. Mereka mengakui keunggulan lawan, belajar menyadari kekurangan dirinya, belajar memperlakukan lawan sebagai teman bermain. Tanpa ada lawan, tentu saja permainan tidak akan berlangsung, maka lawan harus dianggap kawan untuk bermain (Soemitro, 1992:7).

### **c. Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling memengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Yang menjadi kunci dalam rangka menentukan dan tujuan pembelajaran adalah siswa, mata ajaran, dan guru itu sendiri. Berdasarkan kebutuhan siswa dapat ditetapkan apa yang hendak dicapai, dan dikembangkan dan diapresiasi (Hamalik, 2005 : 76).

UU Sikdiknas No. 20 tahun 2003 menyatakan bahwa pembelajaran ialah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Kemudian Dimyati dalam Mujiono (2000 : 297) menyatakan bahwa pembelajaran ialah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan

sumber belajar. Uno Hamzah (2006 : 2) menyatakan bahwa pembelajaran memiliki hakikat perencanaan atau perancangan sebagai upaya untuk membelajarkan siswa.

Didalam tugas melaksanakan proses belajar mengajar, seorang guru perlu memperhatikan prinsip belajar menurut Soekamto dan Winataputra (Baharuddin dan Esa, 2009, hlm. 16):

- a. Apapun yang dipelajari siswa, dialah yang harus belajar, bukan orang lain. Untuk itu, siswalah yang harus bertindak aktif.
- b. Setiap siswa belajar sesuai dengan tingkat kemampuannya.
- c. Siswa akan dapat belajar dengan baik bila mendapat penguatan langsung pada setiap langkah yang dilakukan selama proses belajar.
- d. Penguasaan yang sempurna dari setiap langkah yang dilakukan siswa akan membuat proses belajar lebih berarti.

Dari pendapat-pendapat diatas dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi dua arah, yang dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh para peserta didik atau siswa, secara terprogram dan terarah dalam desain instruksional, untuk membuat peserta didik belajar secara aktif dan efektif serta mencapai tujuan yang diharapkan.

Hasil dari pembelajaran ialah adanya ketercapaian suatu kompetensi dasar atau kemampuan siswa dalam memenuhi suatu

tahapan pengalaman belajar. Hasil belajar ini berfungsi sebagai petunjuk tentang perubahan tingkah laku, pengetahuan maupun keterampilan siswa.

#### **d. Aspek Pembelajaran Permainan Tradisional**

Menurut Pamuji Sukoco (2010 : 8) Prinsip pengembangan dalam pembelajaran permainan tradisional untuk anak harus memperhatikan beberapa aspek. Aspek tersebut diantaranya adalah aspek perencanaan program, aspek *main streaming* program, dan aspek strategi pembelajaran permainan.

##### **1) Aspek Perencanaan Program**

Merencanakan program pembelajaran permainan tradisional harus memperhatikan tingkat kebutuhan anak yang sesuai dengan kebutuhan akan perkembangan geraknya sehingga dapat berguna bagi kehidupannya. Selain kesesuaian dengan pertumbuhan dan perkembangan geraknya, ditinjau juga keberadaan dana, alat vasilitas, sumber daya manusia, dan rencana kegiatan atau penjadwalan. Dalam perencanaan program perlu diperhatikan hal sebagai berikut:

- a) Mengidentifikasi kemampuan peserta didik berdasarkan kelainan dan tingkat kebutuhannya.
- b) Mengklasifikasikan ke dalam kelompok yang memungkinkan dapat dilaksanakan proses pembelajaran secara klasikal.

- c) Mempersiapkan program berdasarkan tingkat kemampuan individu atau kelompok.
- d) Melaksanakan pembelajaran berdasarkan program yang telah disusun.
- e) Melaksanakan evaluasi terhadap perkembangan atau kemajuan belajar.

2) Aspek *Mainstreaming* Program

*Mainstreaming* berarti peserta didik dengan hambatan harus memperoleh pembelajaran permainan tradisional sedapat mungkin tidak terpisah dengan yang lain yang tidak berhambatan. Setiap peserta didik harus menjadi bagian proses pembelajaran permainan tradisional.

3) Aspek Strategi Pembelajaran Permainan

Strategi pembelajaran permainan tradisional harus dapat memilih pendekatan yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Kebutuhan peserta didik dapat didekati melalui modifikasi pembelajaran permainan tradisional. Modifikasi pembelajaran permainan tradisional dapat dilakukan melalui modifikasi peraturan permainan, modifikasi alat fasilitas, modifikasi pendekatan pembelajaran dan modifikasi variasi keterampilan yang diajarkan.

- a) **Modifikasi Alat :** Modifikasi alat dalam pembelajaran permainan tradisional dapat dilakukan dengan memperkecil lapangan permainan tradisional yang disesuaikan dengan jumlah peserta didik yang memiliki kebutuhan yang sama dalam perkembangan geraknya atau dengan ukuran lapangan yang tetap tetapi jumlah pesertanya diperbanyak selama sama dengan tingkat kebutuhannya.
- b) **Modifikasi Peraturan Permainan:** Modifikasi peraturan permainan tradisional dapat disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan dan tingkat kesulitan yang mungkin dialami oleh peserta pembelajaran permainan tradisional. Peraturan yang berlaku disederhanakan seminim mungkin agar tingkat keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik mampu mengakomodasi tingkat peraturan sesuai dengan keterampilannya.
- c) **Modifikasi Pendekatan Pembelajaran:** Pendekatan pembelajaran berkaitan dengan gaya mengajar guru dan metode pembelajaran. Tidak ada satu metode pembelajaran yang baik yang digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan kombinasi berbagai metode atau gaya mengajar sangat diperlukan. Guru harus mampu menerapkan berbagai metode dan gaya mengajar agar peserta didik dapat belajar dengan optimal dan menyenangkan.

d) Pengembangan variasi keterampilan: Variasi materi permainan tradisional yang baik adalah bervariasi. Variasi dalam pembelajaran permainan tradisional dapat dilakukan dengan mengembangkan berbagai tingkat kesulitan materi atau dengan menggabungkan berbagai tingkat keterampilan dalam permainan tradisional.

#### **e. Macam-macam Permainan Tradisional**

Permainan tradisional merupakan permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak sekarang yang bersumber dari suatu daerah secara tradisi turun-menurun, yaitu permainan tersebut diwarisi dari generasi yang satu ke generasi berikutnya. Permainan yang digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar harus mengandung ranah kognitif, ranah afektif, ranah psikomotor, dan ranah jasmani. Agar anak menampilkan dan memperbaiki keterampilan jasmani, sosial, mental, dan moral dan spiritual lewat *“fairplay”* dan *“sport smanship”* atau bermain dengan jujur, sopan dan berjiwa olahragawan sejati.

Melalui Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, permainan tradisional dapat disajikan sebagai bahan pelajaran pendidikan jasmani, karena setiap permainan tersebut harus terlebih dahulu dikaji nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tersebut seperti nilai pendidikan, dalam permainan tradisional juga memiliki

unsur-unsur seperti sportivitas, kejujuran, kecermatan, kelincahan, ketepatan menentukan langkah serta kemampuan bekerjasama dalam kelompok, mudah aturan permainannya, di samping jumlah pemain yang dapat melibatkan seluruh siswa di kelas yang bersangkutan dan dalam permainan guru dapat mengontrol siswanya karena adanya faktor bahaya sehingga harus ada yang dapat mempertanggung jawabkannya. (Soemitro, 1992:171).

Macam-macam permainan tradisional yang ada di sekolah dasar :

1) Permainan Sepur-sepuran / Kereta api masuk trowongan

Jumlah Pemain : tidak terbatas

Alat yang digunakan : Tanpa alat

Tempat : di halaman atau di lapangan



**Gambar 1 : Permainan Sepur-sepuran atau Kereta Api**  
**Sumber : Soemitro, (1992:34)**

2) Untrakol / Menyusun pecahan genting (kreweng)

Permainan ini dapat dimainkan oleh anak laki-laki maupun perempuan atau gabungan antara anak laki-laki dan anak perempuan.

Permainan ini pada umumnya dimainkan oleh anak-anak berumur 9-12 tahun jadi tepat saat anak memasuki pendidikan sekolah dasar.

Jumlah pemain : permainan berjumlah antara 3-5 orang/kelompok.

Peralatan :

1. Bola kasti / bola tenis satu buah.
2. Pecahan genting 12 keping (sesuaikan kesepakatan dari kedua kelompok yang bermain).

Persiapan :

1. Setiap anak membuat atau menentukan kelompok (ikut kelompok A atau B).
2. Mempersiapkan pecahan genting, lalu pecahanan genting tersebut ditumpuk. Selanjutnya, tumpukan genting tersebut diletakkan di dalam garis lingkaran. Didepan tumpukan genting tersebut dibuat garis sejajar.

Aturan bermain : melempar tumbukan genting dilakukan maksimal tiga kali. Jika tiga kali lemparan tidak mengenai tumpukan genting tersebut, secara otomatis kelompok tersebut gugur.



**Gambar 2 : Permainan Untrakol / Menyusun pecahan genting**  
**Sumber : Prana (2010: 64)**

### 3) Betengan

- Pemain : permainan ini dilakukan oleh anak laki-laki maupun perempuan
- Usia pemain : antara 7-12 tahun
- Jumlah pemain : bebas. Dibagi menjadi 2 kelompok
- Tempat : halaman atau lapangan sekolah
- Waktu permainan : ditentukan oleh guru penjas
- Peralatan : dua pohon atau batang kayu dengan jarak 2 meter.



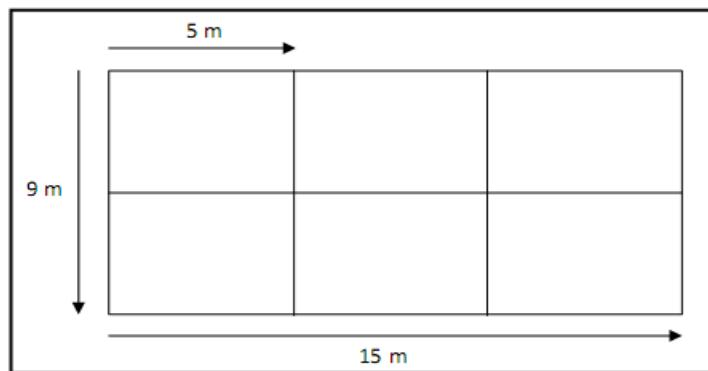
**Gambar 3 : Mempertahankan beteng agar tidak tersentuh lawan**  
Sumber : Herman Subarjah, (2008: 3.42)



**Gambar 4 : Permainan Betengan Pemain Berusaha Menyentuh Beteng Lawan**  
Sumber : Herman Subarjah, (2008: 3.14)

### 4) Permainan Hadang atau sering disebut dengan Gobag Sodor

Bentuk: area permainan persegi panjang



**Gambar 5 : Lapangan Gobag Sodor**  
**Sumber : Soemitro, (1992:137)**

**Ukuran** : Panjang 15 meter dan lebar 9 meter disesuaikan dengan keadaan sekolah atau lapangan.

**Garis** : Garis-garis dapat dibuat dengan kapur, atau tali yang tidak membahayakan pemain hadang. Garis pembagi lapangan permainan menjadi 2 bagian memanjang disebut garis tengah. Lapangan permainan ditandai dengan garis selebar 5 meter.

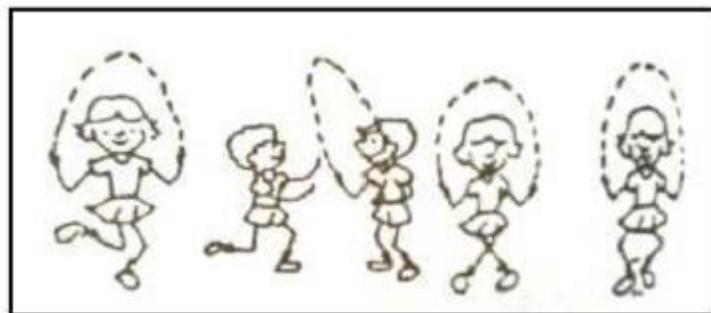
**Permainan** : Permainan terdiri dari dua regu masing-masing lima orang dan disesuaikan juga dengan jumlah siswa, regu putra dan regu putri.

### 5) Lompat Tali

**Pemain** : jumlah pemain tidak terbatas baik dilakukan anak laki-laki maupun perempuan.

**Waktu** : pagi, siang hari

**Tempat** : lapangan/ halaman/tempat yang datar



**Gambar 6 : Lompat tali**  
**Sumber : Herman Subarjah, (2008: 3.8)**

### **3. Karakteristik Anak Usia 10-12 tahun**

Sekolah dasar merupakan tempat bagi anak untuk belajar tentang ilmu dasar yang belum pernah anak ketahui sebelumnya dan tempat bersosialisasi dengan teman sebaya. Anak usia sekolah dasar memiliki karakter yang berbeda, anak-anak cenderung senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Pada dasarnya di pendidikan sekolah dasar memiliki dua tingkatan yaitu kelas bawah dan kelas atas. Kelas bawah terdiri dari siswa kelas I-III, sedangkan kelas atas terdiri dari siswa kelas IV-VI. Penelitian ini mengambil subyek penelitian yaitu siswa kelas atas yang mencakup usia diantara 10-12 tahun. Berikut ini beberapa pendapat tentang karakteristik anak usia 10-12 tahun sebagai berikut:

Menurut Havighurst dalam buku Psikologi Perkembangan Peserta Didik (2014: 35), anak usia sekolah dasar memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Menguasai keterampilan fisik yang diperlukan dalam permainan dan aktivitas fisik.
- b. Belajar bergaul dan bekerja dalam kelompok.
- c. Belajar menjalankan peranan sosial sesuai dengan jenis kelamin.
- d. Belajar membaca, menulis, dan berhitung agar mampu berpartisipasi dalam masyarakat.
- e. Memiliki rasa ingin tahu untuk berpikir efektif.
- f. Mengembangkan kata hati, moral, dan nilai-nilai.
- g. Mampu mencapai kemandirian pribadi.

Menurut Anarino (Sukintaka, 1992:43-44) karakteristik anak kelas IV dan V usia 10-12 tahun secara jasmani :

- a. Pertumbuhan otot lengan dan tungkai makin bertambah.
- b. Ada kesadaran mengenai badannya.
- 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 sehat dan kuat.

- j. Tungkai mengalami masa pertumbuhan yang baik dibandingkan dengan bagian anggota tubuh yang lain.
- k. Perlu diketahui bahwa ada perbedaan kekuatan otot dan keterampilan antara laki-laki dan perempuan.

Lebih lanjut Anarino menyatakan bahwa tugas perkembangan yang harus dicapai pada masa anak usia 10-12 tahun adalah :

- a. Kesenangan permainan dengan bola makin bertambah.
- 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. Berapa anak mudah menjadi putus asa dan kelompok akan berusaha bangkit bila tidak sukses.
- h. Mempunyai rasa tanggung jawab untuk menjadi dewasa.
- i. Berusaha untuk mendapatkan guru yang membenarkannya.
- j. Mulai mengerti tentang waktu dan menghendaki segala sesuatu selesai pada waktunya.
- k. Kemampuan membaca mulai berbeda, tetapi anak mulai tertarik pada kenyataan yang diperoleh lewat bacaan.

Menurut Rita Eka Izzaty dkk (2008: 105), anak dengan usia 10-12 tahun termasuk dalam masa kanak-kanak akhir yang memiliki karakteristik sebagai berikut:

a. Perkembangan Fisik

Anak akan menjadi lebih tinggi, lebih berat, lebih kuat dalam berbagai keterampilan. Keterampilan gerak mengalami kemajuan pesat dan semakin lancar dan lebih terkoordinasi dibanding dengan masa sebelumnya.

b. Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana kemampuan berfikir anak berkembang dan berfungsi. Dalam masa ini anak cenderung memiliki rasa ingin tahu, ingin belajar, dan realistik.

c. Perkembangan Bahasa

Pada masa ini kemampuan bahasa terus tumbuh, anak berkembang kemampuannya dalam memahami komunikasi secara lisan dan tulisan. Anak belajar tidak hanya untuk menggunakan banyak kata lagi, tetapi juga memilih kata yang tepat untuk penggunaan tertentu.

d. Perkembangan Sosial

Interaksi dengan keluarga dan teman sebaya memiliki peran yang penting. Sekolah dan hubungan dengan guru menjadi hal yang penting dalam hidup anak. Ketika bermain anak berinteraksi dengan teman main yang banyak memberikan pengalaman berharga. Bermain secara berkelompok

memberikan peluang dan pelajaran kepada anak untuk berinteraksi, bertenggangrasa dengan sesama teman. Anak-anak akan membuat peraturan sendiri di dalam kelompok bermainnya.

Menurut Sukintaka (1992: 12), anak usia 10-12 tahun memiliki karakteristik sebagai berikut:

a. Karakteristik Fisik

Anak akan mengalami perbaikan koordinasi gerak tubuh dalam melempar, menangkap, memukul, dan sebagainya. Seorang anak akan mengalami pertumbuhan yang meningkat dalam hal koordinasi mata, tangan, dan kaki serta bentuk tubuh akan lebih baik. Ketahanan seorang anak akan bertambah. Anak laki-laki berbeda dengan anak perempuan yang satu tahun lebih maju seperti perbedaan seksual yang memiliki banyak pengaruh dalam karakter fisik anak.

b. Karakteristik Sosial

Seorang anak pada usia 10-12 tahun memiliki karakteristik sosial suka menggoda, menyakiti anak lain ketika bermain, suka memperhatikan dan berperan dengan bentuk drama sesuai keinginan anak tersebut. Anak suka berteman dan senang terhadap teman-teman lain di samping dengan teman yang akrab serta memiliki kemauan yang besar dan suka berkelompok.

Anak lebih menginginkan kebebasan dan cenderung membandingkan dirinya dengan anak lain serta sifat seksualnya akan lebih terlihat.

c. Karakteristik Psikis

Seorang anak yang berumur 10-12 tahun memiliki kemampuan berpikir dan ruang lingkup perhatian yang bertambah luas. Anak senang dengan bunyi-bunyian dan gerakan berirama atau menirukan gaya orang lain yang sudah dewasa. Minat anak terhadap macam-macam permainan menjadi rendah karena anak sangat berhasrat menjadi dewasa.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia sekolah dasar kelas atas yang berusia 10-12 tahun memiliki karakteristik yang selalu ingin tahu dan cenderung rendah minatnya untuk melakukan permainan. Siswa kelas atas memiliki kemauan yang besar dan terdapat kecenderungan untuk membandingkan dirinya dengan orang lain. Secara fisik, sosial, dan psikis siswa kelas atas akan lebih berkembang dari pada siswa kelas bawah.

## **B. Penelitian yang Relevan**

1. Penelitian yang dilakukan oleh Amin Nur Rahman dengan judul “Motivasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri II Grenggeng

Kecamatan Karanganyar Kabupaten Kebumen Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan” Skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjas, Fakultas Ilmu Keolahragaan, UNY, tahun 2013. Hasil penelitian menunjukan bahwa motivasi siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri II Grenggeng dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan berada pada kategori sedang. Hasil ini ditunjukan dengan diperolehnya rata-rata sebesar 24,44. Dari 52 siswa kelas V SD Negeri II Grenggeng; sejumlah 8% kategori sangat tinggi; 30% motivasinya tinggi; 24% motivasinya sedang; 30% motivasinya rendah; dan 8% motivasi yang sangat rendah.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ponimin dengan judul “Motivasi Siswa Kelas IV Dan V Terhadap Pembelajaran Permainan Bola Kecil Di SD Negeri Jetak Kecamatan Godean Kabupaten Sleman”. Skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjas, Fakultas Ilmu Keolahragaan, UNY, tahun 2015. Hasil penelitian dan pembahasan diketahui motivasi siswa kelas IV dan V terhadap pembelajaran permainan bola kecil di SD Negeri Jetak Kecamatan Godean Kabupaten Sleman untuk kategori “sangat tinggi” sebanyak 8 siswa (16,3%); kategori “tinggi” sebanyak 18 siswa (36,7%); kategori “sedang” sebanyak 17 siswa (34,7%); kategori “rendah” sebanyak 4 siswa (8,2%) dan kategori “sabgat rendah” sebanyak 2 siswa (4,1%). Gambaran motivasi siswa yaitu siswa memiliki

keinginan untuk belajar, dirasa memberi manfaat mempelajari permainan bola kecil, dan lingkungan yang mendukung menunjukkan proses motivasi menjadi meningkat pada pembelajaran permainan bola kecil.

### **C. Kerangka Berpikir**

Motivasi merupakan faktor yang menentukan seseorang dalam memilih kegiatan, sehingga besar sekali pengaruhnya terhadap pencapaian tujuan yang ingin dicapai. Seseorang akan melakukan segala sesuatu demi pencapaian tujuan. Motivasi memiliki fungsi diantaranya mendorong manusia untuk berbuat sesuatu, sebagai arah tujuan yang hendak dicapai. Selain itu motivasi berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Seseorang yang melakukan suatu usaha karena adanya motivasi. Adanya motivasi baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Dengan kata lain, Dengan adanya usaha yang tekun dan terutama disadari motivasi, maka seseorang yang berlatih akan dapat melahirkan prestasi yang baik.

Pendidikan modern menggunakan permainan tradisional sebagai alat pendidikan bahwa bermain mengandung nilai-nilai untuk mengembangkan harmoni antara jiwa dan raga. Permainan merupakan

bagian dari bidang studi pendidikan jasmani yang mempunyai banyak kegiatan seperti halnya kegiatan olahraga pada umumnya, dengan bermain terpaculah perkembangan manusia secara kejiwaan, dan sosial. Permainan tradisional merupakan permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak yang bersumber dari suatu daerah secara tradisi, yaitu permainan tersebut diwarisi dari generasi yang satu ke generasi berikutnya.

Melalui Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, permainan tradisional dapat disajikan sebagai bahan pelajaran pendidikan jasmani, karena setiap permainan tersebut terkandung nilai pendidikan, dan memiliki unsur-unsur seperti sportivitas, kejujuran, kecermatan, kelincahan, ketepatan menentukan langkah serta kemampuan bekerjasama dalam kelompok, mudah aturan permainannya. Anak-anak di Sekolah Dasar lebih suka dengan aktivitas bermain sebagai keterampilan olahraga. Minat siswa terhadap permainan tradisional perlu dibarengi dengan pemahaman mengenai permainan tradisional yang lebih mendalam, yaitu dalam hal manfaat, gerak dan aspek yang terkandung di dalamnya, dengan demikian siswa benar-benar akan melakukan permainan tradisional dengan sungguh-sungguh.

Penelitian tentang motivasi siswa dalam pembelajaran permainan tradisional dilakukan untuk mengetahui seberapa tinggi motivasi siswa dalam pembelajaran permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V SD Negeri Salakan Kecamatan Kalasan Kabupaten Sleman. Di samping itu juga untuk menilai sejauh mana keberhasilan guru pendidikan jasmani di

sekolah tersebut dalam upaya meningkatkan motivasi siswa. Sehingga hasil penelitian motivasi siswa dalam pembelajaran permainan tradisional ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan guru pendidikan jasmani dalam mengevaluasi hasil belajar siswa. Motivasi dengan pembelajaran permainan tradisional berhubungan yaitu dengan adanya motivasi yang tinggi akan mencapai tujuan yang diharapkan. Sebagai contoh dengan adanya motivasi yang tinggi siswa akan berlatih dengan giat demi pencapaian tujuan.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

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

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif, artinya suatu penelitian yang digunakan untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya berdasarkan hasil angket dengan instrumen yang valid dan reliabel. Penelitian ini merupakan penelitian yang dilakukan terhadap variabel mandiri yaitu tanpa membuat perbandingan atau menghubungkan dengan variabel lain, (Suharsimi Arikunto, 2010:278). Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah metode survei. Instrumen yang digunakan adalah menggunakan angket.

#### **B. Definisi Operasional Variabel**

Variabel dalam penelitian ini adalah motivasi siswa terhadap pembelajaran permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V di SD Negeri Salakan Kecamatan Kalasan Kabupaten Sleman. Motivasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah dorongan dari dalam atau dari luar diri siswa SD Negeri Salakan dalam mengikuti Pembelajaran Permainan Tradisional. Motivasi dibedakan menjadi dua, yaitu :

- (1) Motivasi Instrinsik, adalah dorongan dari dalam yang menyebabkan individu berpartisipasi dalam olahraga yang ditunjukkan melalui faktor-faktor yaitu : Kesehatan, Persepsi, Minat, Bakat
- 
- (2) Motivasi Ekstrinsik, adalah dorongan yang berasal dari luar individu yang menyebabkan individu berpartisipasi dalam olahraga yang ditunjukkan melalui tiga faktor yaitu : Metode Mengajar Guru, Sarana dan Prasarana, dan Kondisi Lingkungan yang akan diukur dengan menggunakan instrumen yang akan mengungkapkan motivasi siswa terhadap pembelajaran permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V di SD Negeri Salakan Kecamatan Kalasan Kabupaten Sleman yang dilakukan melalui angket dengan hasil pengukuran berupa skor.

### **C. Populasi Penelitian**

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV dan V SD Negeri Salakan Kecamatan Kalasan Kabupaten Sleman yang berjumlah 55 siswa.

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

### **1. Instrumen Penelitian**

Instrumen dalam penelitian ini adalah berupa angket (kuesioner) untuk mengambil data. Validasi angket dalam penelitian ini telah disetujui dan layak digunakan untuk instrumen penelitian oleh seorang ahli Dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY yaitu Drs. Raden Sunardianta, M.Kes.

Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 203), instrumen adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cepat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Untuk memberikan gambaran mengenai angket yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka disajikan kisi-kisi angket.

Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 152), angket dibedakan menjadi dua, yaitu; 1) angket terbuka dan 2) angket tertutup.

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

Didalam menyusun instrumen peneliti menggunakan instrumen yang pernah digunakan oleh peneliti-peneliti terdahulu dengan mengadakan ubahan yang disesuaikan dengan penelitian ini, selain itu juga mengikuti langkah-langkah menurut pendapat Sutrisno Hadi (1991: 7-9). Penyusunan instrumen menurut Sutrisno Hadi (1991: 7), digunakan langkah-langkah sebagai berikut :

a. Mendefinisikan Konstrak

Langkah pertama yaitu mendefinisikan konstrak. Konstrak adalah batasan mengenai ubahan atau variabel yang diukur. Konstrak dalam penelitian ini adalah motivasi siswa terhadap pembelajaran permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V di SD Negeri Salakan Kecamatan Kalasan Kabupaten Sleman.

b. Menyidik Faktor

Langkah kedua yaitu mendefinisikan konstrak yaitu menyidik faktor. Ubahan dijabarkan menjadi faktor-faktor yang dapat diukur. Faktor itu menjadi titik tolak menyusun instrumen berupa pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepada responden.

c. Menyusun Butir-butir Pertanyaan/pernyataan

Menyusun butir-butir pertanyaan/pernyataan berdasarkan faktor-faktor yang menyusun konstrak, faktor-faktor dijabarkan menjadi butir-butir pertanyaan/pernyataan.

## 2. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode survei dan teknik pengumpulan data menggunakan angket. Langkah-langkah atau proses pengambilan data dalam penelitian ini yaitu memberikan angket ke seluruh siswa kelas IV dan V SD Negeri Salakan Kecamatan Kalasan Kabupaten Sleman.

**Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Motivasi Pembelajaran Permainan Tradisional Pada Siswa Kelas IV dan V di SD Negeri Salakan**

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Nomor Item
Motivasi Siswa Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional Pada Siswa Kelas IV dan V di SD N Salakan Kecamatan Kalasan Kabupaten Sleman	Faktor Intrinsik	Kesehatan	1 , 2 , 3, 4, 5
		Persepsi	6 , 7 , 8 9 , 10 , 11
		Minat	12, 13, 14, 15
		Bakat	16, 17, 18, 19
		Metode mengajar	20 , 21, 22, 23
	Faktor Ekstrinsik	Sarana dan prasarana	24, 25, 26, 27, 28, 29
		Kondisi lingkungan	30, 31, 32 33, 34

Jumlah	34
--------	----

## E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif menggunakan persentase. Menurut Anas Sudijono (2000: 40-41)

frekuensi relatif atau tabel persentase dikatakan “frekuensi relatif” sebab frekuensi yang disajikan disini bukanlah frekuensi yang sebenarnya, melainkan frekuensi yang dituangkan dalam bentuk angka, sehingga untuk menghitung persentase responden digunakan rumus sebagai berikut:

Keterangan:

$p$  = Angka presentase  
 $f$  = Jumlah frekuensi jawaban  
 $N$  = Jumlah subjek  
 Sumber : Anas Sudijono, (1997: 40-41)

Menurut Slameto (2001: 186), untuk memberikan makna pada skor yang ada dibuat bentuk kategori atau kelompok menurut tingkatan yang ada. Kategori terdiri dari lima kategori, yaitu: sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah. Pengkategorian itu menggunakan rata-rata hitung ( $\bar{X}$ ) dan simpangan baku/standar deviasi (Sd). Rentangan pengkategorinya dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 2. Rentangan Pengkategorian**

Interval	Kategori
----------	----------

$x + 1,5 Sd < X$	Sangat Tinggi
$x + 0,5 Sd < X \leq x + 1,5 Sd$	Tinggi
$x - 0,5 Sd < X \leq x + 0,5 Sd$	Sedang
$x + 1,5 Sd < X \leq x - 0,5 Sd$	Rendah
$x \leq X - 1,5 Sd$	Sangat Rendah

Sumber: Slameto (2001: 186)

Keterangan:

$x$  : Rata-rata hitung

$Sd$  : Simpangan baku

$X$  : Skor yang diperoleh

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

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

Hasil penelitian ini tentang motivasi siswa terhadap pembelajaran permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V di SD Negeri Salakan Kecamatan Kalasan Kabupaten Sleman. Penelitian ini dilakukan pada Sabtu, 07 Maret 2020 dan diperoleh responden sebanyak 55 orang. Dari hasil di atas akan dideskripsikan sebagai berikut:

**Tabel 3. Deskripsi Statistik Motivasi Siswa Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional Pada Siswa Kelas IV dan V di SD Negeri Salakan Kecamatan Kalasan Kabupaten Sleman**

Statistik	Skor
<i>Mean</i>	98,6364
<i>Median</i>	98,0000
<i>Mode</i>	95,00
<i>Std. Deviation</i>	12,20256
<i>Minimum</i>	60,00
<i>Maximum</i>	135,00

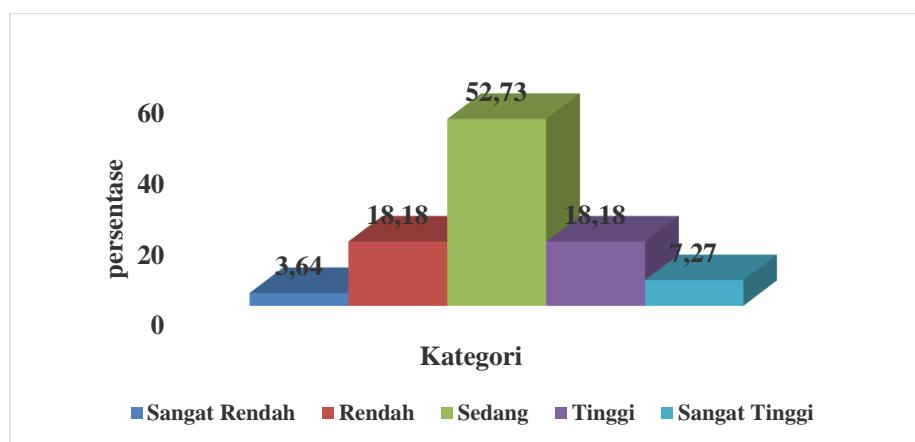
Dari data di atas dapat dideskripsikan motivasi siswa terhadap pembelajaran permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V di SD Negeri Salakan Kecamatan Kalasan Kabupaten Sleman dengan rata-rata sebesar 98,63, nilai tengah sebesar 98, nilai sering muncul sebesar 95, simpangan baku sebesar 12,20, skor tertinggi sebesar 135 dan skor terendah sebesar 60. Dari hasil tes maka dapat dikategorikan Motivasi Siswa Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional Pada Siswa Kelas IV dan V di SD Negeri Salakan Kecamatan Kalasan Kabupaten Sleman. Perhitungan tersebut disajikan dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 4. Kategorisasi Motivasi Siswa Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional Pada Siswa Kelas IV dan V di SD Negeri Salakan Kecamatan Kalasan Kabupaten Sleman**

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	$X > 116,9$	4	7,27	Sangat Tinggi
2	$104,7 < X \leq 116,9$	10	18,18	Tinggi
3	$92,5 < X \leq 104,7$	29	52,73	Sedang
4	$80,3 < X \leq 92,5$	10	18,18	Rendah
5	$X < 80,3$	2	3,64	Sangat Rendah
Jumlah		55	100	

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa motivasi siswa terhadap pembelajaran permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V di SD Negeri Salakan Kecamatan Kalasan Kabupaten Sleman adalah sedang

dengan pertimbangan frekuensi terbanyak barada pada kategori sedang sebanyak 29 orang atau 52,73%. Motivasi siswa terhadap pembelajaran permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V di SD Negeri Salakan Kecamatan Kalasan Kabupaten Sleman yang berkategori sangat tinggi 4 orang atau 7,27%, tinggi 10 orang atau 18,18%, sedang 29 orang atau 52,73%, rendah 10 orang atau 18,18% dan sangat rendah 2 orang atau 3,64%. Berikut adalah grafik motivasi siswa terhadap pembelajaran permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V di SD Negeri Salakan Kecamatan Kalasan Kabupaten Sleman :



**Gambar 7. Diagram Batang Motivasi Siswa Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional Pada Siswa Kelas IV dan V di SD Negeri Salakan Kecamatan Kalasan Kabupaten Sleman**

1. Deskripsi Hasil Tingkat Motivasi Siswa Kelas IV dan V SD Negeri Salakan Berdasarkan Faktor Intrinsik.

**Tabel 5. Deskripsi Statistik Motivasi Siswa Kelas IV dan V SD Negeri Salakan Berdasarkan Faktor Intrinsik**

Statistik	Skor
<i>Mean</i>	54,1636
<i>Median</i>	54,0000
<i>Mode</i>	55,00
<i>Std. Deviation</i>	6,98348
<i>Minimum</i>	28,00
<i>Maximum</i>	76,00

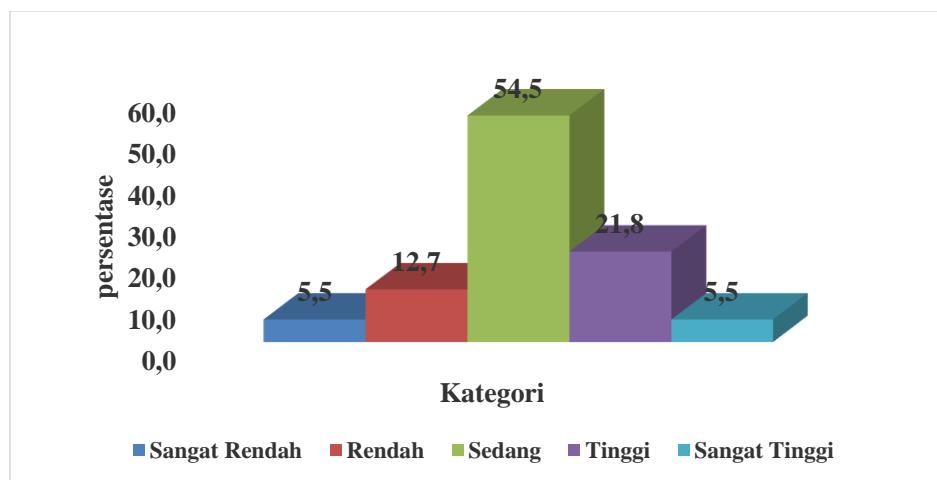
Dari data di atas dapat dideskripsikan motivasi siswa kelas IV dan V SD Negeri Salakan berdasarkan faktor intrinsik dengan rata-rata sebesar 54,16, nilai tengah sebesar 54, nilai sering muncul sebesar 55, simpangan baku sebesar 6,98, skor tertinggi sebesar 76 dan skor terendah sebesar 28. Dari hasil tes maka dapat dikategorikan tingkat motivasi siswa kelas IV dan V SD Negeri Salakan berdasarkan faktor intrinsik. Perhitungan tersebut disajikan dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 6. Kategorisasi Motivasi Siswa Kelas IV dan V SD Negeri Salakan Berdasarkan Faktor Intrinsic**

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	$X > 64,63$	3	5,45	Sangat Tinggi
2	$57,65 < X \leq 64,63$	7	12,73	Tinggi
3	$50,67 < X \leq 57,65$	30	54,55	Sedang
4	$43,69 < X \leq 50,67$	12	21,82	Rendah
5	$X < 43,69$	3	5,45	Sangat Rendah
Jumlah		55	100	

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa motivasi siswa kelas IV dan V SD Negeri Salakan berdasarkan faktor instinsik adalah sedang dengan pertimbangan frekuensi terbanyak berada pada kategori sedang sebanyak 30 orang atau 54,55%. Motivasi siswa kelas IV dan V SD Negeri Salakan berdasarkan faktor intrinsik yang berkategori sangat tinggi 3

orang atau 5,45%, tinggi 7 orang atau 12,73%, sedang 30 orang atau 54,55%, rendah 12 orang atau 21,82% dan sangat rendah 3 orang atau 5,45%. Berikut adalah grafik tingkat motivasi siswa kelas IV dan V SD Negeri Salakan berdasarkan faktor intrinsik:



**Gambar 8. Diagram Batang Motivasi Siswa Kelas IV dan V SD Negeri Salakan Berdasarkan Faktor Intrinsik**

2. Deskripsi Hasil Tingkat Motivasi Siswa Kelas IV dan V SD Negeri Salakan Berdasarkan Faktor Ekstrinsik.

**Tabel 7. Deskripsi Statistik Motivasi Siswa Kelas IV dan V SD Negeri Salakan Berdasarkan Faktor Ekstrinsik**

Statistik	Skor
<i>Mean</i>	44,4727
<i>Median</i>	45,0000
<i>Mode</i>	41,00
<i>Std. Deviation</i>	5,95929
<i>Minimum</i>	31,00
<i>Maximum</i>	59,00

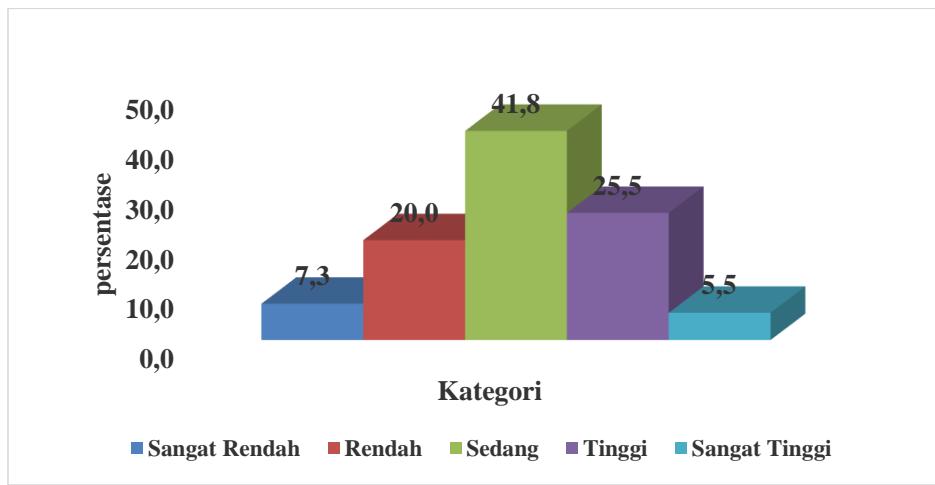
Dari data di atas dapat dideskripsikan motivasi siswa kelas IV dan V SD Negeri Salakan berdasarkan faktor ekstrinsik dengan rata-rata

sebesar 44,47, nilai tengah sebesar 45, nilai sering muncul sebesar 41, simpangan baku sebesar 5,95, skor tertinggi sebesar 59 dan skor terendah sebesar 31. Dari hasil tes maka dapat dikategorikan tingkat motivasi siswa kelas IV dan V SD Negeri Salakan berdasarkan faktor ekstrinsik. Perhitungan tersebut disajikan dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 8. Kategorisasi Motivasi Siswa Kelas IV dan V SD Negeri Salakan Berdasarkan Faktor Ekstrinsik**

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	$X > 53,41$	4	7,27	Sangat Tinggi
2	$47,45 < X \leq 53,41$	11	20,00	Tinggi
3	$41,49 < X \leq 47,45$	23	41,82	Sedang
4	$35,53 < X \leq 41,49$	14	25,45	Rendah
5	$X < 35,53$	3	5,45	Sangat Rendah
Jumlah		55	100	

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa motivasi siswa kelas IV dan V SD Negeri Salakan berdasarkan faktor ekstrinsik adalah sedang dengan pertimbangan frekuensi terbanyak berada pada kategori sedang sebanyak 23 orang atau 41,82%. Motivasi siswa kelas IV dan V SD Negeri Salakan berdasarkan faktor ekstrinsik yang berkategori sangat tinggi 4 orang atau 7,27%, tinggi 11 orang atau 20,00%, sedang 23 orang atau 41,82%, rendah 14 orang atau 25,45% dan sangat rendah 3 orang atau 5,45%. Berikut adalah grafik tingkat motivasi siswa kelas IV dan V SD Negeri Salakan berdasarkan faktor ekstrinsik:



**Gambar 9. Diagram Batang Motivasi Siswa Kelas IV dan V SD Negeri Salakan Berdasarkan Faktor Ekstrinsik**

## B. Pembahasan

Dari deskripsi hasil penelitian yang dilakukan tentang tingkat motivasi siswa kelas IV dan V SD Negeri Salakan Kecamatan Kalasan Kabupaten Sleman dalam mengikuti pembelajaran permainan tradisional adalah sedang dengan pertimbangan frekuensi terbanyak berada pada kategori sedang sebanyak 29 orang atau 52,73%. motivasi siswa kelas IV dan V SD Negeri Salakan Kecamatan Kalasan Kabupaten Sleman dalam mengikuti pembelajaran permainan tradisional yang berkategori sangat tinggi 4 orang atau 7,27%, tinggi 10 orang atau 18,18%, sedang 29 orang atau 52,73%, rendah 10 orang atau 18,18% dan sangat rendah 2 orang atau 3,64%.

Berdasarkan dari hasil tingkat motivasi siswa dilihat dari faktor intrinsik dan ekstrinsik dapat dijelaskan bahwa motivasi siswa kelas IV dan V SD Negeri Salakan berdasarkan faktor instinsik adalah sedang dengan pertimbangan frekuensi terbanyak berada pada kategori sedang

sebanyak 30 orang atau 54,55%. Sedangkan motivasi siswa kelas IV dan V SD Negeri Salakan berdasarkan faktor ekstrinsik adalah sedang dengan pertimbangan frekuensi terbanyak berada pada kategori sedang sebanyak 23 orang atau 41,82%.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa secara keseluruhan berada pada kategori sedang. Keadaan ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran permainan tradisional. Sebagian besar menyatakan bahwa motivasi terhadap pembelajaran permainan tradisional mampu menarik perhatian secara menyeluruh pada siswa. Sebagian besar siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional. akan tetapi, masih ada siswa yang memiliki motivasi yang rendah dan sangat rendah.

Berdasarkan faktor intrinsik maupun faktor ekstrinsik motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran tradisional sama-sama memiliki kategori sedang. Siswa yang memiliki motivasi yang cukup tinggi ini tentunya dikarenakan memiliki faktor-faktor yang mepengaruhinya untuk beraktifitas dalam pembelajaran permainan tradisional. Hal ini sesuai dengan permasalahan yang ada di lapangan bahwa siswa masih ada yang memiliki motivasi belajar yang rendah dikarenakan faktor pendukung atau penarik yang kurang sehingga siswa tidak memiliki motivasi untuk mengikuti pembelajaran. Sehingga siswa hanya duduk di tepi lapangan dan tidak melakukan aktivitas atau hanya beraktifitas semaunya.

Menurut Sudibyo Setyobroto (1989: 24) yang dikutip oleh Hidayatul Munawar (2007: 8), motivasi adalah proses aktualisasi sumber penggerak dan pendorong tingkah laku individu memenuhi kebutuhan untuk mencapai tujuan tertentu. Sejalan dengan pendapat tersebut bahwa setiap individu memiliki kesempatan untuk bergerak dalam memenuhi kebutuhannya serta mewujudkan tujuan yang ingin dicapai. Proses aktualisasi siswa dalam belajar khususnya pembelajaran permainan tradisional yaitu dengan adanya motivasi untuk bergerak dan mengikuti pembelajaran dengan maksimal.

Faktor pendorong dari dalam maupun dari luar tentunya memiliki pengaruh masing-masing. Faktor dari dalam seperti adanya kesehatan, minat dan bakat yang lebih cenderung mempengaruhi siswa dalam bergerak dalam kegiatan pembelajaran. Tingkat keaktifan siswa dalam pembelajaran dapat dikatakan sebagai gambaran seberapa tingkat motivasi belajar yang dimilikinya. Akan tetapi, rendahnya motivasi belajar dapat juga dipengaruhi oleh faktor minat yang rendah serta kurangnya bakat dalam mengikuti pembelajaran. Faktor dari luar juga dapat mempengaruhi motivasi siswa seperti hasil penelitian yang menunjukkan bahwa 21% siswa memiliki motivasi rendah. Hal ini dimungkinkan adanya pengaruh dari luar seperti yang diungkapkan di latar belakang masalah bahwa siswa kurang tertarik karena metode mengajar dari guru. Permasalahan ini menjadi bahan evaluasi untuk kegiatan pembelajaran permainan tradisional.

## **BAB V** **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan maka dapat diambil kesimpulan bahwa Motivasi Siswa Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional Pada Siswa Kelas IV dan V SD Negeri Salakan Kecamatan Kalasan Kabupaten Sleman adalah frekuensi terbanyak berada pada kategori sedang sebanyak 29 orang atau 52,73%. Motivasi Siswa Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional Pada Siswa kelas IV dan V SD Negeri Salakan Kecamatan Kalasan Kabupaten Sleman yang berkategori sangat tinggi 4 orang atau 7,27%, tinggi 10 orang atau 18,18%, sedang 29 orang atau 52,73%, rendah 10 orang atau 18,18% dan sangat rendah 2 orang atau 3,64%.

### **B. Implikasi**

1. Hasil penelitian ini sebagai evaluasi guru untuk memperbaiki kualitas kualitas pembelajaran permainan tradisional.
2. Dengan hasil ini dapat sebagai acuan bagi guru untuk dapat menentukan tindakan berdasarkan hasil penelitian tersebut.

### **C. Saran**

1. Guru diharapkan mampu melakukan tindakan atas dasar hasil penelitian untuk kualitas pembelajaran permainan tradisional.

2. Sekolah harus mampu memberikan fasilitas yang memadai untuk terlaksananya pembelajaran.

#### **D. Keterbatasan Penelitian**

1. Pengumpulan data dalam penelitian ini hanya didasarkan hasil isian angket sehingga dimungkinkan adanya unsur kurang obyektif dalam proses pengisian seperti adanya saling bersamaan dalam pengisian angket. Selain itu dalam pengisian angket diperoleh adanya sifat responden sendiri seperti kejujuran dan ketakutan dalam menjawab responden tersebut dengan sebenarnya. Responden juga dalam memberikan jawaban tidak berfikir jernih (hanya asal selesai cepat) karena faktor waktu dalam pengisian.
2. Instrumen penelitian kurang luas lingkupnya sehingga memungkinkan ada unsur-unsur yang lebih penting tidak masuk/tidak terungkap dalam instrumen penelitian.
3. Pengambilan data tidak dilakukan oleh pihak yang ahli dibidangnya.
4. Peneliti mengakui adanya keterbatasan dalam hal waktu, biaya, maupun kemampuan berpikir dan bekerja. Namun besar harapan semoga penelitian ini bermanfaat bagi kita semua.

## DAFTAR PUSTAKA

- Achroni. (2012). Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional. Yogyakarta: Javalitera
- Amin Nur Rahman. 2013. Motivasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri II Grenggeng Kecamatan Karanganyar Kabupaten Kebumen Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan. Skripsi. FIK UNY : Yogyakarta.
- Baharuddin dan Esa. (2009). Teori Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: AR-RUZZ Media
- Fajarwati. (2008). Permainan Tradisional yang Tergerus Zaman. Diakses dari [www.nasimaedu.com](http://www.nasimaedu.com)
- Hamzah B. Uno. (2008). Teori Motivasi dan Pengukurannya. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- \_\_\_\_\_. (2012). Teori Motivasi dan Pengukurannya. Gorontalo : Bumi Aksara.
- Herman Subarjah. (2008). Permainan Kecil di Sekolah Dasar. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Muhibbin Syah. (2010). Psikologi Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Oemar Hamalik. (2004). Psikologi Belajar dan Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Pamuji Sukoco. (2010). Pengembangan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani untuk Anak Berkebutuhan Khusus. Yogyakarta. Jurnal. FIK-UNY

- Prana. 2010. Permainan Tradisional Jawa. Klaten: PT Intan Pariwara.
- Ponimin. 2015. Motivasi Siswa Kelas IV Dan V Terhadap Pembelajaran Permainan Bola Kecil Di SD Negeri Jetak Kecamatan Godean Kabupaten Sleman. Skripsi. FIK UNY : Yogyakarta
- Rita Eka Izzaty, dkk. (2008). Perkembangan Peserta Didik. Yogyakarta: UNY Press.
- Sardiman A.M. (2012). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Singgih D. Gunarsa. (1989). Psikologi Olahraga. Jakarta: PT. BPK Gunung Mulia
- Slameto. (1995). Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: PT Rineka Cipta
- \_\_\_\_\_. (2001). Statistika untuk Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soemitro. (1992). Permainan Kecil. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Suharsimi Arikunto. (2010). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sukintaka. 1992. Teori Bermain. Jakarta: Depdikbud.
- Universitas Negeri Yogyakarta. (2016). Pedoman Tugas Akhir. Yogyakarta: Kampus Karang Malang Universitas Negeri Yogyakarta

**Lampiran 1.**

**STATISTIK**

	INSTRINSIK	EKSTRINSIK	MOTIVASI	KESEHATAN	PERSEPSI	MINAT	BAKAT	METODE_MENG	AJAR	SARANA	KONDISI_LINGK
Valid	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55
Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean	54.1636	44.4727	98.6364	13.7818	17.3091	12.0000	11.0727	12.5455	17.5455	17.5455	14.3818
Median	54.0000	45.0000	98.0000	14.0000	17.0000	12.0000	11.0000	12.0000	18.0000	18.0000	14.0000
Mode	55.00	41.00 <sup>a</sup>	95.00	14.00	18.00	12.00	11.00	12.00	19.00	19.00	13.00
Std. Deviation	6.98348	5.95929	12.20256	2.56537	2.37949	1.86587	1.86443	2.03505	2.54455	2.54455	2.32929
Minimum	28.00	31.00	60.00	4.00	11.00	7.00	4.00	8.00	11.00	11.00	9.00
Maximum	76.00	59.00	135.00	20.00	24.00	16.00	16.00	16.00	24.00	24.00	19.00

**Instrinsik**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	28	1	1.8	1.8	1.8
	43	2	3.6	3.6	5.5
	47	1	1.8	1.8	7.3
	48	3	5.5	5.5	12.7
	49	3	5.5	5.5	18.2
	50	5	9.1	9.1	27.3
	51	1	1.8	1.8	29.1
	52	3	5.5	5.5	34.5
	53	4	7.3	7.3	41.8
	54	5	9.1	9.1	50.9
	55	8	14.5	14.5	65.5
	56	5	9.1	9.1	74.5
	57	4	7.3	7.3	81.8
	59	2	3.6	3.6	85.5
	60	2	3.6	3.6	89.1
	61	2	3.6	3.6	92.7
	64	1	1.8	1.8	94.5
	70	2	3.6	3.6	98.2
	76	1	1.8	1.8	100.0
Total		55	100.0	100.0	

**EKSTRINSIK**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	31	1	1.8	1.8	1.8
	32	1	1.8	1.8	3.6
	33	1	1.8	1.8	5.5
	36	2	3.6	3.6	9.1
	37	1	1.8	1.8	10.9
	38	2	3.6	3.6	14.5
	39	3	5.5	5.5	20.0
	40	1	1.8	1.8	21.8
	41	5	9.1	9.1	30.9
	42	4	7.3	7.3	38.2
	43	2	3.6	3.6	41.8
	44	3	5.5	5.5	47.3
	45	4	7.3	7.3	54.5
	46	5	9.1	9.1	63.6
	47	5	9.1	9.1	72.7
	48	3	5.5	5.5	78.2
	49	3	5.5	5.5	83.6
	50	2	3.6	3.6	87.3
	51	3	5.5	5.5	92.7
	56	2	3.6	3.6	96.4
	57	1	1.8	1.8	98.2
	59	1	1.8	1.8	100.0
	Total	55	100.0	100.0	

**MOTIVASI**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	60	1	1.8	1.8	1.8
	74	1	1.8	1.8	3.6
	81	1	1.8	1.8	5.5
	84	1	1.8	1.8	7.3
	85	2	3.6	3.6	10.9
	87	1	1.8	1.8	12.7
	88	3	5.5	5.5	18.2
	90	1	1.8	1.8	20.0
	92	1	1.8	1.8	21.8
	93	3	5.5	5.5	27.3
	95	6	10.9	10.9	38.2
	96	4	7.3	7.3	45.5
	97	2	3.6	3.6	49.1
	98	1	1.8	1.8	50.9
	99	2	3.6	3.6	54.5
	100	3	5.5	5.5	60.0
	101	2	3.6	3.6	63.6
	102	3	5.5	5.5	69.1
	104	3	5.5	5.5	74.5
	105	2	3.6	3.6	78.2
	106	3	5.5	5.5	83.6
	107	2	3.6	3.6	87.3
	109	1	1.8	1.8	89.1
	110	1	1.8	1.8	90.9
	111	1	1.8	1.8	92.7
	120	1	1.8	1.8	94.5
	126	1	1.8	1.8	96.4
	127	1	1.8	1.8	98.2
	135	1	1.8	1.8	100.0
	Total	55	100.0	100.0	

**KESEHATAN**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	4	1	1.8	1.8	1.8
	9	1	1.8	1.8	3.6
	10	2	3.6	3.6	7.3
	11	4	7.3	7.3	14.5
	12	5	9.1	9.1	23.6
	13	10	18.2	18.2	41.8
	14	12	21.8	21.8	63.6
	15	9	16.4	16.4	80.0
	16	6	10.9	10.9	90.9
	17	1	1.8	1.8	92.7
	18	2	3.6	3.6	96.4
	19	1	1.8	1.8	98.2
	20	1	1.8	1.8	100.0
	Total	55	100.0	100.0	

**PERSEPSI**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	11	1	1.8	1.8	1.8
	14	4	7.3	7.3	9.1
	15	6	10.9	10.9	20.0
	16	9	16.4	16.4	36.4
	17	11	20.0	20.0	56.4
	18	12	21.8	21.8	78.2
	19	4	7.3	7.3	85.5
	20	3	5.5	5.5	90.9
	21	1	1.8	1.8	92.7
	22	2	3.6	3.6	96.4
	23	1	1.8	1.8	98.2
	24	1	1.8	1.8	100.0
	Total	55	100.0	100.0	

**MINAT**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	7	1	1.8	1.8	1.8
	9	3	5.5	5.5	7.3
	10	9	16.4	16.4	23.6
	11	5	9.1	9.1	32.7
	12	18	32.7	32.7	65.5
	13	9	16.4	16.4	81.8
	14	5	9.1	9.1	90.9
	15	2	3.6	3.6	94.5
	16	3	5.5	5.5	100.0
	Total	55	100.0	100.0	

**BAKAT**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	4	1	1.8	1.8	1.8
	7	1	1.8	1.8	3.6
	8	1	1.8	1.8	5.5
	9	4	7.3	7.3	12.7
	10	10	18.2	18.2	30.9
	11	19	34.5	34.5	65.5
	12	8	14.5	14.5	80.0
	13	7	12.7	12.7	92.7
	14	3	5.5	5.5	98.2
	16	1	1.8	1.8	100.0
	Total	55	100.0	100.0	

**METODE\_MENGAJAR**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	8	1	1.8	1.8	1.8
	9	4	7.3	7.3	9.1
	10	4	7.3	7.3	16.4
	11	5	9.1	9.1	25.5
	12	15	27.3	27.3	52.7
	13	9	16.4	16.4	69.1
	14	6	10.9	10.9	80.0
	15	6	10.9	10.9	90.9
	16	5	9.1	9.1	100.0
	Total	55	100.0	100.0	

**SARANA**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	11	1	1.8	1.8	1.8
	13	2	3.6	3.6	5.5
	14	3	5.5	5.5	10.9
	15	3	5.5	5.5	16.4
	16	9	16.4	16.4	32.7
	17	9	16.4	16.4	49.1
	18	9	16.4	16.4	65.5
	19	13	23.6	23.6	89.1
	21	1	1.8	1.8	90.9
	22	3	5.5	5.5	96.4
	24	2	3.6	3.6	100.0
	Total	55	100.0	100.0	

**KONDISI\_LINGKUNGAN**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	9	2	3.6	3.6	3.6
	10	1	1.8	1.8	5.5
	11	2	3.6	3.6	9.1
	12	5	9.1	9.1	18.2
	13	11	20.0	20.0	38.2
	14	7	12.7	12.7	50.9
	15	10	18.2	18.2	69.1
	16	6	10.9	10.9	80.0
	17	6	10.9	10.9	90.9
	18	3	5.5	5.5	96.4
	19	2	3.6	3.6	100.0
	Total	55	100.0	100.0	

**Lampiran 2.**

**Daftar Pernyataan Variabel Motivasi Siswa Terhadap Permainan Tradisional Pada Siswa Kelas IV dan V di SD Negeri Salakan Kecamatan Kalasan Kabupaten Sleman**

No.	Peryataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Kebugaran seseorang akan terjaga bila melakukan aktivitas olahraga.				
2.	Saya mengikuti pembelajaran permainan tradisional agar badan saya menjadi sehat.				
3.	Saya mengikuti pembelajaran permainan tradisional diharapkan kebugaran saya menjadi lebih baik.				
4.	Saya mengikuti pembelajaran permainan tradisional agar organ-organ tubuh berfungsi secara optimal.				
5.	Saya tidak suka mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena bisa menyebabkan kelelahan yang sangat berarti.				
6.	Saya selalu memperhatikan ketika guru pendidikan jasmani sedang menjelaskan materi pembelajaran.				
No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
7.	Saya mempelajari materi terlebih dahulu sebelum guru menjelaskan materi pembelajaran yang akan di berikan.				
8.	Saya senantiasa berusaha memperhatikan koreksi guru pada saat pembelajaran permainan tradisional berlangsung.				
9.	Saya selalu berkonsentrasi pada saat menerima pembelajaran, karena materi pembelajaran permainan tradisional yang diajarkan sulit.				
10.	Saya selalu berusaha melakukan gerakan aktivitas jasmani yang diberikan guru pada saat pembelajaran permainan tradisional berlangsung.				
11.	Saya tidak memperhatikan guru saat menerangkan pembelajaran permainan tradisional karena materinya membosankan.				
12.	Saya suka pembelajaran permainan tradisional karena berada di lapangan dan bisa melepaskan kejemuhan setelah mengikuti pembelajaran di dalam kelas.				
13.	Saya mengikuti pembelajaran permainan tradisional dengan senang hati tanpa paksaan dan campur tangan dari orang lain.				

14.	Saya selalu bersemangat mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena sesuai dengan cita-cita dan bakat saya.				
15.	Saya mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena itu pembelajaran yang sangat diminati.				
16.	Saya tidak mempunyai kemampuan terhadap salah satu cabang olahraga sehingga tidak senang ketika mengikuti pembelajaran permainan tradisional di sekolah.				
17.	Saya mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena saya ingin berprestasi dalam bidang olahraga.				
18.	Saya mengikuti pembelajaran permainan tradisional untuk mengembangkan bakat yang saya miliki.				
19.	Saya mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani karena sesuai dengan bakat saya.				
20.	Guru pendidikan jasmani dalam mengajar sangat bervariasi tidak monoton sehingga tidak membosankan dalam menerima pelajaran.				
21.	Guru pendidikan jasmani tidak pernah marah pada waktu mengajar ketika siswanya tidak bisa melakukan gerakan dengan benar saat berlangsungnya KBM.				
22.	Guru memberi pujian terhadap siswa yang bisa melakukan teknik gerakan dengan baik, dengan tujuan untuk memberi semangat dalam mengikuti pembelajaran permainan tradisional.				
23.	Guru pendidikan jasmani bisa memaklumi siswa yang belum bisa melakukan teknik gerakan yang diajarkan serta mengarahkan gerakan yang benar pada siswa.				
No.	Pernyataan.	SS	S	TS	STS
24.	Cara mengajar guru pendidikan jasmani sangat mudah dipahami dan diterima oleh siswa.				
25.	Saya mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena gaya mengajar guru penjas tidak monoton.				
26.	Fasilitas, sarana dan prasarana yang lengkap sangat diperlukan untuk proses kegiatan belajar mengajar.				
27.	Alat-alat yang digunakan dalam pembelajaran sangat inovatif sehingga saya termotivasi mengikutinya.				
28.	Saya tidak mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena guru pendidikan jasmani dalam mengajar memberikan unsur-unsur permainan dengan alat yang sudah dimodifikasi.				
29.	Guru memberikan materi pelajaran dengan alat-alat pembelajaran yang menarik sehingga saya tertarik untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional.				
30.	Orang tua mendukung saya menggali potensi dalam olahraga.				

31.	Saya mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena keinginan orang tua.				
32.	Saya suka terhadap pembelajaran permainan tradisional karena banyak teman-teman saya yang suka melakukan aktivitas olahraga.				
33.	Saya mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena untuk memperluas pergaulan di sekolah.				
34.	Saya sangat semangat mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena lokasi pembelajaran permainan tradisional penuh dengan keramaian.				

### **Lampiran 3.**

