

**MOTIVASI DAN MINAT SISWA TERHADAP PERMAINAN
TRADISIONAL DI SMP N 4 TEMANGGUNG**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



Oleh:

Muhammad Azhar Nabawi

18601241019

**PROGRAM PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

2022

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan judul

MOTIVASI DAN MINAT SISWA TERHADAP PERMAINAN TRADISIONAL DI SMP NEGERI 4 TEMANGGUNG

Disusun oleh:

Muhammad Azhar Nabawi

NIM: 18601241019

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

Mengetahui,
a.n Ketua Program Studi



Dr. Hedi Ardiyanto H, M.Or.
NIP. 197702182008011002

Disetujui,
Dosen Pembimbing



Dr. Komarudin, M.A.
NIP. 197409282003121002

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Azhar Nabawi

NIM : 18601241019

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Judul TAS : Motivasi dan Minat Siswa Terhadap Permainan
Tradisional di SMP Negeri 4 temanggung

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

Yogyakarta, 23 November 2022
Yang menyatakan,



Muhammad Azhar Nabawi
NIM. 18601241019

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi




**MOTIVASI DAN MINAT SISWA TERHADAP PERMAINAN
TRADISIONAL DI SMPE NEGERI 4 TEMANGGUNG**

Disusun Oleh:

Muhammad Azhar Nabawi
NIM. 18601241019

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 19 Desember 2022

TIM PENGUJI		
Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Komarudin, S.Pd., M.A. Ketua Penguji		10/1-2023
Ahmad Rithaudin, S.Pd.Jas., M.Or. Sekretaris		10/1-2023
Saryono, M.Or. Anggota		10/1, 2023

Yogyakarta, 11 Januari 2023
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,


Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed
NIP. 196407071988121001

MOTTO

“Keberhasilan bukanlah milik orang pintar. Keberhasilan adalah kepunyaan mereka yang senantiasa berusaha”

(B.J. Habibie)

“Habiskan gagalmu dimasa muda”

(Muhammad Azhar Nabawi)

PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas nikmat dan hidayah-Nya sehingga saya mampu menyusun Tugas Akhir Skripsi ini. Karya ini saya persembahkan kepada:

1. Orang tuaku Bapak Sukiyatono dan Almarhum Khumaidah serta ibu Wati yang telah merawat dan membimbing saya sampai sekarang ini.
Terimakasih atas kerja kerasnya memberikan dukungan dalam bentuk finansial dan motivasi sehingga saya mampu menempuh pendidikan sampai sekarang.
2. Almamater Universitas Negeri Yogyakarta
3. Nusa Bangsa

MOTIVASI DAN MINAT SISWA TERHADAP PERMAINAN TRADISIONAL DI SMP NEGERI 4 TEMANGGUNG

Oleh
Muhammad Azhar Nabawi
NIM. 18601241019

ABSTRAK

Tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui motivasi dan minat siswa terhadap permainan tradisional di SMP N 4 Temanggung.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Metode atau pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen yang berupa angket wawancara. Subjek dalam penelitian adalah siswa SMP N 4 Temanggung sebanyak 15 anak dan guru sebanyak 2 orang. Teknik analisis data menggunakan deskriptif secara naratif.

Berdasarkan pada hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa minat siswa terhadap permainan tradisional di SMP Negeri 4 Temanggung adalah baik, semua siswa menyatakan perasaan senang ketika melakukan permainan tradisional. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa motivasi siswa terhadap permainan tradisional di SMP Negeri 4 Temanggung adalah tinggi, motivasi tersebut di dirasakan pada dorongan dari diri sendiri, orang tua, Guru, fasilitas dan lingkungan sekitar.

Kata kunci: *Motivasi, Minat, Permainan Tradisional*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT, atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Motivasi dan Minat Siswa Terhadap Permainan Tradisional di SMP Negeri 4 Temanggung” dengan baik.

Penyusunan skripsi ini pasti 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 disampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Wawan Sundawan Suhereman, M.Ed Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin dalam melaksanakan penelitian ini.
2. Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, M.Or., Ketua Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan, kelancaran, dan masukan dalam melaksanakan penelitian.
3. Dr. Drs. Amat Komari, M.Si., Penasihat Akademik yang telah memberikan bimbingan dan nasihat selama penulis melakukan studi.
4. Dr. Komarudin, M.A.Dosen Pembimbing Skripsi, yang telah memberikan bimbingan selama penelitian berlangsung.
5. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen serta Karyawan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan bekal ilmu selama penulis studi dan telah membantu penulis dalam membuat surat perizinan.

6. Para guru dan staf SMP Negeri 4 Temanggung yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Teman-teman PJKR A 2018 yang telah memberikan pengarahan, motivasi, dan kerjasamanya selama masa perkuliahan sampai penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
8. Keluarga, sahabat, dan teman-teman yang selalu memberi motivasi dan dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini.
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan 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 penelitian ini dapat bermanfaat bagi yang membutuhkan khususnya dan bagi semua pihak pada umumnya.

Yogyakarta, 23 November 2022



Muhammad Azhar Nabawi
NIM. 1860124109

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Fokus Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN PUSTAKA	9
A. Kajian Pustaka.....	9
1. Hakikat Motivasi	9
2. Hakikat Minat.....	10
3. Hakikat Pendidikan	17
4. Hakikat Permainan Tradisional	20
5. Karakteristik Siswa SMP.....	23
6. Kurikulum Permainan Tradisional di SMP	26
B. Kajian Penilaian Yang Relevan.....	29
C. Kerangka Berpikir.....	31
BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Jenis Penelitian.....	33
B. Tempat dan Waktu Penelitian	33
C. Partisipan Penelitian.....	34

D. Sumber Data.....	34
E. Teknik Pengumpulan Data.....	34
F. Instrumen Penelitian.....	37
G. Keabsahan Data.....	39
H. Analisis Data	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	40
A. Hasil Penelitian	40
1. Minat Siswa Terhadap Permainan Tradisional Di SMP Negeri 4 Temanggung	40
2. Motivasi Siswa Terhadap Permainan Tradisional Di SMP Negeri 4 Temanggung	43
B. Pembahasan.....	45
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	48
A. Kesimpulan	48
B. Implikasi.....	48
C. Keterbatasan Penelitian	49
D. Saran.....	49
DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN.....	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan TAS	53
Lampiran 2. Surat Ijin Penelitian	54
Lampiran 3. Surat Keterangan Penelitian dari SMP Negeri 4 Temanggung	55
Lampiran 4. Instrumen Penelitian	56
Lampiran 5. Hasil Wawancara Siswa	60
Lampiran 6. Rekap Hasil Wawancara.....	93
Lampiran 7. Hasil Wawancara Guru.....	94
Lampiran 8. RPP Guru PJOK	98
Lampiran 9. Formulir observasi	115
Lampiran 8. Dokumentasi.....	116

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bangsa Indonesia adalah bangsa yang mempunyai keanekaragaman budaya dan suku yang tersebar diberbagai daerah di Indonesia. Salah satu budaya masyarakat yang dimiliki Indonesia adalah permainan tradisional. Permainan tradisional adalah salah satu warisan yang harus dilestarikan oleh semua kalangan masyarakat sehingga tidak pudar oleh era globalisasi dan kemajuan IPTEK. Salah satu dari usaha pendidikan adalah melestarikan warisan budaya sebagai cara untuk memanifestasikan pengetahuan budaya.

Pendidikan di Indonesia terbagi atas pendidikan formal, informal, dan nonformal. Pendidikan formal adalah pendidikan yang dilaksanakan di sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, dan sampai perguruan tinggi. Pendidikan informal adalah pendidikan yang dilaksanakan di lingkungan keluarga, pendidikan nonformal adalah pendidikan yang dilakukan diluar pendidikan informal dan pendidikan nonformal. Pendidikan informal adalah pendidikan yang pertamakali diajarkan untuk membentuk karakter siswa. (Sujana & Sujana, 2019:29) “sekolah adalah sebuah lembaga yang dirancang untuk pengajaran atau pendidikan terhadap murid dibawah pengawasan pendidik (guru)”. Sekolah adalah suatu wadah yang disediakan untuk proses pentransferan ilmu dari pendidik kepada para siswa. Di sekolah siswa mendapatkan berbagai macam ilmu

pengetahuan akademik dan non akademik. Salah satu mata pelajaran yaitu pendidikan jasmani dan kesehatan.

Pendidikan jasmani adalah pendidikan yang banyak menggunakan aktifitas fisik. Dikemukakan oleh (Rahayu, 2013:18) menyatakan bahwa penjasorkes adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran yang dapat melatih sikap, kecerdasan, fisik, dan psikomotor. Selain itu pendidikan jasmani juga memiliki tujuan untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan anak, sehingga untuk meningkatkan pengetahuan dan membentuk keterampilan anak, saat pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dapat diimplementasikan melalui permainan tradisional.

Permainan tradisional adalah kebudayaan yang ada di Indonesia yang patut dilestarikan. Namun pada era globalisasi ini permainan tradisional sudah mulai memudar. Beberapa jenis permainan tradisional dapat bertahan dikarenakan orang yang memainkannya mampu untuk melestarikan permainan tradisional. Permainan tradisional mampu memberikan dampak perkembangan fisik maupun mental. Berbagai macam permainan tradisional seperti contoh gobak sodor, betengan, polisi dan maling. Dalam permainan tradisional terdapat berbagai nilai tersirat yang berguna bagi siswa. Peraturan yang terdapat di permainan tradisional cukup mudah dimengerti bagi siswa untuk sarana dan prasarana permainan tradisional dapat ditemukan di sekitaran kita dan cukup mudah untuk dicari, sehingga siswa tidak kesulitan untuk melakukan macam-macam permainan tradisional. (Rahmat et al.,

2020:33) mengemukakan bahwa permainan tradisional telah mengalami masa keberhasilan yang berarti permainan tradisional masih banyak dimainkan oleh siswa, diperkirakan pada tahun 2005 ke bawah. Pada umumnya permainan tradisional dimainkan pada waktu sore hari menuju petang yang dilakukan di halaman kampung. Tidak dapat dipungkiri bahwa permainan tradisional sudah mulai pudar dan ditinggalkan disebabkan oleh perkembangan teknologi yang pesat.

Melalui permainan tradisional anak akan mendapatkan benefit pengalaman baru dan secara tidak langsung mampu belajar dari permainan tradisional tersebut serta melatih keterampilan hal ini dikemukakan oleh widodo dan lumintuarso dalam (Prayitno et al., 2022:2). Permainan tradisional pada dasarnya dapat memberikan banyak manfaat yang dapat dirasakan langsung. Permainan tidak banyak membutuhkan alat, alat-alat yang digunakan pun sederhana dan dapat dijumpai dimanapun. Bermain permainan tradisional dapat menumbuhkan nilai karakter yang baik antara lain yaitu rasa pertemanan yang kuat, nilai demokrasi yang kuat, jiwa kepemimpinan, tanggung jawab, dan kejujuran serta menumbuhkan jiwa sportivitas yang tinggi. Dengan permainan tradisional anak akan terdorong mempraktekkan keterampilan yang mengarah pada perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, perkembangan psikomotor, dan perkembangan fisik. Pengalaman bermain permainan tradisional akan mendorong anak untuk lebih kreatif. Mulai dari perkembangan tentang emosi, kemudian mengarah ke kreativitas bersosialisasi.

Pudarnya permainan tradisional disebabkan berbagai faktor yaitu perkembangan teknologi portable yang mudah dibawa seperti *smartphone*, PSP

(*Play Station Portable*), *game online* yang membuat siswa meninggalkan permainan tradisional. Menurut Asriansyah yang dikutip oleh (Rahmat 2020:2) “regenerasi permainan tradisional yang terbengkalai, taman bermain yang indah mempersempit (pembangunan) persepsi dan gengsi masyarakat terhadap permainan tradisional zaman dahulu, khususnya di perkotaan”.

Permainan tradisional mampu melatih sosial para pemainnya. Hal ini yang membedakan *game* yang ada pada *gadget* dengan permainan tradisional. Sebagian besar permainan tradisional dimainkan lebih dari dua orang atau lebih yang akan membantu anak lebih bersosialisasi satu sama lain, berbeda dengan *game* yang ada pada *gadget* yang cenderung bermain individual kemampuan sosial anak tidak dibutuhkan dan lebih diabaikan. Walaupun dimainkan dengan adanya beberapa anak, kemampuan interaksi sosial anak tidak begitu terlihat jika dibandingkan dengan permainan tradisional yang interaksi sosialnya tinggi.

Pengaruh pergaulan masa kini secara tidak langsung mendorong anak untuk meninggalkan permainan tradisional. Dalam suatu pergaulan jika terdapat orang yang bermain *gadget* maka orang-orang disekitarnya pun juga akan bermain *gadget*. Bahkan pengaruh orang tua yang secara tidak langsung melarang anaknya untuk bermain permainan tradisional yang membuat anak menjadi berkeringat, kotor dan menjadi kulitnya hitam.

Berdasarkan kurikulum inti dari Kemendikbud pada kompetensi ketiga dimana tentang pengetahuan dan keterampilan siswa terkait dengan teknologi, seni dan budaya maka permainan tradisional bisa digunakan untuk menambahkan

wawasan kepada siswa terkait dengan kebudayaan lokal dengan melestarikan permainan tradisional.

SMP Negeri 4 Temanggung adalah salah satu sekolah tingkat pertama yang berada di Kecamatan Temanggung, Kabupaten Temanggung. Sekolah ini beralamat di Jl. Perintis Kemerdekaan Tlogorejo, Karanggeneng, Tlogorejo, Kec. Temanggung, Kabupaten Temanggung, Jawa Tengah. SMP N 4 Temanggung merupakan SMP unggulan berlokasi di kecamatan temanggung yang berada 5 km dari pusat kota. Kondisi lingkungan di SMP N 4 Temanggung berada di lingkungan pedesaan sehingga tidak terganggu oleh keramaian. Akses jalan menuju SMP N 4 Temanggung cukup mudah, karena jalan menuju SMP N 4 Temanggung merupakan jalan penghubung. Lingkungan dalam sekolah yang cukup banyak tumbuhan menjadikan suasana yang asri menjadikan suasana belajar yang nyaman Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, ditemukan bahwa sebagian siswa SMP N 4 Temanggung belum memahami betul tentang permainan tradisional.

Setelah observasi ternyata sebagian besar siswa tidak mengenal permainan tradisional disebabkan menurut mereka permainan tradisional adalah permainan yang kurang menyenangkan. Persepsi ini muncul dikarenakan perkembangan zaman yang sudah dimodernisasi. Di zaman yang sudah di modernisasi ini para siswa sudah beralih ke permainan modern yang ada di dalam *gadget*. Jika di kaji lebih lanjut maka terdapat dampak negatif yang ditimbulkan, diantaranya adalah, aktivitas jasmani berkurang, timbul sikap konsumtif yang pada akhirnya terjadi pemborosan. Sedangkan jika kita memandang dari sisi lain maka ada berbagai

manfaat dari permainan tradisional yang telah diciptakan oleh leluhur kita, sebagai contoh petak umpet, betengan, hitam hijau, balap egrang, dan lain sebagainya.

Kurang minatnya generasi muda terhadap permainan tradisional merupakan hal penting yang perlu diperhatikan oleh banyak pihak, hal ini merupakan salah satu tugas untuk menjaga budaya dan warisan bangsa sendiri. Tidak sedikit berbagai permainan tradisional yang sudah dilupakan bahkan sudah hilang sekarang, hal ini tentunya sangat disayangkan dimana permainan tradisional bisa menjadi daya tarik tersendiri bagi Indonesia. Maka diperlukan penelitian yang membahas tentang minat generasi muda terhadap permainan tradisional.

Berdasarkan pemaparan diatas mendorong penulis untuk mengetahui motivasi dan minat siswa terhadap permainan tradisional. Oleh karena itu pada penelitian ini penulis akan meneliti sejauh mana “Motivasi dan Minat Siswa Terhadap Permainan Tradisional Di SMP Negeri 4 Temanggung”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Belum diketahui motivasi dan minat siswa terhadap permainan tradisional di SMP Negeri 4 Temanggung
2. Belum diketahui persepsi siswa tentang permainan tradisional di SMP negeri 4 Temanggung

C. Fokus Masalah

Dilihat dari banyaknya permasalahan yang muncul dalam identifikasi masalah dan didasarkan pada pertimbangan keterbatasan kemampuan peneliti, maka peneliti hanya akan membahas, mengkaji pada satu permasalahan yaitu motivasi dan minat siswa terhadap permainan tradisional di SMP Negeri 4 Temanggung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah diatas maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah “Apa Motivasi dan Minat Siswa Terhadap Permainan Tradisional di SMP Negeri 4 Temanggung?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui apa saja motivasi dan minat siswa terhadap permainan tradisional di SMP Negeri 4 Temanggung.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Berguna bagi mahasiswa yaitu sebagai sumber ilmu pengetahuan dan langkah untuk wujud dari melestarikan budaya yaitu permainan tradisional.

2. Manfaat Praktis

a. Untuk Sekolah

Memberikan informasi kepada seluruh warga sekolah di SMP Negeri 4 Temanggung tentang motivasi dan minat siswa terhadap permainan tradisional di SMP Negeri 4 Temanggung.

b. Untuk Siswa

Siswa mendapatkan informasi dari guru mengenai hasil penelitian Motivasi dan Minat Siswa terhadap Permainan Tradisional Di SMP Negeri 4 Temanggung. Sehingga diharapkan para siswa ikut serta dalam melestarikan budaya khususnya permainan tradisional.

BAB II

LANDASAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Hakikat Motivasi

Motivasi merupakan suatu dorongan yang timbul dari dalam diri yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Menurut Hamzah B. Uno (2008: 3) istilah motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. M. Ngalim Purwanto (1990: 60) mengemukakan bahwa motif adalah suatu dorongan yang timbul dari dalam diri seseorang yang menyebabkan orang tersebut mau bertindak melakukan sesuatu. Sudibyo Setyobroto (1989: 24), bahwa motif adalah sumber penggerak dan pendorong tingkah laku individu untuk memenuhi kebutuhan dalam mencapai tujuan tertentu.

Dorongan agar seseorang melakukan sesuatu hal dengan suatu tujuan merupakan salah satu arti dari motivasi. Berdasarkan pendapat dari (Ngalim Purwanto, 1990: 71). Motivasi adalah “pendorong”; suatu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar seseorang tersebut tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu. Menurut (Hamzah B. Uno, 2008:3) Motivasi merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya

Berdasarkan beberapa pendapat dari ahli dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah suatu kondisi dimana timbul dorongan karena sesuatu hal yang mempunyai peranan penting dari setiap tindakan dan perbuatan manusia dan dapat diartikan sebagai *background* dari tingkah laku manusia itu sendiri.

Menurut Elida Prayitno (1989: 10) Sifat motivasi dibagi menjadi dua tipe yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik .

a. Motivasi Intrinsik

Menurut Thornburgh yang dikutip Eldia Prayitno (1989: 10-11) motivasi intrinsik ditimbulkan faktor dari dalam diri (internal) individu. Motivasi yang timbul dari dalam diri sendiri dapat dikatakan motivasi intrinsik disebabkan karena motif-motif akan aktif atau berfungsi dari dalam diri dan tidak perlu adanya faktor pendorong dari luar individu.

b. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah dorongan yang akan timbul dari luar individu. Menurut E. Mulyasa (2002: 120), motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang berasal dari lingkungan di luar diri seseorang. Lingkungan adalah faktor yang dapat menimbulkan motivasi seseorang.

2. Hakikat Minat

a. Arti Minat

Pada setiap orang, minat berperan penting dalam kehidupannya. minat mempunyai dampak yang amat penting dalam perilaku dan sikap. Di dalam belajar

minat menjadi sumber untuk motivasi yang kuat dalam mendukung seseorang untuk belajar.

Minat adalah salah satu aspek psikis manusia untuk mendorong mencapai suatu tujuan tertentu. Seseorang yang memiliki minat terhadap suatu hal, cenderung memberikan perhatian atau rasa ingin tahu yang lebih pada hal tersebut. Akan tetapi, jika hal tersebut tidak menarik dan tidak menimbulkan rasa senang maka ia tidak memiliki minat pada hal tersebut. (Sudarsana, 2014:6) menerangkan bahwa Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus menerus yang disertai dengan rasa senang. Jadi, dalam hal ini minat sangat berbeda dengan perhatian, karena perhatian sifatnya sementara (tidak dalam waktu yang lama) dan belum diikuti dengan perasaan senang, sedangkan minat selalu diikuti dengan perasaan senang dan dari situ pula diperoleh kepuasan.

Minat merupakan keinginan dari dalam diri seseorang untuk menyukai dan menyenangkan sesuatu. Menurut (Suhayat yayat, 2016:8) Pengertian minat menurut bahasa (Etimologi), ialah usaha dan kemauan untuk mempelajari (learning) dan mencari sesuatu. Secara (Terminologi), minat adalah keinginan, kesukaan dan kemauan terhadap sesuatu hal. Menurut Andi Maprare yang dikutip oleh (Suhayat yayat, 2016:8) bahwa minat adalah suatu perangkat mental yang terdiri dari suatu campuran dari perasaan, harapan, pendirian, prasangka, rasa takut atau kecenderungan lain yang mengarahkan individu kepada suatu pikiran tertentu. Menurut (Sumardi Suryabrata, 2004:70) menerangkan bahwa minat adalah keadaan

dalam pribadi orang yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan.

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

Minat merupakan suatu hubungan antara diri sendiri dengan suatu hal yang berada di luar diri. Semakin kuat dan dekat dengan hal tersebut maka minat akan semakin kuat dan besar. Suatu minat dapat diwujudkan dengan suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa seseorang tersebut menyukai hal yang dianggapnya menarik. Minat tidak dibawa sejak lahir namun minat itu diperoleh dengan adanya pengalaman-pengalaman yang dialami.

Berdasarkan uraian dan penjelasan para ahli dapat disimpulkan bahwa minat merupakan dorongan yang timbul dari diri sendiri berupa rasa ketertarikan dan perhatian yang ditujukan pada suatu hal. Semakin kuat akan suatu hal tersebut maka semakin besar pula seseorang untuk mempelajari hal tersebut.

b. Faktor Yang Mempengaruhi Minat

Minat adalah suatu dorongan terhadap sesuatu hal untuk berhubungan langsung atau terlibat hal ini yang menjadikan seseorang berminat terhadap suatu objek dan berusaha untuk mengetahui lebih dalam tentang objek tersebut. Minat dapat menjadi penyebab partisipasi terhadap objek tertentu.

Menurut Sumadi Suryabrata (2006:72-73) Faktor yang mempengaruhi minat atau motif ada dua faktor yaitu faktor ekstrinsik dan faktor intrinsik yang akan dijelaskan sebagai berikut,

1. Faktor Intrinsik, yaitu motif yang berfungsinya tidak usah di rangsang dari luar. Memang dalam diri individu sendiri telah ada dorongan itu, contohnya sebagai berikut:
 - a. Rasa senang

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

b. Perhatian

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

Menurut (Baharuddin & Wahyuni, 2015: 178) mengemukakan 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. Bilamana seseorang memiliki perhatian terhadap suatu objek maka orang tersebut akan mengkonsentrasikan perhatiannya dan konsentrasinya terhadap sesuatu tersebut.

c. Perilaku

Perilaku merupakan fungsi karakteristik individu (motif, nilai-nilai, sifat kepribadian, dll) dan lingkungan, faktor lingkungan memiliki kekuatan besar dalam menentukan perilaku, terkadang kekuatannya lebih besar daripada karakteristik individu sehingga menjadikan prediksi perilaku lebih kompleks.

Tekanan dan hambatan mampu membentuk sikap dan perilaku. Artinya potensi reaksi yang sudah terbentuk dalam dirinya akan muncul berupa perilaku aktual sebagai cerminan sikapnya. Saifudin Azwar dalam bukunya yang dikutip (Suharyat, 2009:15) menjelaskan bahwa perilaku

sebagai reaksi bersifat sederhana maupun kompleks dan merupakan ekspresi sikap seseorang.

2. Faktor Ekstrinsik, yaitu motif yang berfungsi karena adanya rangsangan dari luar.

a. Fasilitas

Fasilitas merupakan sesuatu yang diperlukan dalam kegiatan yang bersifat permanen atau tidak dapat dipindah-pindah. Menurut Kotler fasilitas merupakan segala sesuatu yang sengaja disediakan oleh penyedia jasa untuk dipakai serta dinikmati oleh konsumen yang bertujuan memberikan kepuasan yang maksimal.

b. Peran Guru

Guru mempunyai andil yang cukup berpengaruh untuk menjadi faktor dari minat. Menurut Irwanto (1989: 217) Peran guru yang baik, nilai yang adil dan objektif, kesempatan belajar yang luas, suasana kelas yang hangat dan dinamis merupakan sumber-sumber motivasi ekstrinsik yang efektif untuk meningkatkan minat dan perilaku belajar. Disimpulkan bahwa peran guru mempunyai pengaruh besar terhadap minat siswa. Sehingga siswa dapat lebih tertarik dan memberikan perhatian kepada sesuatu hal yang disukainya.

Menurut (Sudarsana, 2014) Faktor-faktor yang menimbulkan minat pada diri seseorang terhadap sesuatu dapat digolongkan sebagai berikut.

- 1) Faktor kebutuhan dari dalam. Kebutuhan ini dapat berupa kebutuhan yang berhubungan dengan jasmani dan kejiwaan.
- 2) Faktor motif sosial. Timbulnya minat dalam diri seseorang dapat didorong oleh motif sosial, yaitu kebutuhan untuk mendapatkan pengakuan, penghargaan dari lingkungan tempat ia berada.
- 3) Faktor emosional. Faktor yang merupakan ukuran intensitas seseorang dalam menaruh perhatian terhadap suatu kegiatan atau objek tertentu.

Menurut (Sudarsana, 2014) Seseorang dikatakan berminat terhadap sesuatu bila individu itu memiliki beberapa unsur, antara lain sebagai berikut.

1) Perhatian

Seseorang dikatakan berminat apabila individu disertai adanya perhatian, yaitu kreativitas jiwa yang tinggi yang semata-mata tertuju pada suatu obyek. Jadi, seseorang yang berminat terhadap sesuatu obyek yang pasti, perhatiannya akan memusat terhadap sesuatu obyek tersebut.

2) Kesenangan

Perasaan senang terhadap sesuatu obyek baik orang atau benda akan menimbulkan minat pada diri seseorang. Orang merasa tertarik kemudian pada gilirannya timbul keinginan yang dikehendaki agar obyek tersebut menjadi miliknya. Dengan demikian, individu yang bersangkutan berusaha untuk mempertahankan obyek tersebut.

3) Kemauan

Kemauan yang dimaksud adalah dorongan yang terarah pada suatu tujuan yang dikehendaki oleh akal pikiran. Dorongan ini akan melahirkan

timbulnya suatu perhatian terhadap suatu obyek, sehingga dengan demikian akan muncul minat individu yang bersangkutan

3. Hakikat Pendidikan

Pendidikan merupakan kebutuhan dasar untuk menjamin kualitas hidup. Menurut (Kurniawan, 2015:121) menyatakan bahwa pendidikan pada hakikatnya adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki potensi spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa pendidikan adalah ikhtiar yang direncanakan, yang sedang dilakukan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh siswa. Tentu saja, potensi setiap siswa berbeda, yang nantinya menjadi tugas pendidik untuk mampu melihat dan mengasah potensi siswa berkembang menjadi pribadi yang berguna bagi masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan mempunyai tugas untuk menjadikan generasi menjadi berkualitas, manusia yang lebih beradap, berbudaya dan berintelektual baik secara lahir maupun secara batin. Tujuan pendidikan di negara satu dengan negara yang lain akan berbeda-beda hal ini disebabkan karena perbedaan dasar negara.

Di Indonesia dikenal dengan pendidikan nasional. Pendidikan nasional dapat diartikan sebagai pendidikan yang dilandasi dengan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Indonesia 1945 yang dilandasi dengan nilai agama,

kebudayaan, dan responsif terhadap tuntutan perubahan zaman. Menurut (Afrita, 2021:61) pendidikan setidaknya memiliki ciri sebagai berikut: (1) Pendidikan merupakan proses mengembangkan kemampuan, sikap, dan bentuk-bentuk tingkah laku lainnya di dalam masyarakat, dimana dia hidup, (2) Pendidikan merupakan proses sosial, dimana seseorang dihadapkan pada pengaruh lingkungan yang terpilih dan terkontrol (khususnya yang datang dari sekolah) untuk mencapai kompetensi sosial dan pertumbuhan individual secara optimum, (3) Pendidikan merupakan proses pengembangan pribadi atau watak manusia.

Di setiap jenjang pendidikan sudah dipastikan terdapat kurikulum. Kurikulum tersebut adalah sebagai alat untuk mengukur keterampilan pribadi dan konsumsi pendidikan. Salah satu kurikulum yang terdapat di setiap jenjang adalah kurikulum pendidikan jasmani. Kurikulum ini bertujuan untuk meningkatkan psikomotor, fisik, kecerdasan dan sikap dan untuk mengimbangi dari segi akademik dan non akademik. Pendidikan yang sebagian besar memanfaatkan aktivitas fisik adalah pendidikan jasmani.

Dalam pendidikan jasmani menganggap siswa sebagai satu kesatuan yang sempurna, daripada menganggapnya sebagai pisahan kualitas mental dan fisik. Berdasarkan Dini (Rosdiani, 2014: 172) Pendidikan Jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Dalam pendidikan jasmani menganggap siswa sebagai satu kesatuan yang sempurna, daripada menganggapnya sebagai pisahan kualitas mental dan

fisik. (Anisa Herdiyana, 2001) pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral pendidikan secara keseluruhan yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir 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

Menurut (Bandi, 2011:4) Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pendidikan pada umumnya yang mempengaruhi potensi peserta didik dalam hal kognitif, afektif, dan psikomotor melalui aktivitas jasmani. Dengan pendidikan jasmani siswa mendapatkan berbagai pengalaman yang berguna bagi mereka. Pengalaman yang didapatkan mulai dari pengalaman sportifitas, kerjasama, kecerdasan, keterampilan dan lain sebagainya.

Pendidikan jasmani adalah suatu cakupan yang cukup luas. Titik fokusnya adalah untuk meningkatkan gerak manusia dan kualitas jasmani. Lebih khususnya lagi pendidikan jasmani bertautan dengan gerak manusia dan wilayah pendidikan lainnya: hubungan dari perkembangan tubuh dengan pikiran dan jiwanya. Titik fokusnya diberikan pada efek perkembangan di bidang pertumbuhan dan perkembangan aspek-aspek manusia itulah yang membuatnya istimewa. Tidak ada pendidikan tunggal lainnya yang sama seperti pendidikan jasmani yang berkaitan dengan perkembangan manusia seutuhnya.

Didalam pendidikan jasmani tidak hanya terdapat pengembangan fisik yang tertuju langsung kepada tubuh tetapi terdapat juga pengembangan fisik,

kecerdasan, dan mental yang dapat di implementasikan di dalam permainan tradisional.

4. Hakikat Permainan Tradisional

Permainan tradisional adalah suatu aktivitas permainan yang berkembang dari suatu daerah tertentu, yang kental dengan nilai-nilai budaya dan norma-norma kehidupan masyarakat dan di sebarakan secara turun-temurun dari generasi ke generasi. Menurut Ismail dalam Hasanah dan Pratiwi (2017: 34) Permainan tradisional adalah jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya yang hakikatnya merupakan warisan leluhur. Dari permainan tradisional siswa mampu mengembangkan potensi yang dimiliki di dalam diri, mampu menjunjung sportifitas, mampu menjalin hubungan yang baik sesama teman, dapat menyalurkan dan melestarikan kebudayaan bangsa. Permainan tradisional mampu memberikan kegembiraan kepada siswa pada saat melakukannya. Pada umumnya, permainan tradisional bersifat universal yang dapat diartikan permainan tradisional yang muncul di daerah tertentu mungkin dapat juga muncul di daerah lainnya. Hal ini membuktikan bahwa permainan tradisional yang dilakukan di daerah tertentu juga dapat dilakukan atau di mainkan di daerah lainnya dan tiap-tiap daerah memiliki cara bermainnya sendiri dalam melakukan permainan tradisional.

Pemainan tradisional merupakan warisan nenek moyang yang dilestarikan secara turun-temurun. Menurut (Husain, 2013:5) 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. (Mulyani, N 2016: 49) menyatakan bahwa permainan tradisional adalah

suatu permainan warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal. Permainan tradisional sangat baik untuk membentuk kepribadian siswa karena permainan tradisional memiliki unsur yang dapat membantu siswa menjadi mandiri, ketika menentukan tempat, menentukan peraturan yang mereka buat.

Dari uraian pendapat yang telah disampaikan dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah permainan yang sudah ada sejak jaman dahulu yang diturunkan oleh generasi ke generasi berikutnya serta dalam permainan tradisional terkandung berbagai nilai-nilai kebudayaan. Permainan tradisional mempunyai berbagai manfaat yang diwujudkan dalam proses menentukan permainan. Manfaat sosial yaitu mampu membaur dengan orang banyak yang mempunyai latar belakang yang berbeda-beda. Manfaat lainnya yaitu mampu mentaati aturan yang telah dibuat dan disepakati. Permainan tradisional mampu membawa perubahan dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor sehingga menjadikan ranah tersebut meningkat.

Menurut Subagiyo dalam Novi Mulyani (2016: 51) permainan tradisional mempunyai beberapa manfaat, antara lain seperti berikut,

- a. Mengembangkan kecerdasan emosi antar personal anak. Hampir semua permainan tradisional dilakukan secara berkelompok. Dengan kelompok anak akan mengasah emosinya sehingga timbul toleransi, empati terhadap orang lain dan terbiasa terhadap kelompok. Misalnya dalam permainan bentengan, gobak sodor, tikus dan kucing dan lain-lain.

- b. Mengembangkan kecerdasan logika anak. Beberapa permainan melatih anak berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus di lewatinya. Misalnya permainan engklek, congklak, lompat tali dan lain-lain.
- c. Mengembangkan kecerdasan kinestetik anak. Permainan tradisional mendorong para pemainnya untuk bergerak, seperti melompat, berlari, menari, berputar. Misalnya tikus dan kucing, egrang, lompat tali, gobak sodor dan lain-lain.
- d. Mengembangkan kecerdasan natural anak. Alat-alat permainan yang di buat atau digunakan dari tumbuhan, tanah, genting, batu dan lain sebagainya. Aktivitas tersebut mendekatkan anak terhadap alam sekitar sehingga anak lebih menyatu dengan alam. Misalnya mobil-mobilan bisa di buat dengan kulit jeruk bali, egrang dan gasing terbuat dari bambu, bola sodok terbuat dari bambu, bentik terbuat dari ranting pohon dan lain-lain.
- e. Mengembangkan kecerdasan musikal anak. Nyanyian atau bunyi-bunyian sangat akrab pada permainan tradisional. Misalnya permainan yang di lakukan sambil bernyanyi diantaranya, cublak-cublak suweng, jamuran, pur-pur sedapur dan lain sebagainya.

Diungkapkan oleh (Haris, 2016) bahwa permainan tradisional yang ada di Nusantara ini dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan sejak anak usia dini, seperti,

- a. Aspek motorik: Melatih, kekuatan, daya lentur, sensor motorik, motorik kasar, motorik halus.

- b. Aspek kognitif: Mengembangkan imajinasi, mengenalkan anak pada alam, kreativitas, problem solving, strategi, antisipatif, pemahaman kontekstual.
- c. Aspek sosial: Menjalin relasi, kerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa/masyarakat.
- d. Aspek nilai-nilai/moral: Menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya.
- e. Aspek emosi: Mengasah empati, pengendalian diri.
- f. Aspek bahasa: permainan tradisional memerlukan dialog dan nyanyian sehingga secara tidak langsung dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini yang dilakukan natural secara bermain.

Permainan tradisional dapat menumbuhkan anak dalam mengembangkan kerjasama, Bantu anak beradaptasi, berinteraksi satu sama lain dengan positif, dapat menjaga anak-anak di bawah kendali diri, berkembang sikap empati terhadap teman, mengikuti aturan dan menghormati orang lain. Dengan demikian permainan tradisional mampu memberikan manfaat yang baik dalam mengembangkan keterampilan sosial dan emosional.

5. Karakteristik Siswa SMP

Siswa SMP adalah jenjang umur peralihan yang bisa diartikan peralihan dari masa anak-anak menuju ke masa dewasa. Jika ditinjau dari aspek psikologis, siswa yang duduk di bangku SMP berada pada tahap perkembangan remaja. Masa Remaja merupakan proses transisi ke posisi yang lebih tinggi, yaitu sebagai orang dewasa. Menurut santrock (2003:26) menyatakan bahwa remaja (*adolescence*) diartikan

sebagai masa perkembangan transisi dari masa anak ke masa dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif, dan sosial-emosional. Rentan usia remaja pada umumnya dijelaskan para ahli yaitu dari usia 12 tahun sampai dengan 21 tahun. Biasanya pada usia remaja dibedakan menjadi tiga yaitu: 1) usia remaja awal, rentang usia mulai dari 12-15 tahun, 2) usia remaja pertengahan, rentang usia 15-18 tahun, 3) remaja akhir, rentang usia 18-21 tahun. Seseorang yang memasuki usia remaja sudah tidak lagi dikatakan anak-anak namun ia belum mampu untuk dikatakan seorang yang dewasa. Disebabkan karena ia sedang mencari jati diri dan mencoba untuk melakukan berbagai hal yang dirasa cocok baginya.

Siswa SMP berada pada usia remaja yang rentang umurnya yaitu 12 tahun hingga 15 tahun. Dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan siswa sekolah menengah pertama, tentu saja, memiliki karakteristik yang berbeda dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain keturunan, lingkungan, dan pergaulan.

Diungkapkan oleh (Rita Eka Izzaty, dkk 2008: 127-144) karakteristik perkembangan dan pertumbuhan remaja adalah sebagai berikut:

a. Perkembangan Fisik Dan Psikoseksual

Masa remaja ditandai dengan bertumbuhnya perkembangan fisik. Bertumbuhnya perkembangan pada sisi remaja menunjukkan terbentuknya remaja laki-laki dengan ciri khas remaja laki-laki begitu juga dengan remaja perempuan berkembang dengan ciri khas remaja perempuan. Penambahan berat badan dll panjang tubuh paralel dipengaruhi oleh hormon mamotropik, serta

hormon gonadotropik yang mempengaruhi peningkatan aktivitas pertumbuhan dan perkembangan ciri-ciri seksual primer dan sekunder.

Perkembangan fisik sering diikuti oleh perkembangan psikoseksual yang terdiri dari tanda-tanda proses seksual, perbedaan kriteria proses seksual, perbedaan permulaan pemasakan seksual, dan perkembangan percintaan remaja.

b. Perkembangan Kognisi

Perkembangan kognisi berkaitan dengan kecerdasan. Hal yang membedakan manusia dengan makhluk lain adalah kemampuan untuk befikir yang dimilikinya. Dalam aspek lain perkembangan remaja juga mengalami perkembangan baik secara kualitatif maupun secara kuantitatif. Perkembangan yang pesat terjadi ketika usia 3 tahun sampai dengan usia remaja awal. Puncak dari perkembangan terjadi saat memasuki usia remaja akhir. Interaksi sesama remaja lebih bermanfaat dibandingkan dengan interaksi dengan orang yang lebih dewasa. Remaja memiliki kemampuan introspeksi diri, berpikir logis, berpikir berdasarkan dengan hipotesis, menggunakan simbol-simbol, dan berpikir fleksibel berdasarkan kepentingan individu. Lingkungan masyarakat, keluarga, budaya, dan peran perkembangan kognitif sebelum tahap operasional serta institusi sosial sangat berpengaruh dengan pertumbuhan kognitif remaja.

c. Perkembangan Emosi, Sosial, dan Moral

Interaksi sosial sudah terjadi dimulai sejak masa bayi dengan cara sangat sederhana. Pada tahun pertama interaksi sosial sangat terbatas, yang utama adalah keluarga. Di usia remaja pergaulan dan interaksi sosial seorang remaja

bertambah luas dengan teman sebaya dibandingkan dengan pergaulan-pergaulan sebelumnya termasuk dengan pergaulan lawan jenis.

Moral adalah ajaran baik buruk, salah benar, akhlak, aturan, yang harus dipatuhi. Oleh sebab itu moral adalah kontrol, kendali dalam bersikap dan berperilaku di tengah-tengah bermasyarakat. Tingkah laku moral nyatanya terjadi pada remaja. Masa remaja sebagai periode masa muda yang harus dihayati betul-betul untuk dapat mencapai tingkah laku moral yang otonom. Eksistensi moral sebagai keseluruhan merupakan masalah moral, hal ini harus dilihat sebagai hal yang bersangkutan dengan nilai-nilai atau penilaian.

Berdasarkan uraian dan penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan tentang karakteristik siswa SMP ialah tumbuh atau perkembangan seseorang baik itu dalam aspek kognitif, fisik, emosi, sosial, serta moral dan membentuk laki-laki dengan ciri khasnya remaja laki-laki dan perempuan akan membentuk ciri khasnya sebagai remaja perempuan.

Berdasarkan pendapat para ahli usia remaja dapat dikatakan masa peralihan dari usia anak-anak menuju usia dewasa. Pada hal ini siswa SMP termasuk kedalam rentang usia remaja yaitu mulai dari 12 hingga usia 15 tahun, dimana pada usia tersebut anak timbul rasa ingin tahu yang tinggi dan ingin mencoba berbagai hal.

6. Kurikulum Permainan Tradisional di SMP

Dalam Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 dikemukakan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan peraturan mengenai isi dan bahan

pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman dalam pelaksanaan proses belajar mengajar.

Kurikulum dapat diartikan secara sempit dan secara luas. Secara sempit kurikulum dapat diartikan sejumlah mata pelajaran yang harus diambil oleh siswa untuk dapat menamatkan pendidikannya, sedangkan arti luas dari kurikulum yaitu berbagai pengalaman belajar yang diberikan sekolah kepada siswa selama mengikuti jenjang pendidikan formal tertentu.

Dalam kurikulum 2013 terdapat kompetensi Inti (KI) dan kompetensi dasar (KD). Permainan tradisional diajarkan pada Kompetensi pemahaman dan pengetahuan dipaparkan pada KI 3 sedangkan kompetensi keterampilan dipaparkan pada KI 4. Untuk kompetensi dasar (KD) permainan tradisional jenjang sekolah menengah pertama (SMP) yaitu:

kompetensi dasar kelas VII yaitu:

3.1 Memahami gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional.

4.1 mempraktikkan gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional.

3.2 Memahami gerak spesifik dalam berbagai permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional.

4.2 mempraktikkan gerak spesifik dalam berbagai permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional.

3.3 Memahami gerak spesifik jalan, lari, lompat, dan lempar dalam berbagai permainan sederhana dan atau tradisional.

4.3 Mempraktikkan gerak spesifik jalan, lari, lompat, dan lempar dalam berbagai permainan sederhana dan atau tradisional.

kompetensi dasar kelas VIII yaitu:

3.1 Memahami variasi gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional

4.1 Mempraktikkan variasi gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional

3.2 Memahami variasi gerak spesifik dalam berbagai permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional

4.2 Mempraktikkan variasi gerak spesifik dalam berbagai permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional

3.3 Memahami variasi gerak spesifik jalan, lari, lompat, dan lempar dalam berbagai permainan sederhana dan atau tradisional

4.3 Mempraktikkan variasi gerak spesifik jalan, lari, lompat, dan lempar dalam berbagai permainan sederhana dan atau tradisional

kompetensi dasar kelas IX yaitu:

3.1 Memahami variasi dan kombinasi gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional

4.1 Mempraktikkan variasi dan kombinasi gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional

3.2 Memahami kombinasi gerak spesifik dalam berbagai permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional.

4.2 Mempraktikkan variasi dan kombinasi gerak spesifik dalam berbagai permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional.

3.3 Memahami kombinasi gerak spesifik jalan, lari, lompat, dan lempar dalam berbagai permainan sederhana dan atau tradisional.

4.3 Mempraktikkan kombinasi gerak spesifik jalan, lari, lompat, dan lempar dalam berbagai permainan sederhana dan atau tradisional.

B. Kajian Penilaian Yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Penelitian yang ditulis oleh Feri Al Dwi Pradana yang berjudul “Faktor Yang Mempengaruhi Minat Siswa Kelas Iv Dan V Untuk Mengikuti Pembelajaran Permainan Tradisional Di SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman” pada tahun 2017. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor yang mempengaruhi minat siswa kelas IV dan V untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman diketahui pada faktor intrinsik diperoleh persentase sebesar 50,37 %, sedangkan faktor Ekstrinsik diperoleh persentase sebesar 49,62 %. Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi minat siswa kelas IV Dan V untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional di SD

Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman sebagian besar di dukung oleh faktor intrinsik. Persamaan penelitian ini dengan penelitian saya yaitu pada tujuan penelitian untuk mengetahui faktor apa saja yang mempengaruhi minat terhadap permainan tradisional. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan metode survei. Populasi penelitian adalah siswa kelas IV dan V SD Negeri Gabahan sumberadi Mlati Sleman sebanyak 48 siswa. Ukuran sampel penelitian sebanyak 48 siswa. Data dikumpulkan dengan menggunakan angket. Analisis data dilakukan dengan analisis deskriptif dan kuantitatif.

2. Penelitian yang ditulis oleh Agus Dimas Prasetya yang berjudul “Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional Di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo Tahun Pelajaran 2017/2018” yang ditulis pada tahun 2018. Hasil penelitian menunjukkan bahwa besar minat siswa kelas atas terhadap materi permainan tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo tahun pelajaran 2017/2018, untuk kategori “sangat tinggi” sebanyak 2 siswa atau sebesar 3,39%; kategori “tinggi” sebanyak 18 siswa atau sebesar 30,51%; kategori “sedang” sebanyak 22 siswa atau sebesar 37,29%; kategori “rendah” sebanyak 10 siswa atau sebesar 16,95%; dan kategori “sangat rendah” sebanyak 7 siswa atau sebesar 11,86 %. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar minat siswa kelas atas terhadap materi permainan tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo tahun pelajaran 2017/2018. . Persamaan penelitian ini dengan penelitian saya yaitu pada tujuan penelitian untuk mengetahui faktor apa saja yang mempengaruhi

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

C. Kerangka Berpikir

Permainan tradisional adalah suatu aktivitas bermain yang tumbuh dan berkembang di suatu daerah yang turun-temurun dilestarikan dari generasi ke generasi. Permainan tradisional mampu memberikan dampak besar kepada anak-anak mulai dari pengalaman yang bermakna, meningkatkan kepemimpinan, meningkatkan kedisiplinan, membangun kepercayaan diri, dan membangun potensi dari diri anak itu sendiri. Permainan mampu merangsang aspek motoric anak yang aspek ini sangat berpengaruh dalam pertumbuhan dan perkembangan anak dan kesegaran jasmani anak.

Minat adalah ketertarikan dalam suatu hal yang mendorong orang tersebut untuk melakukan aktivitas tersebut. Minat dapat berkembang atau tumbuh karena adanya pengaruh dari luar atau pun dalam. Semakin kuat rasa ingin tahu atau ketertarikan tersebut maka semakin besar pula minat akan hal tersebut. Minat pada dasarnya adalah pendorong yang mempunyai peran besar untuk mendapatkan atau melakukan hal tersebut. Didalam minat terdapat dampang yang sangat besar yaitu

rasa senang dan rasa tertarik apabila minat tersebut sudah tertanam dalam diri individu.

Terdapat banyak faktor yang dapat mempengaruhi tentang minat yaitu faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Faktor intrinsik adalah faktor yang timbul dari dalam individu tersebut mulai dari rasa senang, perhatian, dan perilaku. Faktor ekstrinsik adalah faktor yang timbul dari luar individu, yaitu fasilitas dan peran guru.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif , karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Menurut Sugiyono (2015: 7-8) metode penelitian kualitatif disebut sebagai metode positivistik karena berlandaskan pada filsafat positivisme. Metode penelitian kualitatif sering disebut metode penelitian naturalistic karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah.

Adapun jenis pendekatan yang digunakan ialah pendekatan studi kasus. Menurut (Rahardjo & Si, 2017) Studi Kasus ialah suatu serangkaian kegiatan ilmiah yang dilakukan secara intensif, terinci dan mendalam tentang suatu program, peristiwa, dan aktivitas, baik pada tingkat perorangan, sekelompok orang, lembaga, atau organisasi untuk memperoleh pengetahuan mendalam tentang peristiwa tersebut. Biasanya, peristiwa yang dipilih yang selanjutnya disebut kasus adalah hal yang aktual (real-life events), yang sedang berlangsung, bukan sesuatu yang sudah lewat.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 4 Temanggung Jl. Perintis Kemerdekaan Tlogorejo, Karanggeneng, Tlogorejo, Kec. Temanggung, Kabupaten Temanggung, Jawa Tengah. Waktu penelitian kurang lebih 1 bulan yaitu oktober 2022

C. Partisipan Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa SMP Negeri 4 Temanggung. Partisipan ini berjumlah 15 orang jumlah in diambil 5 setiap tingkatan kelas dan juga guru pendidikan jasmani. Dalam penelitian ini siswa sendiri yang menjadi partisipan yang dianggap mengetahui masalah. Pemilihan siswa SMP ini didasarkan dengan usia remaja awal yang berkaitan dengan permasalahan yang di tulis oleh peneliti.

D. Sumber Data

Salah satu bagian terpenting dalam melakukan penelitian adalah teknik pengumpulan data agar mendapatkan data yang diharapkan dalam penelitian ini, data dapat diperoleh melalui wawancara secara langsung kepada siswa SMP Negeri 4 Temanggung. Pada wawancara, diharapkan peneliti mendapatkan berbagai sumber data yang sebenarnya dari para subjek.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Observasi

Observasi ialah aktivitas yang dilakukan oleh peneliti dengan cara mengamati suatu objek secara langsung dengan tujuan untuk mendapatkan informasi dan data terkait objek tersebut. Observasi mengajak peneliti masuk ke dalam lingkungan suatu objek penelitian sehingga peneliti mampu memahami konteks data dari keseluruhan objek, sehingga didapatkan pandangan yang holistik atau menyeluruh. Menurut Spradley dalam

Sugiyono (2015: 230) terdapat tahapan untuk melakukan observasi sebagai berikut

- a. Tahap deskripsi: memasuki situasi sosial.
- b. Tahap reduksi: memilih diantara yang telah dideskripsikan.
- c. Tahap seleksi: mengurangi fokus menjadi yang lebih rinci

2. Wawancara

Menurut Esterberg dalam Sugiyono (2015: 231) wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui Tanya jawab, sehingga mampu dikonstruksikan makna dalam suatu topic tertentu.

Wawancara dilakukan sebagai teknik pengambilan data jika peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang ingin diteliti, namun apabila peneliti ingin mengetahui objek penelitian lebih mendalam. Teknik pengumpulan data ini berdasarkan laporan diri sendiri atau *self report*.

Teknik wawancara menjadi pengumpulan data pada penelitian ini. informasi yang didapat dari informan melalui wawancara dapat lebih mendalam dikarenakan informasi dapat di kembangkan lebih jauh oleh peneliti agar lebih bisa dipahami. Wawancara dalam penelitian ini menggunakan wawancara semi terstruksur dimana dalam pelaksanaanya lebih bebas dan terbuka saat proses wawancara

Snapih Faisal mengemukakan dalam Sugiyono (2015: 235) terdapat tujuh langkah dalam menggunakan wawancara untuk mengumpulkan data sebagai berikut:

- a. Menetapkan kepada siapa wawancara akan dilakukan
 - b. Menyiapkan pokok-pokok masalah yang akan menjadi bahan pembicaraan
 - c. Membuka alur wawancara
 - d. Melangsungkan wawancara
 - e. Mengonfirmasikan ikhtisar hasil wawancara dan mengakhirinya
 - f. Menuliskan hasil wawancara di catatan lapangan
 - g. Mengidentifikasi hasil wawancara yang telah diperoleh
3. Teknik Dokumentasi

Dokumentasi adalah cara pengumpulan data dengan menggunakan dokumen-dokumen yang berhubungan dengan penelitian tersebut atau mencari data variabel yang menyatakan bahwa dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu.

Dokumentasi ditujukan untuk memperoleh data langsung dari berbagai tempat meliputi: buku-buku, foto-foto, film dokumenter, laporan kegiatan, hasil catatan.

Teknik dokumentasi dalam penelitian kualitatif adalah pelengkap dan untuk memperkuat penelitian dari penggunaan teknik informasi dan teknik wawancara. Dokumentasi yang dikumpulkan berupa dokumen-dokumen dan data-data kemudian ditelaah secara mendalam sehingga dapat memperkuat dan memberikan bukti untuk penelitian.

F. Instrumen Penelitian

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bersifat naturalistik. Penelitian kualitatif dapat diartikan penelitian naturalistik dikarenakan penelitian ini dilakukan pada objek yang alamiah. Objek alamiah dapat diartikan sebagai objek yang berkembang sendiri tanpa ada campur tangan peneliti dan tidak dimanipulasi oleh peneliti. Instrumen yang digunakan pada penelitian kualitatif berbeda dengan penelitian kuantitatif. Yang menjadi instrumen dari penelitian kualitatif adalah peneliti itu sendiri.

Menurut Sugiyono (2015: 222) peneliti kualitatif sebagai *human instrument*, berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data, menafsirkan data dan membuat kesimpulan atas semuanya. Dengan penelitian kualitatif peneliti harus dibekali wawasan yang luas sehingga mampu bertanya, menganalisis, memotret, dan mengkonstruksi situasi sosial dengan jelas dan bermanfaat. Dalam melakukan penelitian ini, agar data yang terkumpul tidak keluar dari pokok permasalahan, maka peneliti akan dibantu dengan pedoman wawancara. Pedoman wawancara yang akan dipakai yaitu:

1. Pedoman Observasi

Pedoman observasi ialah pedoman penelitian yang berguna untuk menentukan tentang segala sesuatu yang berkaitan tentang subjek penelitian untuk menggali informasi sebanyak-banyaknya. Fungsi dari pedoman adalah untuk

menjadi acuan sebelum melakukan observasi agar dapat fokus atas apa yang harus di teliti. Hal-hal yang perlu dipersiapkan sebelum melakukan observasi adalah:

- a. Melakukan klasifikasi terhadap objek yang diamati
- b. Menyusun kriteria dari konsep yang ada
- c. Membatasi runang lingkup yang diamati

2. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara adalah pedoman peneliti yang berguna untuk menentukan tentang segala sesuatu tentang proses sebelum mewawancarai subjek untuk menggali sebanyak-banyaknya tentang bagaimana, mengapa, dan apa yang berhubungan dengan permasalahan yang diberikan. Pedoman wawancara ini merupakan sketsa pertanyaan-pertanyaan peneliti yang akan diberikan pada informan.

Kegunaan dari pedoman ini ialah sebagai pemandu jalannya proses wawancara agar berjalan baik sesuai yang direncanakan. Sedangkan manfaat dari pedoman wawancara antara lain sebagai berikut:

- a. Lancarnya proses wawancara
- b. Menyortir jawaban dari informan sesuai dari yang dikehendaki peneliti
- c. Memfokuskan peneliti pada penyampaian pertanyaan-pertanyaan sesuai tujuan penelitian
- d. Mengantisipasi adanya pertanyaan-pertanyaan yang terlewat.

3. Pedoman Dokumentasi

Pedoman dokumentasi merupakan sebuah alat bantu yang di persiapkan peneliti untuk mengumpulkan data-data berupa dokumen seperti foto, video dan lain sebagainya. Pedoman dokumentasi menjadi alat untuk memperkuat pedoman wawancara dan pedoman observasi.

G. Keabsahan Data

Teknik keabsahan data pada penelitian ini akan dibuktikan menggunakan teknik *memberchek*. *Memberchek* ialah suatu proses pengecekan data yang telah dilakukan oleh peneliti dari sumber data. Menurut Sugiyono (2015: 276) tujuan dari *memberchek* yaitu untuk mengetahui seberapa jauh data yang diperoleh sesuai dengan apa yang diberikan oleh pemberi data. Dengan mengecek apakah data telah sesuai dengan apa yang telah narasumber sampaikan, maka data dari narasumber semakin kredibel atau dipercaya.

H. Analisis Data

Menurut Sugiyono (2015:244) teknik analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara., catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan kedalam kategori-kategori, menyusun kedalam pola, memilih hal-hal penting untuk dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah untuk dipahami.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui motivasi dan minat siswa terhadap permainan tradisional di SMP Negeri 4 Temanggung. Data penelitian diperoleh berdasarkan hasil wawancara kepada 15 siswa di SMP Negeri 4 Temanggung dan 2 guru PJOK di SMP Negeri 4 Temanggung. Deskripsi hasil penelitian minat dan motivasi siswa terhadap permainan tradisional di SMP Negeri 4 Temanggung adalah sebagai berikut:

1. Minat Siswa Terhadap Permainan Tradisional Di SMP Negeri 4 Temanggung

Hasil wawancara dengan beberapa siswa di SMP Negeri 4 Temanggung, menunjukkan bahwa hasil penelitian semua siswa mempunyai minat terhadap olahraga tradisional. Berdasarkan hasil wawancara dengan Sabil Ibnu Habibi Selaku siswa di SMP Negeri 4 Temanggung menyatakan :

“Iya minat, karena permainan tradisional menarik untuk dilakukan”
Hasil wawancara dengan Shofian Toha Maulana juga menyatakan :

“Iya, karena bertemu dengan teman-teman dan bahan untuk permainan mudah didapat”

Hasil wawancara dengan Sukma menyatakan :

“Iya, karena mudah dimainkan dan lebih menyenangkan”

Hasil wawancara dengan ahmad menyatakan :

“Iya, karena permainan tradisional mudah dimainkan dan sangat menarik dan menyenangkan”

Pernyataan Yusuf : “Iya, karena seru untuk dimainkan”

Berdasarkan dari hasil wawancara tersebut menunjukan jika setiap anak mempunyai berbagai alasan dalam menyukai permainan tradisional di SMP Negeri 4 Temanggung, diantaranya adalah permainan tradisional cukup menyenangkan dan mudah untuk dipelajari. Hasil wawancara dari 15 anak menunjukan jika semua mempunyai minat terhadap permainan tradisional (Lampiran 5). Hasil tersebut menunjukan jika permainan tradisional tidak kalah dengan beberapa permainan olahraga modern, permainan tradisional di rasa cukup menarik dan menyenangkan, selain mendapatkan kesenangan, siswa juga memperoleh tubuh yang sehat. Dalam pelaksanaan kegiatan olahraga seorang siswa harus didukung oleh perasaan senang, sehingga dengan adanya perasaan senang tersebut maka minat juga akan tercipta.

Hasil tersebut diperkuat oleh pendapat bapak Wahyudi selaku guru SMP N

4 Temanggung yang menyatakan :

“Ya kalau anak-anak senang, yang pasti anak itu lebih semangat kalau saya lihat”

lebih lanjut pernyataan dari bapak Hartono:

“Ya senang, sangat menyenangkan, tapi kendalanya kadang ya kita di tuntut untuk lebih banyak mengajarkan olahraga yang kadang sering dilombakan jadi ya kita tidak banyak mengajarkan permainan tradisional

Dengan adanya minat ini menjadi modal bagi siswa untuk berkembang dan menguasai olahraga permainan tradisional. Diungkapkan oleh beberapa siswa yang

menyatakan bahwa dengan menguasai permainan tradisional ini maka dapat meningkatkan bakat dan kemampuan siswa. Hasil wawancara dengan Ahmad menyatakan “Iya, agar menjadi terkenal”.

Sedangkan hasil wawancara dengan Afriel menyatakan “Iya, karena ingin memenangkan permainan”. Pernyataan senada juga di sampaikan oleh sukma “Iya, karena ingin terlihat keren dan bisa memenangkan permainan”. Hasil wawancara dengan Rengganis juga menyatakan “Iya, agar bisa memenangkan permainan”. Pernyataan dari Alfian “Iya, agar menang dan bisa menangkap musuh”. Pernyataan dari Amelia Nur Faizah “Iya, karena saya ingin terkenal”

Hasil analisis dari beberapa wawancara tersebut menunjukkan jika sebagian besar siswa menyatakan ketika bermain permainan tradisional mereka tetap menunjukkan kemampuan terbaiknya agar memperoleh kemenangan, dengan hal tersebut maka anak akan merasa bangga jika memperoleh kemenangan.

Hasil analisis pada wawancara selanjutnya yaitu mengenai dukungan dari orang tua. Hasil wawancara menunjukkan jika sebagian besar orang tua mendukung anaknya untuk mempelajari permainan tradisional. Hasil wawancara dengan Amelia Nur Faizah menyatakan :

“keterlibatan orang tua dengan Menceritakan cara melakukan permainan tradisional”.

Sedangkan hasil wawancara dengan Yusuf menyatakan

“Orang tua tidak memperkenalkan permainan tradisional, tetapi saya dikenalkan oleh teman-teman saya”

Hasil wawancara dengan Rengganis menyatakan “orang tua Mengajak bermain Bersama”. Sedangkan hasil wawancara dengan Najwa menyatakan :

“Orang tua tidak mengenalkan, tetapi saya mengenal permainan tradisional dari teman-teman

Sedangkan wawancara dengan Heylen menyatakan “Iya, dengan cara memberi tahu tatacara bermain”

Berdasarkan hasil wawancara dari beberapa siswa di atas maka dapat dikatehaui bahwa orang tua cukup memberi peran kepada minat anak terhadap permainan tradisional.

2. Motivasi Siswa Terhadap Permainan Tradisional Di SMP Negeri 4 Temanggung

Motivasi merupakan sebuah dorongan siswa dalam menyukai permainan tradisional di SMP Negeri 4 Temanggung. Hasil analisis dari semua anak menunjukan jika sebagian besar mereka mempunyai rasa bangga dalam melakukan permainan tradisional. Perasaan bangga dan senang ketika mengalami kemenangan ini menjadi bukti bahwa anak sangat termotivasi ketika melakukan permainan tradisional.

Dukungan atau motivasi siswa dalam melakukan permainan tradisional selain dari diri sendiri juga dipengaruhi oleh kondisi lingkungan dan fasilitas. Hasil wawancara dengan Riyanti menyatakan :

“Iya mendukung, karena lahan juga mendukung untuk permainan tradisional.

Hasil wawancara dengan Heylen menyatakan :

“Iya, karena fasilitas mendukung untuk melakukan permainan tradisional”

Hasil wawancara dengan rengganis menyatakan :

“Iya, karena lahan mendukung dan teman juga mengajak bermain”

Hasil tersebut senada dengan pernyataan sukma yaitu :

“Iya, karena fasilitas mendukung dan teman-teman sering mengajak”

Berdasarkan dari beberapa hasil wawancara di atas menunjukkan jika motivasi atau dorongan siswa terhadap permainan tradisional dapat disebabkan karena dukungan dari lingkungan yang berupa fasilitas menarik, terdapat fasilitas dan lahan yang cukup memadai untuk permainan tradisional.

Hasil wawancara dengan bapak Hartono menyatakan :

“Ya kalau saya memotivasi dengan reward, misalnya memberikan nilai yang tinggi bagi yang ikut dan semangat”

Lebih lanjut bapak wahyu menyatakan :

“Ya kalau saya memotivasi dengan reward, dengan nilai jadi anak akan lebih termotivasi”

Dengan kedua pendapat tersebut menunjukkan jika dorongan yang dilakukan oleh guru dalam memotivasi siswa dengan cara memberikan ungkapan secara lisan dan juga dengan penambahan nilai pada anak. Sehingga anak akan bersemangat dalam mengikuti permainan tradisional. Selain dukungan dari sarana dan fasilitas, motivasi dari orang tua menjadi salah satu faktor yang sangat penting. Pernyataan dari yusuf menyatakan :

“Orang tua mensupport dalam bermain permainan tradisional, agar mengurangi intensitas bermain HP”

Pernyataan dari Afriel yang menyatakan :

“Orang tua mensupport dengan cara mengajarkan permainan tradisional”

Hasil wawancara dengan amelia nur faizah menyatakan

“Iya dengan cara menyuruh untuk bermain permainan tradisional”

Berdasarkan hasil wawancara di atas menunjukan jika sebagian besar siswa mendapat motivasi dan dukungan yang cukup baik dari orang tua. Berdasarkan hasil analisis pada wawancara ditemukan bahwa motivasi anak terhadap permainan tradisional di pengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya motivasi dari diri sendiri, orang tua, fasilitas dan juga dukungan dari teman.

B. Pembahasan

Permainan tradisional adalah kebudayaan yang ada di Indonesia yang patut dilestarikan. Namun pada era globalisasi ini permainan tradisional sudah mulai memudar. Beberapa jenis permainan tradisional dapat bertahan dikarenakan orang yang memainkannya mampu untuk melestarikan permainan tradisional. Permainan tradisional mampu memberikan dampak perkembangan fisik maupun mental. Pelestarian permainan tradisional dapat dilakukan melalui pendidikan formal, salah satunya dalam pembelajaran PJOK di sekolah.

Pengenalan dan pelestarian permainan tradisional ini diharapkan dapat meningkatkan minat anak terhadap permainan tradisional. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di SMP N 4 Temanggung, diketahui bahwa diperoleh

sebagian besar siswa ketika di perkenalkan permainan tradisional mereka menyatakan minat yang baik terhadap permainan tradisional. Minat yang baik ini ditunjukkan dengan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran dan juga perhatian mereka terhadap permainan tradisional. Permainan tradisional ini dirasa cukup menyenangkan dan bahkan membuat anak menjadi bangga, bahkan mereka berlomba untuk menang ketika melakukan permainan tradisional.

Dengan adanya minat tersebut menjadikan anak mudah termotivasi dalam melakukan permainan tradisional. Meskipun pada kenyataannya siswa lebih senang bermain olahraga permainan yang beregu, seperti gobak sodor, kucing tikus dan kasti. Dengan demikian siswa tidak hanya mengenal dan mengetahui permainan tradisional akan tetapi mampu menerapkan dalam pembelajaran dan guru menggunakan permainan tradisional untuk media pemanasan sebelum melakukan pembelajaran inti. Sehingga diharapkan pemahaman dan pengetahuan anak mengenai permainan tradisional lebih baik lagi

Pada kenyataannya siswa di SMP N 4 Temanggung menganggap bahwa permainan tradisional adalah permainan yang kurang menyenangkan, persepsi ini muncul dikarenakan perkembangan zaman yang sudah dimodernisasi. Disaat ini yang zaman sudah di modernisasi para siswa sudah beralih ke permainan modern yang ada di dalam gadget. Jika di kaji lebih lanjut maka terdapat dampak negatif yang ditimbulkan, diantaranya adalah, aktivitas jasmani berkurang, timbul sikap konsumtif yang pada akhirnya terjadi pemborosan. Sedangkan jika kita memandang dari sisi lain maka ada berbagai manfaat dari permainan tradisional yang telah

diciptakan oleh leluhur kita, sebagai contoh petak umpet, betengan, hitam hijau, balap egrang, dan lain sebagainya.

Kurangnya minat generasi muda terhadap permainan tradisional merupakan hal penting yang perlu diperhatikan oleh banyak pihak, hal ini merupakan salah satu tugas untuk menjaga budaya dan warisan bangsa sendiri. Tidak sedikit berbagai permainan tradisional yang sudah dilupakan bahkan sudah hilang sekarang, hal ini tentunya sangat disayangkan dimana permainan tradisional bisa menjadi daya tarik tersendiri bagi Indonesia. Maka diperlukan penelitian yang membahas tentang minat generasi muda terhadap permainan tradisional.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di atas maka dapat ditarik kesimpulan yaitu :

1. Berdasarkan pada hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa minat siswa terhadap permainan tradisional di SMP Negeri 4 Temanggung adalah baik, semua siswa menyatakan perasaan senang ketika melakukan permainan tradisional
2. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa motivasi siswa terhadap permainan tradisional di SMP Negeri 4 Temanggung adalah tinggi, motivasi tersebut didasarkan pada dorongan dari diri sendiri, orang tua, fasilitas dan lingkungan sekitar.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan diatas, hasil penelitian ini mempunyai implikasi yaitu: menjadi masukan yang bermanfaat bagi guru, siswa dan orang tua untuk mengetahui :

1. Partisipasi peserta didik dalam pembelajaran permainan tradisional dapat menjadi salah satu materi baik dan menyenangkan untuk diajarkan kepada siswa.
2. Sebagai kajian ilmiah untuk pengembangan ilmu keolahragaan kedepannya.

C. Keterbatasan Penelitian

Meskipun penelitian ini telah diusahakan sebaik-baiknya, namun tidak lepas dari keterbatasan dan kelemahan yaitu ;

1. Keterbatasan tenaga dan waktu penelitian mengakibatkan peneliti tidak mengontrol kesungguhan, kondisi fisik dan psikis tiap responden dalam menjawab setiap pertanyaan peneliti.
2. Terbatasnya sampel penelitian, dikarenakan dalam penelitian ini menggunakan instrumen wawancara, sehingga dalam proses pengambilan data tidak bisa sepenuhnya dilakukan kepada semua siswa.

D. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas, saran yang dapat disampaikan yaitu:

1. Bagi guru hasil tersebut menjadi bahan pertimbangan untuk mengetahui bagaimana minat dan motivasi anak terhadap permainan tradisional
2. Bagi peneliti selanjutnya hendaknya sampel penelitian yang digunakan lebih banyak lagi, sehingga diharapkan faktor yang mempengaruhi minat dan motivasi siswa dalam mengikuti permainan tradisional dapat teridentifikasi secara luas.
3. Bagi peneliti selanjutnya hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai penelitian yang relevan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrita, L. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Mastery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Peserta Didik Kelas IX . 3 SMP Negeri 32 Palembang Luli Afrita Guru SMP Negeri 32 Palembang Abstrak Penerapan Model Pembelajaran ... PENDAHULUAN Pendidikan sangat berguna*. 7(2), 60–72.
- Anisa Herdiyana, G. P. W. P. (2001). *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Yang Mengacu Pada Pembiasaan Sikap Fair Play Dan Kepercayaan Pada Peserta Didik*. 77–85.
- B. Uno, Hamzah. 2008. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, Jakarta : Bumi Aksara.
- Baharuddin, B., & Wahyuni, E. N. (2008). *Teori belajar dan pembelajaran*. <http://repository.uin-malang.ac.id/6124/>
- Bandi, A. M. (2011). Abdullah: Dasar-Dasar Pendidikan Jasmani - Google Scholar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 8(April), 1–9. https://scholar.google.com/scholar?cites=4695785154429841909&as_sdt=2005&sciodt=0,5&hl=en
- E. Mulyasa, 2002, *Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Bandung : PT. Remaja RoSDNakarya).
- Feri Al Dwi Pradana. (2017). *Faktor Yang Mempengaruhi Minat Siswa Kelas IV Dan V Untuk Mengikuti Pembelajaran Permainan Tradisional Di SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman*. Skripsi. FIK UNY: Yogyakarta.
- Haris, I. (2016). Kearifan Lokal Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng Sebagai Media Untuk Pengembangan Kemampuan Sosial Dan Moral Anak Usia Dini. *Jurnal AUDI*, 1(1), 15–20. <https://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/jpaud/article/view/1204>
- Hasanah, N. I. & Pratiwi, H. (2016). *Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Husain, fitri aprilyani. (2013). *Survei Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Pada Siswa Di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Brangsong Kabupaten Kendal*. In *Tingkat Keterampilan Dasar Permainan Sepak Bola Pada Siswa Sekolah Dasar* (Vol. 4, Issue 7). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/peshr>
- Irwanto. (1989). *Psikologi Umum*. Jakarta: PT. Gramedia
- Izzaty, Rita Eka, dkk. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Jahja, Yudrik. 2011. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Prenada Media.
- Kurniawan, M. I. (2015). *Mendidik Untuk Membentuk Karakter Siswa Sekolah Dasar: Studi Analisis Tugas Guru Dalam Mendidik Siswa Berkarakter Pribadi*

- Yang Baik. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 4(2), 121–126.
<https://doi.org/10.21070/pedagogia.v4i2.14>
- Novi Mulyani. (2016). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press.
- Purwanto Ngalim. 1990. *Belajar Berhubungan Dengan Perubahan Tingkah Laku*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Prayitno, Elida. (1989). *Motivasi Dalam Belajar dan Berprestasi*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Prayitno, H. J., Rahmawati, F. N., Ismi, K., Intani, N., & Pradana, F. G. (2022). *Pembentukan Karakter Anak Usia Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional*. 1, 1–9. <https://doi.org/10.46843/jmp.v1i1.261>
- Rahardjo, H. M., & Si, M. (2017). *Studi Kasus Dalam Penelitian Kualitatif: Konsep Dan Prosedurnya oleh*.
- Rahayu, E. T. (2013). Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani: Implementasi pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Olahraga Dan Kesehatan, Bandung: Alfabeta*.
http://senayan.iain-palangkaraya.ac.id/index.php?p=show_detail&id=11902&keywords=
- Rahmat, A., Solihatulmilah, E., & Usmaedi. (2020). Pengembangan Permainan Tradisional Untuk Melestarikan Budaya Bangsa Melalui Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Setiabudhi*, 4(1), 32–39. <https://stkipsetiabudhi.e-journal.id/jpds/article/view/91>
- Rosdiani D. (2014) *Perencanaan Pembelajaran dan Standar dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung : Penerbit Alfabeta
- Santrock (2003) John W. *Adolescence. Perkembangan Remaja*. Edisi Keenam. Jakarta: Erlangga.
- Sudarsana, U. (2014). *Konsep Dasar Pembinaan Minat Baca* (pp. 1–49). <http://repository.ut.ac.id/4222/1/PUST4421-M1.pdf>
- Setyobroto, Sudibyo (1989). *Psikologi Olahraga*. Jakarta. Anem.
- Sugiyono, (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta
- Slameto. (1995). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Rev. ed). Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Suharyat, Y. (2009). Hubungan antara sikap minat latihan dan kepemimpinan. *Academia*, 1, 1–19.
- Suhayat yayat. (2016). *Hubungan Antara Sikap,Minat Dan Perilaku Manusia*. article.php-cover-page

- Sujana, I. W. C., & Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29–39. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>
- Suryabrata, Sumadi. (2004). Psikologi Pendidikan. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Suryabrata, Sumadi. (2006). Hasil belajar dan faktor yang mempengaruhinya. Jakarta: Gramedia

Lampiran 1. Surat Permohonan Bimbingan TAS



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAAGAN
JURUSAN PENDIDIKAN OLAAHRAAGA
Alamat : Jl. Colombo No. 1, Yogyakarta Telp. 513092, 586168 Psw. 1341

Nomor : 031.c/POR/III/2022
Lamp. : 1 bendel
Hal : Pembimbing Proposal TAS

31 Maret 2022

Yth. Dr. Komarudin, M.A.
Jurusan POR FIK Universitas Negeri Yogyakarta

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

Nama : Muhammad Azhar Nabawi
NIM : 18601241019
Judul Skripsi : FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT SISWA KELAS X
TERHADAP PERMAINAN TRADISIONAL DI SMA N 3
TEMANGGUNG



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

Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu disampaikan terima kasih.

Ketua Jurusan POR,

Dr. Jaka Sunardi, M.Kes.
NIP. 19610731 199001 1 001

Lampiran 2. Surat Ijin Penelitian

SURAT IZIN PENELITIAN		https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-penelitian
	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA FAKULTAS ILMU KEOLAHRAHAAN Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281 Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092 Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id	
Nomor : B/886/UN34.16/PT.01.04/2022		4 Oktober 2022
Lamp. : 1 Bendel Proposal		
Hal : Izin Penelitian		
Yth . Kepala sekolah SMP Negeri 4 Temanggung Jl. Perintis Kemerdekaan Tlogorejo, Karanggeneng, Tlogorejo, Kec. Temanggung, Kabupaten Temanggung, Jawa Tengah 56229		
Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:		
Nama	: Muhammad Azhar Nabawi	
NIM	: 18601241019	
Program Studi	: Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1	
Tujuan	: Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)	
Judul Tugas Akhir	: MOTIVASI DAN MINAT SISWA TERHADAP PERMAINAN TRADISIONAL DI SMP NEGERI 4 TEMANGGUNG	
Waktu Penelitian	: Kamis - Sabtu, 6 - 8 Oktober 2022	
Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.		
Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.		
		Wakil Dekan Bidang Akademik, 
Tembusan :		Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes. NIP 19820815 200501 1 002
1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni;		
2. Mahasiswa yang bersangkutan.		
1 dari 1		04/10/2022 09:52

Lampiran 3. Surat Keterangan Penelitian dari SMP Negeri 4 Temanggung



PEMERINTAH KABUPATEN TEMANGGUNG
DINAS PENDIDIKAN, KEPEMUDAAN DAN OLAH RAGA
SMP NEGERI 4 TEMANGGUNG
Alamat : Jl. Perintis Kemerdekaan Tlogorejo Temanggung 56251 ☎ (0293) 4903138
NPSN : 20321466 Email : smpnegeritmg4@gmail.com Laman <https://smpn4temanggung.sch.id>

SURAT KETERANGAN

Nomor: 070 / 552 / 2022

Berdasarkan Surat Permohonan Izin Penelitian dari Universitas Negeri Yogyakarta Fakultas Ilmu Keolahragaan, Nomor : B/886/UN34.16/PT.01.04/2022, dengan ini :

Nama	: Karma Budiman, S.Pd., MM.Pd
NIP	: 19660419 198903 1 008
Pangkat/ Gol.Ruang	: Pembina / IV.a
Jabatan	: Kepala Sekolah
Unit Kerja	: SMP Negeri 4 Temanggung

Menerangkan bahwa :

Nama	: Muhammad Azhar Nabawi
NIM	: 18601241019
Program Studi	: Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi
Jenjang	: S1


Yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di SMP Negeri 4 Temanggung pada tanggal 6 Oktober s.d 7 Oktober 2022, dengan judul :

MOTIVASI DAN MINAT SISWA TERHADAP PERMAINAN TRADISIONAL DI SMP NEGERI 4 TEMANGGUNG

Demikian surat keterangan ini untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Temanggung, 11 Oktober 2022

Kepala Sekolah



KARMA BUDIMAN, S.Pd, MM.Pd
NIP. 19660419 198903 1 008

Lampiran 4. Instrumen Penelitian

INSTRUMEN PENELITIAN SISWA

**MOTIVASI DAN MINAT SISWA TERHADAP PERMAINAN TRADISIONAL
DI SMP NEGERI 4 TEMANGGUNG**

Tanggal wawancara :

Tempat/Waktu :

A. Identitas Informan

Nama :

Jenis Kelamin :

**B. Instrumen pertanyaan untuk siswa SMP Negeri 4 Temanggung terkait
motivasi dan minat siswa terhadap permainan tradisional di SMP Negeri
4 Temanggung**

Instrument wawancara minat

No	Pertanyaan	Jawab
1	Apakah anda menyukai permainan tradisional? Berikan alasannya	
2	Apakah anda berkonsentrasi saat melakukan gobak sodor? Berikan alasannya	

3	Apakah disaat anda melakukan permainan tradisional anda mempunyai keinginan untuk mendominasi permainan? Berikan alasanya	
4	Disaat lahan untuk bermain gobak sodor terlalu kecil bagaimana anda akan bermain gobak sodor? Berikan alasannya	
5	Bagaimana orangtua anda memperkenalkan permainan tradisional kepada anda?	

Instrument wawancara motivasi

No	Pertanyaan	Jawab
1	Apakah saat anda mengalami kekalahan saat bermain permainan tradisional anda akan berusaha untuk memenangkannya? Berikan alasannya	
2	Bagaimana perasaanmu setelah memenangkan permainan gobak sodor?	
3	Apakah dilingkungan anda mendukung anda untuk melakukan berbagai macam	

	permainan tradisional? Berikan alasannya	
4	Bagaimana peran orang tua dalam mensupport anda dalam bermain permainan tradisional	

INSTRUMEN PENELITIAN GURU

MOTIVASI DAN MINAT SISWA TERHADAP PERMAINAN TRADISIONAL DI SMP NEGERI 4 TEMANGGUNG

Tanggal wawancara :

Tempat/Waktu :

A. Identitas Informan

Nama :

Jenis Kelamin :

B. Instrumen pertanyaan untuk guru PJOK SMP Negeri 4 Temanggung terkait motivasi dan minat siswa terhadap permainan tradisional di SMP Negeri 4 Temanggung

No	Pertanyaan	Jawab
1	Apakah bapak mengetahui tentang permainan tradisional?	

2	Bagaimana cara bapak menerapkan permainan tradisional kedalam pembelajaran PJOK?	
3	Bagaimana perasaan siswa saat bermain permainan tradisional?	
4	Apakah siswa berkonsentrasi saat melakukan permainan tradisional?	
5	Apakah siswa saat melakukan permainan tradisional ingin mendominasi permainan?	
6	Apakah bapak sebagai guru ikut serta dalam mengenalkan permainan tradisional kepada siswa? bisa dijelaskan	
7	Bagaimana cara bapak memberikan dorongan pada siswa yang tidak mau berpartisipasi dalam melaksanakan permainan tradisional ?	

Lampiran 5. Hasil Wawancara Siswa

Tanggal wawancara : 10 Oktober 2022

Tempat/Waktu : Ruang BK/ 09.00 WIB

A. Identitas Informan

Nama : Sabil I H

Jenis Kelamin : L

B. Instrumen pertanyaan untuk siswa SMP Negeri 4 Temanggung terkait motivasi dan minat siswa terhadap permainan tradisional di SMP Negeri 4 Temanggung

Instrument wawancara minat

No	Pertanyaan	Jawab
1	Apakah anda menyukai permainan tradisional? Berikan alasannya	Iya, karena permainan tradisional menarik untuk dilakukan
2	Apakah anda berkonsentrasi saat melakukan gobak sodor? Berikan alasannya	Iya, karena kalau tidak berkonsentrasi akan kalah dari lawan
3	Apakah disaat anda melakukan permainan tradisional anda mempunyai	Iya, agar lebih dikenal dan semakin bersemangat

	keinginan untuk mendominasi permainan? Berikan alasannya	
4	Diaat lahan untuk bermain gobak sodor terlalu kecil bagaimana anda akan bermain gobak sodor? Berikan alasannya	Saya akan menyesuaikan lahan itu agar tetap bisa bermain gobak sodor
5	Bagaimana orangtua anda memperkenalkan permainan tradisional kepada anda?	Orang tua memberi tau mengenai teknik-teknik permainan gobak sodor

Instrument wawancara motivasi

No	Pertanyaan	Jawab
1	Apakah saat anda mengalami kekalahan saat bermain permainan tradisional anda akan berusaha untuk memenangkannya? Berikan alasannya	Tidak, karena bermain hanya untuk bersenang-senang
2	Bagaimana perasaanmu setelah memenangkan permainan gobak sodor?	Senang dan bersyukur
3	Apakah dilingkungan anda mendukung anda untuk melakukan berbagai macam permainan tradisional? Berikan alasannya	Iya mendukung, karena masyarakat senang dengan permainan tradisional

4	Bagaimana peran orang tua dalam mensupport anda dalam bermain permainan tradisional	Orang tua mensupport dengan cara mengajarkan Teknik-teknik yang ada
---	---	---

Tanggal wawancara :10 Oktober 2022

Tempat/Waktu : Ruang BK/ 09.00 WIB

A. Identitas Informan

Nama : Shofian T M

Jenis Kelamin : L

B. Instrumen pertanyaan untuk siswa SMP Negeri 4 Temanggung terkait motivasi dan minat siswa terhadap permainan tradisional di SMP Negeri 4 Temanggung

Instrumen wawancara minat

No	Pertanyaan	Jawab
1	Apakah anda menyukai permainan tradisional? Berikan alasannya	Iya, karena bertemu dengan teman-teman dan bahan untuk permainan mudah didapat
2	Apakah anda berkonsentrasi saat melakukan gobak sodor? Berikan alasannya	Iya, agar lawan tidak dapat menembus pertahanan dan bisa memenangkan pertandingan

3	Apakah disaat anda melakukan permainan tradsional anda mempunyai keinginan untuk mendominasi permainan? Berikan alasannya	Iya, agar banyak dikenal
4	Disaat lahan untuk bermain gobak sodor terlalu kecil bagaimana anda akan bermain gobak sodor? Berikan alasannya	Tetab bermaian, dengan memperkecil area gobak sodor
5	Bagaimana orangtua anda memperkenalkan permainan tradisional kepada anda?	Mengajarkan secara langsung

Instrumen wawancara motivasi

No	Pertanyaan	Jawab
1	Apakah saat anda mengalami kekalahan saat bermain permainan tradisional anda akan berusaha untuk memenangkannya? Berikan alasannya	Iya, karena kalua kalah malu-maluin dan tidak mau terkena hukuman
2	Bagaimana perasaanmu setelah memenangkan permainan gobak sodor?	Senang sekali

3	Apakah dilingkungan anda mendukung anda untuk melakukan berbagai macam permainan tradisional? Berikan alasannya	Iya, karena fasilitas lahan mendukung dan teman-teman juga banyak
4	Bagaimana peran orang tua dalam mensupport anda dalam bermain permainan tradisional	Tidak mensupport

Tanggal wawancara 10 Oktober 2022

Tempat/Waktu : Ruang BK/ 09.00 WIB

A. Identitas Informan

Nama : Rafi A

Jenis Kelamin : L

B. Instrumen pertanyaan untuk siswa SMP Negeri 4 Temanggung terkait motivasi dan minat siswa terhadap permainan tradisional di SMP Negeri 4 Temanggung

Instrumen wawancara minat

No	Pertanyaan	Jawab
1	Apakah anda menyukai permainan tradisional? Berikan alasannya	Iya, karena bahan-bahan permainan mudah didapat

2	Apakah anda berkonsentrasi saat melakukan gobak sodor? Berikan alasannya	Iya, agar tidak tertangkap lawan
3	Apakah disaat anda melakukan permainan tradisional anda mempunyai keinginan untuk mendominasi permainan? Berikan alasannya	Iya, agar dikenal teman-teman dan menjadi pemenang dalam permainan
4	Disaat lahan untuk bermain gobak sodor terlalu kecil bagaimana anda akan bermain gobak sodor? Berikan alasannya	Tetap bermain gobak sodor dengan menyesuaikan lahan
5	Bagaimana orangtua anda memperkenalkan permainan tradisional kepada anda?	Dengan cara menjelaskan teknik-tekniknya

Instrumen wawancara motivasi

No	Pertanyaan	Jawab
1	Apakah saat anda mengalami kekalahan saat bermain permainan tradisional anda akan berusaha untuk memenangkannya? Berikan alasannya	Tidak, bermain hanya untuk bersenang-senang dan bisa berusaha memenangkan permainan selanjutnya

2	Bagaimana perasaanmu setelah memenangkan permainan gobak sodor?	Senang
3	Apakah dilingkungan anda mendukung anda untuk melakukan berbagai macam permainan tradisional? Berikan alasannya	Mendukung, karena teman-teman sering mengajak main dan fasilitas pun mendukung
4	Bagaimana peran orang tua dalam mensupport anda dalam bermain permainan tradisional	Tidak mendukung

Tanggal wawancara : 11 Oktober 2022

Tempat/Waktu : Ruang BK/ 09.00 WIB

A. Identitas Informan

Nama : Ahmad

Jenis Kelamin : L

B. Instrumen pertanyaan untuk siswa SMP Negeri 4 Temanggung terkait motivasi dan minat siswa terhadap permainan tradisional di SMP Negeri 4 Temanggung

Instrumen wawancara minat

No	Pertanyaan	Jawab
----	------------	-------

1	Apakah anda menyukai permainan tradisional? Berikan alasannya	Iya, karena permainan tradisional mudah dimainkan dan sangat menarik dan menyenangkan.
2	Apakah anda berkonsentrasi saat melakukan gobak sodor? Berikan alasannya	Iya, agar tidak tertangkap musuh
3	Apakah disaat anda melakukan permainan tradisional anda mempunyai keinginan untuk mendominasi permainan? Berikan alasannya	Iya, agar menjadi terkenal
4	Disaat lahan untuk bermain gobak sodor terlalu kecil bagaimana anda akan bermain gobak sodor? Berikan alasannya	Tetap bermain gobak sodor dengan memodifikasi lapangan permainan
5	Bagaimana orangtua anda memperkenalkan permainan tradisional kepada anda?	Dengan mengajarkan secara langsung Teknik permainan

Instrumen wawancara motivasi

No	Pertanyaan	Jawab
----	------------	-------

1	Apakah saat anda mengalami kekalahan saat bermain permainan tradisional anda akan berusaha untuk memenangkannya? Berikan alasannya	Tidak, karena bermain hanya untuk bersenang-senang saja
2	Bagaimana perasaanmu setelah memenangkan permainan gobak sodor?	Senang
3	Apakah dilingkungan anda mendukung anda untuk melakukan berbagai macam permainan tradisional? Berikan alasannya	Iya, karena lingkungan dan teman mendukung untuk melakukan permainan tradisional
4	Bagaimana peran orang tua dalam mensupport anda dalam bermain permainan tradisional	Orang tua mensupport dalam memainkan permainan tradisional

Tanggal wawancara : 10 Oktober 2022

Tempat/Waktu : Ruang BK/ 09.00 WIB

A. Identitas Informan

Nama : Afriel

Jenis Kelamin : P

B. Instrumen pertanyaan untuk siswa SMP Negeri 4 Temanggung terkait motivasi dan minat siswa terhadap permainan tradisional di SMP Negeri 4 Temanggung

Instrumen wawancara minat

No	Pertanyaan	Jawab
1	Apakah anda menyukai permainan tradisional? Berikan alasannya	Iya, karena mudah dimainkan dan banyak temannya
2	Apakah anda berkonsentrasi saat melakukan gobak sodor? Berikan alasannya	Tidak, karena hanya main-main saja
3	Apakah disaat anda melakukan permainan tradisional anda mempunyai keinginan untuk mendominasi permainan? Berikan alasanya	Iya, karena ingin memenangkan permainan
4	Diaat lahan untuk bermain gobak sodor terlalu kecil bagaimana anda akan bermain gobak sodor? Berikan alasannya	Tetap bermain gobak sodor dengan memodifikasi lahan permainan
5	Bagaimana orangtua anda memperkenalkan permainan tradisional kepada anda?	Memberi tau tata cara permainan

Instrumen wawancara motivasi

No	Pertanyaan	Jawab
1	Apakah saat anda mengalami kekalahan saat bermain permainan tradisional anda akan berusaha untuk memenangkannya? Berikan alasannya	Iya, agar tidak terkena hukuman
2	Bagaimana perasaanmu setelah memenangkan permainan gobak sodor?	Senang
3	Apakah di lingkungan anda mendukung anda untuk melakukan berbagai macam permainan tradisional? Berikan alasannya	Iya, karena vasilitas mendukung
4	Bagaimana peran orang tua dalam mensupport anda dalam bermain permainan tradisional	Orang tua mensupport dengan cara mengajarkan permainan tradisional

Tanggal wawancara : 11 Oktober 2022

Tempat/Waktu : ruang BK/ 09.00 WIB

A. Identitas Informan

Nama : Yusuf

Jenis Kelamin : L

B. Instrumen pertanyaan untuk siswa SMP Negeri 4 Temanggung terkait motivasi dan minat siswa terhadap permainan tradisional di SMP Negeri 4 Temanggung

Instrumen wawancara minat

No	Pertanyaan	Jawab
1	Apakah anda menyukai permainan tradisional? Berikan alasannya	Iya, karena seru untuk dimainkan
2	Apakah anda berkonsentrasi saat melakukan gobak sodor? Berikan alasannya	Iya, agar musuh tidak lolos dalam pertahanan
3	Apakah disaat anda melakukan permainan tradisional anda mempunyai keinginan untuk mendominasi permainan? Berikan alasannya	Iya, agar saya bisa memenangkan permainan
4	Diaat lahan untuk bermain gobak sodor terlalu kecil bagaimana anda akan	Mengganti permainan, karena kalau tetap bermain akan

	bermain gobak sodor? Berikan alasannya	mengurangi keseruan dalam permainan
5	Bagaimana orangtua anda memperkenalkan permainan tradisional kepada anda?	Orang tua tidak memperkenalkan permainan tradisional, tetapi saya dikenalkan oleh teman-teman saya

Instrumen wawancara motivasi

No	Pertanyaan	Jawab
1	Apakah saat anda mengalami kekalahan saat bermain permainan tradisional anda akan berusaha untuk memenangkannya? Berikan alasannya	Iya, karena kalau kalah ada hukumannya
2	Bagaimana perasaanmu setelah memenangkan permainan gobak sodor?	Senang
3	Apakah dilingkungan anda mendukung anda untuk melakukan berbagai macam permainan tradisional? Berikan alasannya	Iya, karena lahan permainan mendukung

4	Bagaimana peran orang tua dalam mensupport anda dalam bermain permainan tradisional	Orang tua mensupport dalam bermain permainan tradisional, agar mengurangi intensitas bermain hp
---	---	---

Tanggal wawancara : 10 Oktober 2022

Tempat/Waktu : Ruang BK/ 09.00 WIB

C. Identitas Informan

Nama : Sukma

Jenis Kelamin : P

D. Instrument pertanyaan untuk siswa SMP Negeri 4 Temanggung terkait motivasi dan minat siswa terhadap permainan tradisional di SMP Negeri 4 Temanggung

Instrument wawancara minat

No	Pertanyaan	Jawab
1	Apakah anda menyukai permainan tradisional? Berikan alasannya	Iya, karena mudah dimainkan dan lebih menyenangkan
2	Apakah anda berkonsentrasi saat melakukan gobak sodor? Berikan alasannya	Iya, agar tidak tertangkap musuh

3	Apakah disaat anda melakukan permainan tradisional anda mempunyai keinginan untuk mendominasi permainan? Berikan alasannya	Iya, karena ingin terlihat keren dan bisa memenangkan permainan
4	Disaat lahan untuk bermain gobak sodor terlalu kecil bagaimana anda akan bermain gobak sodor? Berikan alasannya	Mengganti dengan permainan yang lain
5	Bagaimana orangtua anda memperkenalkan permainan tradisional kepada anda?	Mengajak bermain dan diberi tahu Teknik permainan

Instrumen wawancara motivasi

No	Pertanyaan	Jawab
1	Apakah saat anda mengalami kekalahan saat bermain permainan tradisional anda akan berusaha untuk memenangkannya? Berikan alasannya	Iya, agar dianggap keren oleh teman-teman
2	Bagaimana perasaanmu setelah memenangkan permainan gobak sodor?	Senang

3	Apakah dilingkungan anda mendukung anda untuk melakukan berbagai macam permainan tradisional? Berikan alasannya	Iya, karena fasilitas mendukung dan teman-teman sering mengajak
4	Bagaimana peran orang tua dalam mensupport anda dalam bermain permainan tradisional	Orang tua mensupport dalam bermain permainan tradisional

Tanggal wawancara : 10 Oktober 2022

Tempat/Waktu : Ruang BK/ 09.00 WIB

E. Identitas Informan

Nama : Amelia N F

Jenis Kelamin : P

F. Instrumen pertanyaan untuk siswa SMP Negeri 4 Temanggung terkait motivasi dan minat siswa terhadap permainan tradisional di SMP Negeri 4 Temanggung

Instrumen wawancara minat

No	Pertanyaan	Jawab
1	Apakah anda menyukai permainan tradisional? Berikan alasannya	Iya, karena mudah dimainkan

2	Apakah anda berkonsentrasi saat melakukan gobak sodor? Berikan alasannya	Tidak, karena hanya untuk bersenang-senang saja
3	Apakah disaat anda melakukan permainan tradisional anda mempunyai keinginan untuk mendominasi permainan? Berikan alasannya	Iya, karena saya ingin terkenal
4	Disaat lahan untuk bermain gobak sodor terlalu kecil bagaimana anda akan bermain gobak sodor? Berikan alasannya	Tetap bermain gobak sodor dengan memodifikasi lahan permainan
5	Bagaimana orangtua anda memperkenalkan permainan tradisional kepada anda?	Menceritakan cara melakukan permainan tradisional

Instrument wawancara motivasi

No	Pertanyaan	Jawab
1	Apakah saat anda mengalami kekalahan saat bermain permainan tradisional anda akan berusaha untuk memenangkannya? Berikan alasannya	Tidak, karena hanya untuk bersenang-senang saja

2	Bagaimana perasaanmu setelah memenangkan permainan gobak sodor?	Bangga
3	Apakah di lingkungan anda mendukung anda untuk melakukan berbagai macam permainan tradisional? Berikan alasannya	Iya, karena lahan mendukung dan teman-teman mengajak
4	Bagaimana peran orang tua dalam mensupport anda dalam bermain permainan tradisional	Iya dengan cara menyuruh untuk bermain permainan tradisional

Tanggal wawancara : 10 Oktober 2022

Tempat/Waktu : Ruang BK/ 09.00 WIB

G. Identitas Informan

Nama : Rengganis

Jenis Kelamin : P

H. Instrumen pertanyaan untuk siswa SMP Negeri 4 Temanggung terkait motivasi dan minat siswa terhadap permainan tradisional di SMP Negeri 4 Temanggung

Instrumen wawancara minat

No	Pertanyaan	Jawab
----	------------	-------

1	Apakah anda menyukai permainan tradisional? Berikan alasannya	Iya, karena seru dan bisa kumpul dengan teman-teman
2	Apakah anda berkonsentrasi saat melakukan gobak sodor? Berikan alasannya	Iya, agar bisa memenangkan permainan
3	Apakah disaat anda melakukan permainan tradisional anda mempunyai keinginan untuk mendominasi permainan? Berikan alasannya	Iya, agar saya terlihat keren
4	Disaat lahan untuk bermain gobak sodor terlalu kecil bagaimana anda akan bermain gobak sodor? Berikan alasannya	Mengganti permainan gobak sodor dengan permainan yang lain
5	Bagaimana orangtua anda memperkenalkan permainan tradisional kepada anda?	Mengajak bermain Bersama

Instrumen wawancara motivasi

No	Pertanyaan	Jawab
1	Apakah saat anda mengalami kekalahan saat bermain permainan tradisional anda	Iya, agar tidak terkena hukuman

	akan berusaha untuk memenangkannya? Berikan alasannya	
2	Bagaimana perasaanmu setelah memenangkan permainan gobak sodor?	Seneng
3	Apakah di lingkungan anda mendukung anda untuk melakukan berbagai macam permainan tradisional? Berikan alasannya	Iya, karena lahan mendukung dan teman juga mengajak bermain
4	Bagaimana peran orang tua dalam mensupport anda dalam bermain permainan tradisional	Orang tua tidak mensupport

Tanggal wawancara : 10 Oktober 2022

Tempat/Waktu : Ruang BK/ 09.00 WIB

A. Identitas Informan

Nama : Alfian

Jenis Kelamin : L

B. Instrument pertanyaan untuk siswa SMP Negeri 4 Temanggung terkait motivasi dan minat siswa terhadap permainan tradisional di SMP Negeri 4 Temanggung

Instrument wawancara minat

No	Pertanyaan	Jawab
1	Apakah anda menyukai permainan tradisional? Berikan alasannya	Iya, karena lebih seru
2	Apakah anda berkonsentrasi saat melakukan gobak sodor? Berikan alasannya	Iya, agar menang dan bisa menangkap musuh
3	Apakah disaat anda melakukan permainan tradisional anda mempunyai keinginan untuk mendominasi permainan? Berikan alasannya	Tidak, karena bermain hanya untuk bersenang-senang saja
4	Disaat lahan untuk bermain gobak sodor terlalu kecil bagaimana anda akan bermain gobak sodor? Berikan alasannya	Tetap bermain dengan memodifikasi lahan permainan
5	Bagaimana orangtua anda memperkenalkan permainan tradisional kepada anda?	Orang tua mengenalkan dengan cara memberi tahu cara permainan

Instrument wawancara motivasi

No	Pertanyaan	Jawab
1	Apakah saat anda mengalami kekalahan saat bermain permainan tradisional anda	Iya, karena kalau menang mendapatkan hadiah

	akan berusaha untuk memenangkannya? Berikan alasannya	
2	Bagaimana perasaanmu setelah memenangkan permainan gobak sodor?	Senang
3	Apakah di lingkungan anda mendukung anda untuk melakukan berbagai macam permainan tradisional? Berikan alasannya	Iya, karena lahan mendukung dan teman juga mengajak
4	Bagaimana peran orang tua dalam mensupport anda dalam bermain permainan tradisional	Orang tua mensupport dengan menyuruh untuk bermain permainan tradisional daripada bermain hp terus

Tanggal wawancara : 11 Oktober 2022

Tempat/Waktu : Ruang BK/ 09.00

C. Identitas Informan

Nama : Najwa

Jenis Kelamin : P

D. Instrumen pertanyaan untuk siswa SMP Negeri 4 Temanggung terkait motivasi dan minat siswa terhadap permainan tradisional di SMP Negeri 4 Temanggung

Instrumen wawancara minat

No	Pertanyaan	Jawab
1	Apakah anda menyukai permainan tradisional? Berikan alasannya	Iya, karena asik untuk dimainkan dan banyak bertemu teman
2	Apakah anda berkonsentrasi saat melakukan gobak sodor? Berikan alasannya	Iya, agar lawan tidak dapat menembus pertahanan
3	Apakah disaat anda melakukan permainan tradisional anda mempunyai keinginan untuk mendominasi permainan? Berikan alasannya	Tidak, karena bermain hanya untuk bersenang-senang saja
4	Disaat lahan untuk bermain gobak sodor terlalu kecil bagaimana anda akan bermain gobak sodor? Berikan alasannya	Mengganti dengan permainan yang lain
5	Bagaimana orangtua anda memperkenalkan permainan tradisional kepada anda?	Orang tua tidak mengenalkan, tetapi saya mengenal permainan tradisional dari teman-teman

Instrumen wawancara motivasi

No	Pertanyaan	Jawab
1	Apakah saat anda mengalami kekalahan saat bermain permainan tradisional anda akan berusaha untuk memenangkannya? Berikan alasannya	Iya, karena ingin memenangkan permainan
2	Bagaimana persaaanmu setelah memenangkan permainan gobak sodor?	Senang
3	Apakah dilingkungan anda mendukung anda untuk melakukan berbagai macam permainan tradisional? Berikan alasannya	Iya, karena lahannya mendukung
4	Bagaimana peran orang tua dalam mensupport anda dalam bermain permainan tradisional	Orang tua kurang mensupport untuk bermain permainan tradisional

Tanggal wawancara : 11 Oktober 2022

Tempat/Waktu : Ruang BK/ 09.00 WIB

E. Identitas Informan

Nama : Salsabila

Jenis Kelamin : P

F. Instrumen pertanyaan untuk siswa SMP Negeri 4 Temanggung terkait motivasi dan minat siswa terhadap permainan tradisional di SMP Negeri 4 Temanggung

Instrumen wawancara minat

No	Pertanyaan	Jawab
1	Apakah anda menyukai permainan tradisional? Berikan alasannya	Iya, karena permainan tradisional menarik dan bisa bertemu teman-teman
2	Apakah anda berkonsentrasi saat melakukan gobak sodor? Berikan alasannya	Iya, agar bisa memenangkan permainan
3	Apakah disaat anda melakukan permainan tradisional anda mempunyai keinginan untuk mendominasi permainan? Berikan alasannya	Tidak, karena bermain hanya untuk bersenang-senang saja
4	Disaat lahan untuk bermain gobak sodor terlalu kecil bgaimana anda akan bermain gobak sodor? Berikan alasannya	Mengganti dengan permainan yang lain
5	Bagaimana orangtua anda memperkenalkan permainan tradisional kepada anda?	Orang tua tidak memperkenalkan permainan tradisional

Instrumen wawancara motivasi

No	Pertanyaan	Jawab
1	Apakah saat anda mengalami kekalahan saat bermain permainan tradisional anda akan berusaha untuk memenangkannya? Berikan alasannya	Iya, karena tidak mau terkena hukuman
2	Bagaimana persaaanmu setelah memenangkan permainan gobak sodor?	Bangga
3	Apakah dilingkungan anda mendukung anda untuk melakukan berbagai macam permainan tradisional? Berikan alasannya	Iya, karena fasilitas mendukung
4	Bagaimana peran orang tua dalam mensupport anda dalam bermain permainan tradisional	Iya dengan cara memberi tahu cara bermain

Tanggal wawancara : 11 Oktober 2022

Tempat/Waktu : Ruang BK/ 09.00 WIB

A. Identitas Informan

Nama : Heylen

Jenis Kelamin : P

B. Instrumen pertanyaan untuk siswa SMP Negeri 4 Temanggung terkait motivasi dan minat siswa terhadap permainan tradisional di SMP Negeri 4 Temanggung

Instrumen wawancara minat

No	Pertanyaan	Jawab
1	Apakah anda menyukai permainan tradisional? Berikan alasannya	Iya, karena asik untuk dimainkan
2	Apakah anda berkonsentrasi saat melakukan gobak sodor? Berikan alasannya	Iya, agar musuh tidak mudah lolos
3	Apakah anda melakukan permainan tradisional anda mempunyai keinginan untuk mendominasi permainan? Berikan alasannya	Iya, agar permainan tidak membosankan
4	Disaat lahan untuk bermain gobak sodor terlalu kecil bagaimana anda akan bermain gobak sodor? Berikan alasannya	Tetap bermain dengan memodifikasi tempat bermain
5	Bagaimana orangtua anda memperkenalkan permainan tradisional kepada anda?	Iya, dengan cara memberi tahu tatacara bermain

Instrumen wawancara motivasi

No	Pertanyaan	Jawab
1	Apakah saat anda mengalami kekalahan saat bermain permainan tradisional anda akan berusaha untuk memenangkannya? Berikan alasannya	Tidak, karena hanya unruk bersenang-senang saja
2	Bagaimana perasaanmu setelah memenangkan permainan gobak sodor?	Senang
3	Apakah di lingkungan anda mendukung anda untuk melakukan berbagai macam permainan tradisional? Berikan alasannya	Iya, karena fasilitas mendukung untuk melakukan permainan tradisional
4	Bagaimana peran orang tua dalam mensupport anda dalam bermain permainan tradisional	Orang tua mensupport dengan cara menyuruh untuk bermain permainan tradisional daripada bermain hp

Tanggal wawancara : 11 Oktober 2022

Tempat/Waktu : Ruang BK/ 09.00 WIB

A. Identitas Informan

Nama : Riyanti

Jenis Kelamin : P

B. Instrumen pertanyaan untuk siswa SMP Negeri 4 Temanggung terkait motivasi dan minat siswa terhadap permainan tradisional di SMP Negeri 4 Temanggung

Instrumen wawancara minat

No	Pertanyaan	Jawab
1	Apakah anda menyukai permainan tradisional? Berikan alasannya	Iya, karena asik dan bisa bertemu dengan teman-teman
2	Apakah anda berkonsentrasi saat melakukan gobak sodor? Berikan alasannya	Tidak, karena hanya untuk berseang-senang saja
3	Apakah disaat anda melakukan permainan tradisional anda mempunyai keinginan untuk mendominasi permainan? Berikan alasanya	Iya, karena ingin berprestasi
4	Disaat lahan untuk bermain gobak sodor terlalu kecil bagaimana anda akan bermain gobak sodor? Berikan alasannya	Mengganti dengan permainan yang lain, karena kurang seru jika lahannya terlalu sempit
5	Bagaimana orangtua anda memperkenalkan permainan tradisional kepada anda?	Orang tua tidak memperkenalkan permainan tradisional

Instrumen wawancara motivasi

No	Pertanyaan	Jawab
1	Apakah saat anda mengalami kekalahan saat bermain permainan tradisional anda akan berusaha untuk memenangkannya? Berikan alasannya	Iya, karena tidak mau terkena hukuman
2	Bagaimana perasaanmu setelah memenangkan permainan gobak sodor?	Senang
3	Apakah di lingkungan anda mendukung anda untuk melakukan berbagai macam permainan tradisional? Berikan alasannya	Iya mendukung, karena lahan juga mendukung untuk permainan tradisional
4	Bagaimana peran orang tua dalam mensupport anda dalam bermain permainan tradisional	Orang tua tidak mensupport dalam bermain permainan tradisional

Tanggal wawancara :10 Oktober 2022

Tempat/Waktu : Ruang BK/ 09.00

A. Identitas Informan

Nama : Fardan

Jenis Kelamin : L

B. Instrument pertanyaan untuk siswa SMP Negeri 4 Temanggung terkait motivasi dan minat siswa terhadap permainan tradisional di SMP Negeri 4 Temanggung

Instrumen wawancara minat

No	Pertanyaan	Jawab
1	Apakah anda menyukai permainan tradisional? Berikan alasannya	Iya, karena asik
2	Apakah anda berkonsentrasi saat melakukan gobak sodor? Berikan alasannya	Ya
3	Apakah disaat anda melakukan permainan tradisional anda mempunyai keinginan untuk mendominasi permainan? Berikan alasanya	Iya, karena ingin menang

4	Disaat lahan untuk bermain gobak sodor terlalu kecil bagaimana anda akan bermain gobak sodor? Berikan alasannya	Mengganti dengan permainan yang lain, karena kurang seru jika lahannya terlalu sempit
5	Bagaimana orangtua anda memperkenalkan permainan tradisional kepada anda?	Orang tua tidak memperkenalkan permainan tradisional

Instrumen wawancara motivasi

No	Pertanyaan	Jawab
1	Apakah saat anda mengalami kekalahan saat bermain permainan tradisional anda akan berusaha untuk memenangkannya? Berikan alasannya	Iya, karena tidak mau terkena hukuman
2	Bagaimana perasaanmu setelah memenangkan permainan gobak sodor?	Senang
3	Apakah dilingkungan anda mendukung anda untuk melakukan berbagai macam permainan tradisional? Berikan alasannya	Iya mendukung, karena lahan juga mendukung untuk permainan tradisional

4	Bagaimana peran orang tua dalam mensupport anda dalam bermain permainan tradisional	Orang tua tidak mensupport dalam bermain permainan tradisional
---	---	--

Lampiran 6. Rekap Hasil Wawancara

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
	Apakah anda menyukai permainan tradisional? Berikan alasannya	Apakah anda berkonsentrasi saat melakukan gobak sodor? Berikan alasannya	Apakah disaat anda melakukan permainan tradisional anda mempunyai keinginan untuk mendominasi permainan? Berikan alasannya	Diast lahan untuk bermain gobak sodor terlalu kecil bagaimana anda akan bermain gobak sodor? Berikan alasannya	Bagaimana orangtua anda memperkenalkan permainan tradisional kepada anda?	Apakah saat anda mengalami kekalahan saat bermain permainan tradisional anda akan berusaha untuk memenangkannya? Berikan alasannya	Bagaimana persaanmu setelah memenangkan permainan gobak sodor?	Apakah dilingkungan anda mendukung anda untuk melakukan berbagai macam permainan tradisional? Berikan alasannya	Bagaimana peran orang tua dalam mensuport anda dalam bermain permainan tradisional
Responde									
1	Iya, karena permainan tradisional menarik untuk dilakukan	Iya, karena kalau tidak berkonsentrasi akan kalah dari lawan	Iya, agar lebih dikenal dan semakin bersemangat	Saya akan menyesuaikan lahan itu agar tetap bisa bermain gobak sodor	Orang tua memberi tau mengenai teknik-teknik permainan gobak sodor	Tidak, karena bermain hanya untuk bersenang-senang	Senang dan bersyukur	Iya mendukung, karena masyarakat senang dengan permainan tradisional	Orang tua mensuport dengan cara mengajarkan Teknik-teknik yang ada
2	Iya, karena bertemu dengan teman-teman dan bahan untuk bermain mudah didapat	Iya, agar lawan tidak dapat menembus pertahanan dan bisa memenangkan pertandingan	Iya, agar banyak dikenal	Tetab bermain, dengan memperkecil area gobak sodor	Mengajarkan secara langsung	Iya, karena kalau kalah malu mau terkena hukuman	Senang sekali	Iya, karena fasilitas mendukung dan teman-teman juga banyak	Tidak mensuport
3	Iya, karena bahan-bahan permainan mudah didapat	Iya, agar tidak tertangkap lawan	Iya, agar dikenal teman-teman dan menjadi pemenang dalam permainan	Tetap bermain gobak sodor dengan menyesuaikan lahan	Dengan cara menjelaskan teknik-tekniknya	Tidak, bermain hanya untuk bersenang-senang dan bisa berusaha memenangkan permainan selanjutnya	Senang	Medukung, karena teman-teman sering mengajak main dan fasilitaspun mendukung	Tidak mendukung
4	Iya, karena permainan tradisional mudah dinikmati	Iya, agar tidak tertangkap musuh	Iya, agar menjadi terkenal	Tetap bermain gobak sodor dengan memodifikasi lapangan permainan	Dengan mengajarkan secara langsung Teknik permainan	Tidak, karena bermain hanya untuk bersenang-senang saja	Senang	Iya, karena lingkungan dan teman mendukung untuk melakukan permainan tradisional	Orang tua mensuport dalam memainkan permainan tradisional
5	Iya, karena mudah dimainkan dan banyak temannya	Tidak, karena hanya main-main saja	Iya, karena ingin memenangkan permainan	Tetap bermain gobak sodor dengan memodifikasi lahan permainan	Memberi tau tata cara permainan	Iya, agar tidak terkena hukuman	Senang	Iya, karena vasilitas mendukung	Orang tua mensuport dengan cara mengajarkan permainan tradisional
6	Iya, karena seru untuk dimainkan	Iya, agar musuh tidak lolos dalam pertahanan	Iya, agar saya bisa memenangkan permainan	Mengganti permainan, karena kalau tetap bermain akan mengurangi keseruan dalam permainan	Orang tua tidak memperkenalkan permainan tradisional, tetapi saya dikenalkan oleh teman-teman saya	Iya, karena kalau kalah ada hukumannya	Senang	Iya, karena lahan permainan mendukung	Orang tua mensuport dalam bermain permainan tradisional, agar mengurangi itensitas bermain hp
7	Iya, karena mudah dimainkan dan lebih menyenangkan	Iya, agar tidak tertangkap musuh	Iya, karena ingin terlihat keren dan bisa memenangkan permainan	Mengganti dengan permainan yang lain	Mengajak bermain dan diberi tahu Teknik permainan	Iya, agar dianggap keren oleh teman-teman	Senang	Iya, karena fasilitas mendukung dan teman-teman sering mengajak	Orang tua mensuport dalam bermain permainan tradisional
8	Iya, karena mudah dimainkan	Tidak, karena hanya untuk bersenang-senang saja	Iya, karena saya ingin terkenal	Tetap bermain gobak sodor dengan memodifikasi lahan permainan	Menceritakan cara melakukan permainan tradisional	Tidak, karena hanya untuk bersenang-senang saja	Bangga	Iya, karena lahan mendukung dan teman-teman mengajak	Iya dengan cara menyuruh untuk bermain permainan tradisional
9	Iya, karena seru dan bisa kumpul dengan teman-teman	Iya, agar bisa memenangkan permainan	Iya, agar saya terlihat keren	Mengganti permainan gobak sodor dengan permainan yang lain	Mengajak bermain Bersama	Iya, agar tidak terkena hukuman	Seneng	Iya, karena lahan mendukung dan teman juga mengajak bermain	Orang tua tidak mensuport
10	Iya, karena lebih seru	Iya, agar menang dan bisa menangkap musuh	Tidak, karena bermain hanya untuk bersenang-senang saja	Tetap bermain dengan memodifikasi lahan permainan	Orang tua mengenalkan dengan cara memberi tahu cara permainan	Iya, karena kalau menang mendapatkan hadiah	Senang	Iya, karena lahan mendukung dan teman juga mengajak	Orang tua mensuport dengan cara menyuruh untuk bermain permainan tradisional daripada bermain hp terus
11	Iya, karena asik untuk dimainkan dan banyak bertemu teman	Iya, agar lawan tidak dapat menembus pertahanan	Tidak, karena bermain hanya untuk bersenang-senang saja	Mengganti dengan permainan yang lain	Orang tua tidak mengenalkan, tetapi saya mengenal permainan tradisional dari teman-teman	Iya, karena ingin memenangkan permainan	Senang	Iya, karena lahan mendukung	Orang tua kurang mensuport untuk bermain permainan tradisional
12	Iya, karena permainan tradisional menarik dan bisa bertemu teman-teman	Iya, agar bias memenangkan permainan	Tidak, karena bermain hanya untuk bersenang-senang saja	Mengganti dengan permainan yang lain	Orang tua tidak memperkenalkan permainan tradisional	Iya, karena tidak mau terkena hukuman	Bangga	Iya, karena fasilitas mendukung	Iya dengan cara memberi tahu cara bermain
13	Iya, karena asik untuk dimainkan	Iya, agar musuh tidak mudah lolos	Iya, agar permainan tidak membosankan	Tetap bermain dengan memodifikasi tempat bermain	Iya, dengan cara memberi tahu tatacara bermain	Tidak, karena hanya unruk bersenang-senang saja	Senang	Iya, karena fasilitas mendukung untuk melakukan permainan tradisional	Orang tua mensuport dengan cara menyuruh untuk bermain permainan tradisional daripada bermain hp
14	Iya, karena asik dan bisa bertemu dengan teman-teman	Tidak, karena hanya untuk bersenang-senang saja	Iya, karena ingin berprestasi	Mengganti permainan yang lain, karena kurang seru jika lahannya terlalu sempit	Orang tua tidak memperkenalkan permainan tradisional	Iya, karena tidak mau terkena hukuman	Senang	Iya, karena lahan mendukung permainan tradisional	Orang tua tidak mensuport dalam bermain permainan tradisional
15	Iya, karena asik untuk dimainkan	Iya, agar musuh tidak mudah lolos	Iya, agar permainan tidak membosankan	Tetap bermain dengan memodifikasi tempat bermain	Iya, dengan cara memberi tahu tatacara bermain	Tidak, karena hanya unruk bersenang-senang saja	Senang	Iya, karena fasilitas mendukung untuk melakukan permainan tradisional	Orang tua mensuport dengan cara menyuruh untuk bermain permainan tradisional daripada bermain hp

Lampiran 7. Hasil Wawancara Guru

MOTIVASI DAN MINAT SISWA TERHADAP PERMAINAN TRADISIONAL
DI SMP NEGERI 4 TEMANGGUNG

Tanggal wawancara :10 Oktober 2022

Tempat/Waktu : Ruang BK/ 09.00

A. Identitas Informan

Nama : Beni, S.Pd

Jenis Kelamin : L

**B. Instrument pertanyaan untuk guru PJOK SMP Negeri 4 Temanggung
terkait motivasi dan minat siswa terhadap permainan tradisional di SMP
Negeri 4 Temanggung**

No	Pertanyaan	Jawab
1	Apakah bapak mengetahui tentang permainan tradisional?	Ya, permainan tradisional di SMP N 4 temanggung, itu yang diajarkan hanya pada permainan

		kasti, yang penting siswa dapat aktif
2	Bagaimana cara bapak menerapkan permainan tradisional kedalam pembelajaran PJOK?	Dalam pembelajaran, yang jelas dimasukan dalam RPP, kadang permainan tradisional kita sisipkan dalam materi pembelajaran
3	Bagaimana perasaan siswa saat bermain permainan tradisional?	Ya senang, yang pasti anak itu lebih semangat kalau saya lihat
4	Apakah siswa berkonsentrasi saat melakukan permainan tradisional?	Iya, pasti. Tapi semua ya tergantung dari siswanya. Tapi sebagian besar iya
5	Apakah siswa saat melakukan permainan tradisional ingin mendominasi permainan?	Iya, karena kita memberi nilai tambahan, sehingga siswa lebih semangat
6	Apakah bapak sebagai guru ikut serta dalam mengenalkan permainan tradisional kepada siswa? bisa dijelaskan	Ya kalau itu pasti. kita masukan dalam pembelajaran dan masukan di RPP
7	Bagaimana cara bapak memberikan dorongan pada siswa yang tidak mau berpartisipasi dalam melaksanakan permainan tradisional ?	Ya kalau saya memotivasi dengan reward, dengan nilai jadi anak akan lebih termotivasi

MOTIVASI DAN MINAT SISWA TERHADAP PERMAINAN TRADISIONAL
DI SMP NEGERI 4 TEMANGGUNG

Tanggal wawancara : 11 Oktober 2022

Tempat/Waktu : Ruang BK/ 09.00

C. Identitas Informan

Nama : Hartono, S.Pd

Jenis Kelamin : L

**D. Instrument pertanyaan untuk guru PJOK SMP Negeri 4 Temanggung
terkait motivasi dan minat siswa terhadap permainan tradisional di SMP
Negeri 4 Temanggung**

No	Pertanyaan	Jawab
1	Apakah bapak mengetahui tentang permainan tradisional?	Oh iya
2	Bagaimana cara bapak menerapkan permainan tradisional kedalam pembelajaran PJOK?	Ya untuk menerapkan kita berdasarkan materi dalam silabus, kalau ada materi permainan tradisional ya kita berikan.

3	Bagaimana perasaan siswa saat bermain permainan tradisional?	Ya senang, sangat menyenangkan, tapi kendalanya kadang ya kita di tuntut untuk lebih banyak mengajarkan olahraga yang kadang sering dilombakan jadi ya kita tidak banyak mengajarkan permainan tradisional
4	Apakah siswa berkonsentrasi saat melakukan permainan tradisional?	Iya, anak-anak saling berkompetisi, ada semangat karena saya memberikan nilai yang lebih bagi yang bisa
5	Apakah siswa saat melakukan permainan tradisional ingin mendominasi permainan?	Iya, wajar anak termotivasi sing mendapat nilai yang tinggi
6	Apakah bapak sebagai guru ikut serta dalam mengenalkan permainan tradisional kepada siswa? bisa dijelaskan	Iya, jelas mas
7	Bagaimana cara bapak memberikan dorongan pada siswa yang tidak mau berpartisipasi dalam melaksanakan permainan tradisional ?	Ya kalau saya memotivasi dengan reward, misalnya memberikan nilai yang tinggi bagi yang ikut dan semangat.

Lampiran 8. RPP Guru PJOK

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMP N 4 TEMANGGUNG
Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
Kelas/ Semester : VII/ Dua
Materi Pokok : Permainan Bola Kecil Kasti
Alokasi Waktu : (2 X Pertemuan (6 JP))

A. Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2 Memahami gerak spesifik dalam berbagai permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional. *)	3.2.1 Menjelaskan konsep tehnik dasar melempar bola dalam permainan kasti 3.2.2 Menjelaskan konsep tehnik dasar menangkap bola dalam permainan kasti 3.2.3 Menjelaskan konsep tehnik dasar memukul bola dalam permainan kasti 3.2.4 Menjelaskan konsep bermain kasti dengan peraturan sederhana

4.2 Mempraktikkan gerak spesifik dalam berbagai permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional. *)	4.2.1 Melakukan konsep tehnik dasar melempar bola dalam permainan kasti 4.2.2 Melakukan konsep tehnik dasar menangkap bola dalam permainan kasti 4.2.3 Melakukan konsep tehnik dasar memukul bola dalam permainan kasti 4.2.4 Melakukan konsep bermain kasti dengan peraturan sederhana
---	--

*Nilai Karakter

Memiliki sikap religius, disiplin dan kerja sama

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah menyimak informasi dan peragaan dari buku dan/atau model, siswa dapat :

Pertemuan 1

1. Menjelaskan konsep tehnik dasar melempar bola dalam permainan kasti dengan benar
2. Menjelaskan konsep tehnik dasar menangkap bola dalam permainan kasti dengan benar
3. Menjelaskan konsep tehnik dasar memukul bola dalam permainan kasti
4. Menjelaskan konsep bermain kasti dengan peraturan sederhana
5. Melakukan konsep tehnik dasar melempar bola dalam permainan kasti dengan baik
6. Melakukan konsep tehnik dasar menangkap bola dalam permainan kasti dengan baik
7. Memiliki sikap religius, disiplin dan kerja sama

Pertemuan 2

1. Melakukan konsep tehnik dasar memukul bola dalam permainan kasti
2. Melakukan konsep bermain kasti dengan peraturan sederhana
3. Memiliki sikap religius, disiplin dan kerja sama

D. Materi Pembelajaran :

Tema : Permainan Bola Kecil
Sub Tema : Permainan Kasti

1. Materi Pembelajaran Reguler
 - a. Konsep dasar gerak permainan kasti (lemparan,tangkapan dan pukulan):
 - Konsep dasar

- Melempar bola: melempar bola lambung, melempar bola lurus, melempar bola rendah
- Menangkap bola: menangkap bola lambung, menangkap bola lurus, menangkap bola rendah.
- Memukul bola: memukul bola melambung, memukul bola lurus, memukul bola rendah.
- Berlari berbagai arah.
- b. Permainan kasti sederhana
 - Pertandingan kasti sederhana dengan menerapkan teknik dasar melempar, menangkap, memukul dan berlari berbagai arah dengan peraturan yang dimodifikasi.
- 2. Materi Pembelajaran Remedial
Materi pembelajaran remedial, materi pembelajaran bola kasti yang dimodifikasi, lapangan yang diperkecil ukurannya., jumlah pemain lebih sedikit sesuai jumlah siswa.
- 3. Materi Pembelajaran Pengayaan
Materi pengayaan di berikan dengan meningkatkan faktor kesulitan

E. Metode Pembelajaran:

Pendekatan /Pembelajaran : Saintifik

F. Media Pembelajaran

1. Media
Model peragaan oleh guru atau peserta didik yang sudah memiliki kemampuan melakukan gerak spesifik memegang pemukul, kemampuan gerak melambungkan bola (pitcher), dan kemampuan gerak memukul bola
2. Alat dan bahan
 - a. Ruang terbuka yang datar dan aman²⁾ Bola ± 16 buah,
 - b. Tiang bendera /cone ± 12 buah,
 - c. Stopwatch,
 - d. Pluit,
 - e. Alat pemukul (stick),
 - f. Bola kasti

G. Sumber Belajar

1. Muhajir. 2016. PJOK (Buku Guru). Jakarta: Kemendikbud .(hal. 98-117)
2. Muhajir. 2016. PJOK (Buku Siswa). Jakarta: Kemendikbud (hal. 67–83)

H. Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan 1

1. Kegiatan Pendahuluan (15 menit)

- a. Guru membariskan peserta didik menjadi empat bersyaf atau membentuk setengah lingkaran, ucapkan salam atau selamat pagi kepada peserta didik.
- b. Guru atau siswa memimpin doa dilanjutkan dengan mengabsen.
- c. Guru harus memastikan bahwa semua peserta didik dalam keadaan sehat,
- d. Guru menanyakan kepada peserta didik mengenai konsep permainan kasti secara umum, dengan memancing peserta didik menceritakan pengalamannya melakukan permainan kasti
- e. Guru menyampaikan cakupan materi yang akan dipelajari yaitu: lempar tangkap, lemparan atas, samping dan bawah dan memukul
- f. Guru menjelaskan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik setelah proses pembelajaran (seperti yang tercantum dalam indikator ketercapaian kompetensi) disertai dengan penjelasan manfaat permainan kasti
- g. Memberikan motivasi yang disesuaikan dengan materi pembelajaran

2. Kegiatan Inti (85 menit)

Mengamati

- a. Siswa menyimak informasi dan peragaan materi tentang gerak spesifik melempar, menangkap, lemparan atas, samping dan bawah
- b. Mencari informasi tentang spesifik gerak permainan kasti (melambungkan bola, melempar bola, menangkap bola dan memukul bola) dari berbagai sumber media cetak atau elektronik yang kemudian membuat catatan tentang spesifik gerak permainan kasti

Menanya

- a. Setelah peserta didik mengamati tentang spesifik gerak kasti, guru memfasilitasi peserta didik untuk menggali lebih dalam tentang spesifik gerak dalam bentuk pertanyaan, misalnya:
 - Bagaimana melempar bola supaya jalannya bola bisa kencang dan lurus?
 - Bagaimana cara menangkap bola ketika bola berada jauh diatas kepala kita?
 - Mempertanyakan tentang manfaat permainan kasti terhadap kesehatan dan otot-otot yang dominan yang dipergunakan dalam permainan kasti

Mencoba/ mengeksplorasi

Peserta didik:

- a. Pemanasan
- b. Melambung-lambungkan bola



- c. Melemparkan bola ke berbagai arah dengan berbagai teknik melempar berpasangan



- d. Melemparkan dan menangkap bola secara individual, berpasangan, atau berkelompok dalam posisi diam dan bergerak



- e. Melempar sasaran bergerak (kaki teman) secara berpasangan .
Dilakukan pengulangan disetiap sesi latihan

Menalar atau mengasosiasikan

- Peserta didik secara mandiri menemukan kesalahan yang terjadi pada gerakan lemparan lurus dan datar
- Peserta didik secara berkelompok menemukan kesalahan yang terjadi pada gerakan menangkap bola lambung
- Peserta didik secara mandiri dan berkelompok memperbaiki kesalahan yang terjadi pada gerakan lemparan lurus datar dan menangkap bola lambung
- Peserta didik dalam kelompoknya menemukan konsep gerak lemparan lurus datar dan menangkap bola lambung

Mengomunikasikan :

- Peserta didik menampilkan gerakan lemparan lurus datar dan menangkap bola lambung berdasarkan hasil penilaian secara individu maupun penilaian dari teman sejawat
- Guru mengamati setiap gerakan yang dilakukan oleh peserta didik
- Peserta didik melakukan lemparan lurus datar dan menangkap bola lambung dengan berbagai kondisi
- Peserta didik melakukan permainan kasti dengan menggunakan spesifik gerak lempar tangkap .
- Guru mengamati keterampilan peserta didik selama permainan untuk dijadikan bahan penilaian

3. Penutup (20 menit)

- Guru:bersama-sama dengan peserta didik membuat rangkuman/simpulan pelajaran;
- Guru melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram;
- Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran
- Guru merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik
- Peserta didik diberikaan untuk melakukan pendinginan kemudian berdoa' a lalu dibubarkan (kembali ke kelas yang dilakukan dengan tertib), bagi peserta didik yang bertugas mengembalikan peralatan ke tempat semula

Pertemuan 2

1. Kegiatan Pendahuluan (15 menit)

- a. Guru membariskan peserta didik menjadi empat bersyaf atau membentuk setengah lingkaran, ucapkan salam atau selamat pagi kepada peserta didik.
- b. Guru atau siswa memimpin doa dilanjutkan dengan mengabsen.
- c. Guru harus memastikan bahwa semua peserta didik dalam keadaan sehat,
- d. Guru menanyakan kepada peserta didik mengenai konsep permainan kasti secara umum, dengan memancing peserta didik menceritakan pengalamannya melakukan permainan kasti
- e. Guru menyampaikan cakupan materi yang akan dipelajari yaitu: lempar tangkap, lemparan atas, samping dan bawahdan memukul
- f. Guru menjelaskan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik setelah proses pembelajaran (seperti yang tercantum dalam indikator ketercapaian kompetensi) disertai dengan penjelasan manfaat permainan kasti
- g. Memberikan motivasi yang disesuaikan dengan materi pembelajaran

2. Kegiatan Inti (85 menit)

Mengamati

- a. Siswa menyimak informasi dan peragaan materi tentang gerak spesifik memukul

- b. Mencari informasi tentang spesifik gerak memukul dan permainan kasti dari berbagai sumber media cetak atau elektronik yang kemudian membuat catatan tentang spesifik gerak memukul dan permainan kasti

Menanya

Setelah peserta didik mengamati tentang spesifik gerak kasti, guru memfasilitasi peserta didik untuk menggali lebih dalam tentang spesifik gerak dalam bentuk pertanyaan, misalnya:

- Bagaimana memukul bola supaya jalannya bola bisa kencang?
- Mempertanyakan teknik berlari yg baik dalam permainan kasti

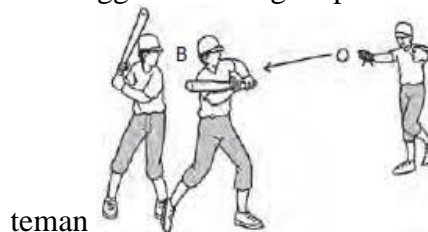
Mencoba/ mengeksplorasi

Peserta didik:

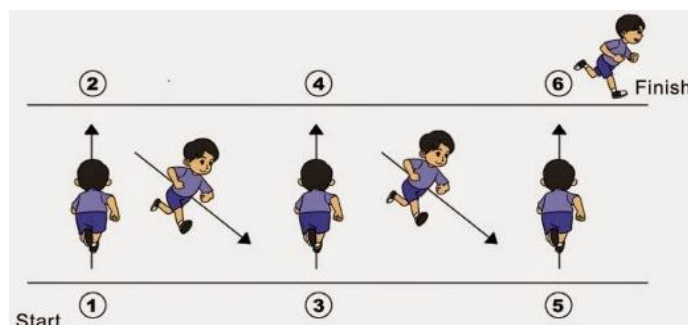
- Pemanasan
- Memukul bola kasti menggunakan tongkat pemukul yang dilabungkan sendiri



- c. Memukul bola kasti menggunakan tongkat pemukul yang dilabungkan



- d. Melakukan latihan lari zig-zak dan lurus secara berpasangan atau berkelompok



- Peserta didik melakukan permainan kasti yang dimodifikasi
- Dilakukan pengulangan disetiap sesi latihan

Menalar atau mengasosiasikan

- Peserta didik secara mandiri menemukan kesalahan yang terjadi pada spesifik gerak memukul bola

- Peserta didik secara berkelompok menemukan kesalahan yang terjadi pada gerakan lari dalam permainan kasti
- Peserta didik secara mandiri dan berkelompok memperbaiki kesalahan yang terjadi pada spesifik gerak memukul bola dan berlari dalam permainan kasti
- Peserta didik dalam kelompoknya menemukan konsep gerak memukul bola dan berlari dalam permainan kasti

Mengomunikasikan :

- Peserta didik menampilkan gerakan memukul bola dan berlari dalam permainan kasti berdasarkan hasil penilaian secara individu maupun penilaian dari teman sejawat
- Guru mengamati setiap gerakan yang dilakukan oleh peserta didik
- Peserta didik melakukan memukul bola dan berlari dalam permainan kasti dengan berbagai kondisi
- Peserta didik melakukan permainan kasti yang dimodifikasi

3. Penutup (20 menit)

Dalam kegiatan penutup, guru bersama peserta didik baik secara individual maupun kelompok melakukan refleksi dengan cara :

- menanyakan proses dan hasil pembelajaran yang telah dilakukan
- manfaat apa yang diperoleh dari pembelajaran tersebut
- memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran;
- melakukan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pemberian tugas dalam bentuk pengetahuan, baik tugas individual maupun kelompok; dan
- menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya
- Peserta didik dibariskan untuk melakukan pendinginan kemudian berdo'a lalu dibubarkan (kembali ke kelas yang dilakukan dengan tertib), bagi peserta didik yang bertugas mengembalikan peralatan ke tempat semula

I. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Jenis/Teknik penilaian

- Sikap (spiritual dan sosial)

Sikap spiritual (lampiran 1)

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Observasi	Jurnal	Lihat Lampiran 1	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk dan pencapaian pembelajaran

					(<i>assessment for and of learning</i>)
--	--	--	--	--	---

Sikap Sosial

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Observasi	Jurnal	Lihat Lampiran 1	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk dan pencapaian pembelajaran (<i>assessment for and of learning</i>)

a. Penilaian kompetensi pengetahuan dengan:

- Teknik Penilaian : Tes tulis
 Bentuk Instrumen : Tes uraian
 Kisi-kisi :
 1. Menyebutkan 3 teknik dasar permainan bola kasti
 2. Menjelaskan konsep gerak melempar dalam kasti
 3. Menjelaskan prosedur gerak menangkap bola lambung

Instrumen Penilaian Lampiran 2

b. Penilaian Keterampilan gerak spesifik dengan

- Teknik Penilaian : Tes praktik
 Bentuk Instrumen : *rating scale* (dengan lembar pengamatan)
 Kisi-kisi :
 1. Melakukan teknik dasar melempar
 2. Melakukan teknik dasar memukul
 3. Melakukan teknik dasar menangkap
 4. Melakukan permainan kasti dengan peraturan yang dimodifikasi

Instrumen Penilaian Lampiran 3

1 Penilaian remedial

Dengan pemanfaatan tutor sebaya melalui belajar kelompok untuk menjawab pertanyaan yang diberikan guru tentang hal-hal yang berkaitan

- dengan permainan kasti
2. Penilaian pengayaan
Mencari artikel dari majalah atau internet tentang permainan kasti

Temanggung , 3 Januari 2019

Mengetahui
Kepala Sekolah

Guru Mapel

Drs. SLAMET PUJIYONO, M.Pd.

REZA BENNY SETYA AJI, S.Pd.

NIP. 19651128 198902 1 001

Lampiran 1

1. Penilaian Sikap

Penilaian perkembangan sikap spiritual dan sosial dalam bentuk jurnal.

JURNAL PERKEMBANGAN SIKAP SPIRITUAL

Nama Sekolah : SMP N 4 TEMANGGUNG

Kelas/Semester : VII/Semester 2

Tahun Pelajaran : 2018/2019

No	Waktu	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tanda Tangan	Tindak Lanjut
1						
2						
Dst.						

JURNAL PERKEMBANGAN SIKAP SOSIAL

Nama Sekolah : SMP 4 TEMANGGUNG

Kelas/Semester : VII/Semester 2

Tahun Pelajaran : 2018/2019

No	Waktu	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tanda Tangan	Tindak Lanjut
1						
2						
Dst.						

PENILAIAN DIRI

Nama Siswa :

Hari/Tgl Pengisian :

Petunjuk

Berdasarkan perilaku kalian selamaini,nilailah diri kalian sendiri dengan memberikan tanda centang(√) pada kolom skor4,3,2,atau1 pada Lembar Penilaian Diri dengan ketentuan sebagai berikut.

Skor 4 apabila **selalu** melakukan perilaku yang dinyatakan Skor 3 apabila **sering** melakukan perilaku yang dinyatakan

Skor 2 apabila **kadang-kadang** melakukan perilaku yang dinyatakan Skor 1 apabila **jarang** melakukan perilaku yang dinyatakan

Indikator Sikap:

1. Keimanan

4. Santun

7. Peduli

- | | | |
|--------------|------------------|-----------------|
| 2. Ketaqwaan | 5. Disiplin | 8. Percaya diri |
| 3. Kejujuran | 6. Tanggungjawab | |

No	Pernyataan	Skor				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Saya berdoa sebelum dan sesudah menjalankan setiap perbuatan,ikhlas menerima pemberian dan keputusanTuhanYME.					
2	Saya menjalankan ibadah sesuai ajaran agama yang saya anut,mengikuti ibadah bersama di Sekolah.					
3	Saya jujur dalam perkataan dan perbuatan, mengakui kesalahan yang diperbuat,mengakui kekurangan yang dimiliki.					
4	Saya hadir dan pulang sekolah tepat waktu,berpakaian rapi sesuai ketentuan, patuh pada tata tertib sekolah(mengenakan helm saat membonceng motor), mengerjakan tugas yang diberikan, dan mengumpulkannya tepat waktu.					
5	Saya melaksanakan setiap pekerjaan yang menjadi tanggungjawabnya,mengakui dan meminta maaf atas kesalahan yang dilakukan,dan menepati janji					
6	Saya membantu orang yang membutuhkan,memelihara lingkungan,mematikanlampu dan keranair jikatidakdigunakan,tidakmengganggu/merugikanorang lain					
7	Saya menerima kesepakatan meskipun berbeda dengan pendapat saya,menerima kekurangan orang lain,memaafkan kesalahan orang lain,menerima perbedaan dengan orang lain.					
8	Saya terlibat aktif dalam kegiatan membersihkan kelas/sekolah,kerja kelompok, mendahulukan kepentingan bersama, dan membantu orang lain tanpa mengharap imbalan					
9	Saya menghormati orangyang lebih tua,tidak berkata-kata kotor, kasar,dan tidak menyakitkan, mengucapkan terimakasih,memintaijin ketika menggunakan barang orang lain,melakukan pembiasaan 5S(Senyum,Sapa,Salam,Sopan dan Santun).					

10	Saya berpendapat/bertindak tanpa ragu-ragu, berani berpendapat, bertanya atau menjawab, presentasi di depan kelas, dan membuat keputusan dengan cepat.					
JUMLAH SKOR						

PENILAIAN ANTAR TEMAN

Nama Teman yang Dinilai:

Hari/Tgl Pengisian :

Penilai :

No	Pernyataan	Skor				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Teman saya berdoa sebelum dan sesudah menjalankan setiap perbuatan, ikhlas menerima pemberian dan keputusan Tuhan YME.					
2	Teman saya menjalankan ibadah sesuai ajaran agama yang saya anut, mengikuti ibadah bersama di sekolah.					
3	Teman saya jujur dalam perkataan dan perbuatan, mengakui kesalahan yang diperbuat, mengakui kekurangan yang dimiliki.					
4	Teman saya hadir dan pulang sekolah tepat waktu, berpakaian rapi sesuai ketentuan, patuh pada tata tertib sekolah (mengenakan helm saat membonceng motor), mengerjakan tugas yang diberikan, dan mengumpulkannya tepat waktu.					
5	Teman saya melaksanakan setiap pekerjaan yang menjadi tanggungjawabnya, mengakui dan meminta maaf atas kesalahan yang dilakukan, dan menepati janji					
6	Teman saya membantu orang yang membutuhkan, memelihara lingkungan, mematikan lampu dan keran air jika tidak digunakan, tidak mengganggu/merugikan orang lain					

7	Teman saya menerima kesepakatan meskipun berbeda dengan pendapat saya, menerima kekurangan orang lain, memaafkan kesalahan orang lain, menerima perbedaan dengan orang lain.					
8	Teman saya terlibat aktif dalam kegiatan membersihkan kelas/sekolah, kerja kelompok, mendahulukan kepentingan bersama, dan membantu orang lain tanpa mengharap imbalan					
9	Teman saya menghormati orang yang lebih tua, tidak berkata-kata kotor, kasar, dan tidak menyakiti, mengucapkan terima kasih, meminta izin ketika menggunakan barang orang lain, melakukan pembiasaan 5S (Senyum, Sapa, Salam, Sopan dan Santun).					
10	Teman saya berpendapat/bertindak tanpa ragu-ragu, berani berpendapat, bertanya atau menjawab, presentasi di depan kelas, dan membuat keputusan dengan cepat.					
JUMLAH SKOR						

Lampiran 2

Penilaian Pengetahuan

Teknik Penilaian : Tes tertulis

Bentuk Instrumen : Tes uraian

Kisi-kisi : 1. Menyebutkan 3 teknik dasar permainan bola kasti
2. Menjelaskan konsep gerak melempar dalam kasti
3. Menjelaskan prosedur gerak menangkap bola lambung

Butir soal Pengetahuan

No	Pertanyaan yang diajukan	Kualitas Jawaban
1.	Menyebutkan 3 teknik dasar permainan bola kasti	
2.	Menjelaskan konsep gerak melempar dalam kasti	
3.	Menjelaskan prosedur gerak menangkap bola lambung	
Jumlah		
Jumlah Skor maksimal : 12		

Skor perolehan

Nilai :----- X 100

Skor maksimal

Kunci Jawaban:

No	Jawaban	Skore
1	a. Teknik dasar melempar b. Teknik dasar menangkap c. Teknik dasar memukul	3
2	a. Posisi awal b. Posisi melempar c. Posisi akhir (gerak ikutan)	3
3	a. Berdirilah tegak dengan kaki kanan di depan. b. Arahkan pandangan ke arah datangnya bola. c. Bengkokkan siku dan tangan berhadapan. d. Lemaskan dan renggangkan jari-jari. e. Tangkaplah bola f. Kemudian gerakan tangan dan badan mengikuti arah bola	6
Jumlah score maksimal		12
Keterangan: Masing-masing opsi jawaban jika salah nilai 1, jika tidak dijawab nol		

Lampiran 3
Penilaian Praktik

Teknik Penilaian : Tes Praktik
 Bentuk Instrumen : *rating scale* (dengan lembar pengamatan)
 Kisi-kisi : 1.Melakukan teknik dasar melempar
 2.Melakukan teknik dasar memukul
 3.Melakukan teknik dasar menangkap
 4.Melakukan permainan kasti dengan peraturan yang dimodifikasi

Butir soal keterampilan :

1. Lakukan teknik dasar melempar
2. Lakukan teknik dasar memukul
3. Lakukan teknik dasar menangkap
4. Lakukan permainan kasti dengan menggunakan teknik dasar melempar,memukul,menangkap dan berlari

Lembar Pengamatan

No	Aspek yang dinilai	Kualitas Gerakan									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Melakukan teknik dasar melempar										
2	Melakukan teknik dasar memukul										
3	Melakukan teknik dasar menangkap										
4	Melakukan permainan kasti dengan menggunakan teknik dasar melempar,memukul,menangkap dan berlari.										
Jumlah											
Jumlah Skor maksimal : 40											

Skor perolehan
 Nilai :----- X 100
 Skor maksimal

Rubrik dan pensekoran

a. Teknik dasar melempar

No	Rubrik	Skore
----	--------	-------

1	<ul style="list-style-type: none"> a. Pandangan ke depan. b. Berdirilah menyamping dengan kaki kiri di depan dan kaki kanan di belakang. c. Buka kaki dengan lebar. d. Luruskan lutut kaki kiri dan bengkokkan lutut kaki kanan. e. Peganglah bola dengan tangan kanan. f. Luruskan tangan kiri sejajar bahu dan berada di depan. g. Lemparkan bola dari atas kepala/ samping badan. h. Ikuti jalannya lemparan bola dengan tangan. 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Nilai 10 jika memenuhi semua kriteria 2. Nilai 9 jika memenuhi 7 kriteria 3. Nilai 8 jika memenuhi 6 kriteria 4. Nilai 7 jika memenuhi 5 kriteria 5. Nilai 6 jika memenuhi 4 kriteria 6. Nilai 5 jika memenuhi 3 kriteria 7. Nilai 4 jika memenuhi 2 kriteria 8. Nilai 3 jika memenuhi 1 kriteria 9. Nilai 2 jika tidak memenuhi semua kriteria 10. Nilai 0 jika tidak mengikuti tes praktik
---	---	--

b. Teknik dasar memukul

No	Rubrik	Skore
1	<ul style="list-style-type: none"> a. Condongkan badan ke arah pemukul. b. Buka kedua kaki selebar bahu. c. Pegang dengan tangan kanan, tarik kayu pemukul ke belakang sampai bahu. d. Beri tanda arah bola yang diinginkan dengan tangan kiri. e. Perhatikan bola dan pukullah. f. Gerakkan pemukul dilakukan dengan kekuatan gerakan badan dan tangan kanan 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Nilai 10 jika memenuhi semua kriteria 2. Nilai 9 jika memenuhi 5 kriteria 3. Nilai 8 jika memenuhi 4 kriteria 4. Nilai 7 jika memenuhi 3 kriteria 5. Nilai 6 jika memenuhi 2 kriteria 6. Nilai 5 jika memenuhi 1 kriteria 7. Nilai 4 jika memenuhi jika tidak memenuhi semua kriteria 8. Nilai 0 jika tidak mengikuti tes praktik

c. Teknik dasar menangkap

No	Rubrik	Skore
1	<ul style="list-style-type: none"> a. Berdirilah tegak dengan kaki kanan di depan. b. Arahkan pandangan ke arah datangnya bola. c. Bengkokkan siku dan tangan berhadapan. d. Lemaskan dan renggangkan jari-jari. e. Tangkaplah bola 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Nilai 10 jika memenuhi semua kriteria 2. Nilai 9 jika memenuhi 4 kriteria 3. Nilai 8 jika memenuhi 3 kriteria 4. Nilai 7 jika memenuhi 2 kriteria 5. Nilai 6 jika memenuhi 1 kriteria 6. Nilai 5 jika tidak memenuhi semua kriteria

d. Bermain kasti dengan peraturan yang dimodifikasi

No	Rubrik	Skore
1	a. Apabila permainan selalu dilakukan dengan menggunakan teknik dasar yang disepakati	10
	b. Apabila permainan hanya dilakukan dengan menggunakan sebagian besar teknik dasar yang disepakati	5

Lampiran 9. formulir Observasi

PEDOMAN OBSERVASI

MOTIVASI DAN MINAT SISWA TERHADAP PERMAINAN TRADISIONAL DI SMP NEGERI 4 TEMANGGUNG

Waktu Observasi :

Hari/tanggal observasi :

Tempat :

Hal –hal yang diperhatikan ketika observasi

No	Komponen Pengamatan Observasi	Keterangan
1	Perilaku siswa saat pembelajaran PJOK pada materi permainan tradisional	
2	Pemahaman siswa terhadap permainan tradisional	
3	Perasaan siswa pada saat pembelajaran PJOK pada materi permainan tradisional	

Lampiran 10. Dokumentasi Wawancara





