

**FAKTOR PENDUKUNG PEMBELAJARAN PJOK MATERI
PERMAINAN TRADISIONAL DI SMP NEGERI
SE-WILAYAH KABUPATEN SLEMAN**

TUGAS AKHIR SKRIPSI



Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapatkan gelar
Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

**OLEH:
RYAN ADITYA RAMA PUTRA
20601244133**

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2024**

**FAKTOR PENDUKUNG PEMBELAJARAN PJOK MATERI
PERMAINAN TRADISIONAL DI SMP NEGERI
SE-WILAYAH KABUPATEN SLEMAN**

TUGAS AKHIR SKRIPSI



Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapatkan gelar
Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

**OLEH:
RYAN ADITYA RAMA PUTRA
20601244133**

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2024**

FAKTOR PENDUKUNG PEMBELAJARAN PJOK MATERI PERMAINAN TRADISIONAL DI SMP NEGERI SE-WILAYAH KABUPATEN SLEMAN

Oleh:
Ryan Aditya Rama Putra
20601244133

ABSTRAK

Permainan tradisional merupakan materi yang tercantum dalam kurikulum nasional. Guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan harus mengajarkan materi permainan tradisional pada peserta didiknya, namun masih terdapat beberapa kendala yang dihadapi seperti pengetahuan guru, sumber belajar, ketersediaan sarana prasarana, kurikulum, alokasi waktu dan dukungan dari lingkungan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dan menganalisis faktor pendukung pembelajaran PJOK materi permainan tradisional di SMP Negeri se-Wilayah Kabupaten Sleman.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan metode survei menggunakan instrumen angket. Populasi penelitian ini adalah seluruh guru PJOK di SMP Negeri se-Wilayah Kabupaten Sleman. Sampel yang digunakan adalah 31 guru dari 17 SMP Negeri pada 17 Kecamatan di Kabupaten Sleman menggunakan teknik *cluster sampling*. Perhitungan validitas menggunakan rumus *Pearson Product Moment* dan reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik deskriptif kuantitatif dengan persentase faktor pendukung pembelajaran PJOK materi permainan tradisional di SMP Negeri se-Wilayah Kabupaten Sleman yang dibagi dalam lima kategori yaitu sangat mendukung, mendukung, cukup mendukung, kurang mendukung dan tidak mendukung.

Hasil penelitian ini menunjukkan persentase masing-masing faktor dengan hasil faktor guru pada kategori cukup mendukung sebesar (32,30%); faktor kurikulum pada kategori mendukung sebesar (51,60%); faktor sarana dan prasarana pada kategori cukup mendukung sebesar (35,50%); dan faktor lingkungan pada kategori mendukung sebesar (51,60%). Dari keempat faktor tersebut faktor kurikulum dan faktor lingkungan menjadi faktor pendukung dominan bagi seorang guru PJOK dalam melaksanakan pembelajaran PJOK materi permainan tradisional di SMP Negeri se-Wilayah Kabupaten Sleman karena memiliki persentase sama besar yaitu 51,60% dan termasuk klasifikasi mendukung.

Kata kunci: Faktor Pendukung, Guru, Permainan Tradisional, Peserta Didik, PJOK.

SUPPORTING FACTORS IN THE PHYSICAL EDUCATION LEARNING IN THE TRADITIONAL GAME MATERIAL IN JUNIOR HIGH SCHOOLS LOCATED IN SLEMAN REGENCY

Abstract

Traditional games are material listed in the national curriculum. Physical Education teachers must teach traditional game material to their students, but there are still several obstacles faced such as teachers' knowledge, learning resources, availability of infrastructure, curriculum, time allocation, and support from the environment. The aim of this research is to identify and analyze supporting factors for Physical Education learning traditional game material in junior high schools located in Sleman Regency.

This research was a descriptive quantitative study with a survey method using a questionnaire instrument. The research population was all Physical Education teachers in junior high schools located in Sleman Regency. The research sample was 31 teachers from 17 junior high schools in 17 Districts in Sleman Regency using cluster sampling techniques. Validity calculations used the Pearson Product Moment formula and reliability used the Cronbach's Alpha formula. The data analysis technique used descriptive quantitative statistical analysis techniques with percentages of supporting factors for Physical Education learning in traditional game material in junior high schools located in Sleman Regency which are divided into five categories: very supportive, supportive, quite supportive, less supportive, and not supportive.

The results of this research show that the percentage of each factor with teacher factor results in the quite supportive category is at 32.30%; curriculum factors in the supporting category at 51.60%; the facilities and infrastructure factor in the quite supportive category at 35.50%; and environmental factors in the supporting category at 51.60%. Of these four factors, curriculum factors and environmental factors are the dominant supporting factors for a Physical Education teacher in implementing Physical Education learning on traditional game material in junior high schools located in Sleman Regency since they have the same percentage, at 51.60% and are included in the supporting classification.

Keywords: Supporting Factors, Teachers, Traditional Games, Students, Physical Education

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ryan Aditya Rama Putra

NIM : 20601244133

Program Studi : Pendidikan, Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi

Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan

Judul TAS : Faktor Pendukung Pembelajaran PJOK Materi Permainan Tradisional di SMP Negeri Se-Wilayah Kabupaten Sleman

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

Yogyakarta,..... 2024
yang menyatakan,



Ryan Aditya Rama Putra
NIM. 20601244133

LEMBAR PERSETUJUAN

**FAKTOR PENDUKUNG PEMBELAJARAN PJOK MATERI
PERMAINAN TRADISIONAL DI SMP NEGERI
SE-WILAYAH KABUPATEN SLEMAN**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

RYAN ADITYA RAMA PUTRA

NIM 20601244133

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 25 Juni 2024

Koordinator Program Studi

Dosen Pembimbing



Drs. Ngatman, M.Pd.

NIP. 19670605 199403 1 001



Dr. Nur Rohmah Muktiani, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19731006 200112 2 001




LEMBAR PENGESAHAN

FAKTOR PENDUKUNG PEMBELAJARAN PJOK MATERI
PERMAINAN TRADISIONAL DI SMP NEGERI
SE-WILAYAH KABUPATEN SLEMAN


TUGAS AKHIR SKRIPSI

RYAN ADITYA RAMA PUTRA
NIM 20601244133

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 9, July 2024
TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Nur Rohmah Muktiani, S.Pd., M.Pd. Ketua Penguji		16/7/2024
Dr. Ari Iswanto, S.Pd. Jas., M.Or Sekretaris		15/2024
Dr. Amat Komari, M.Si Penguji Utama		10/7/2024

Yogyakarta, 22 Juli 2024
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,


Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or.
NIP 19770218 200801 1 002 ✚

HALAMAN MOTTO

1. "Pendidikan merupakan senjata mematikan yang dapat kamu gunakan untuk mengubah dunia." ~Nelson Mandela.
2. "Mimpi bukanlah apa yang kamu lihat saat tidur, tapi mimpi adalah apa yang tidak bisa membuat mu tertidur." ~Nikolas Tesla
3. "Ilmu lebih baik daripada kekayaan, karena kekayaan harus dijaga sementara ilmu menjaga mu." ~Ali Bin Abi Thalib
4. "Ketika hidup membuat mu tidak bisa melihat, cinta menjaga mu tetap baik." ~Chester Bennington.
5. "Belajar dari hari kemarin, hidup untuk hari ini, berharap pada hari esok, dan hal terpenting adalah jangan pernah berhenti bertanya." ~Albert Einstein
6. "Maka Bersabarlah kamu, karena sesungguhnya janji Allah itu benar." (QS. Gafir: 55)
7. "Kegagalan tidak memberimu alasan untuk menyerah, selama kau percaya pada dirimu sendiri." ~Ryan Aditya Rama Putra.
8. "Menedukasi pikiran tanpa menedukasi hati bukanlah sebuah edukasi sama sekali." ~Aristotle
9. "Allah tidak melihat bentuk rupa dan harta benda hambanya, tapi dia melihat hati dan amalannya." ~Nabi Muhammad SAW.
10. "*Perceptive, resourceful, relentless. You must be all these things and more.*" ~Ryan Aditya Rama Putra

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'aalamiin, dengan penuh rasa syukur yang tak terhingga kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala karena telah memberikan rahmat, berkah dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi ini saya persembahkan untuk orang-orang yang saya sayangi:

1. Kedua orang tua tercinta saya yaitu Ayah saya Untung Slamet Riyanto dan Ibu saya Retnaningsih. Kata terimakasih tidak akan pernah cukup atas segala yang diberikan untuk anak-anaknya.
2. Adik perempuan saya Mifthania Aluna Nesya Putri yang selalu mendukung dan memberikan semangat kepada saya.
3. Sahabat-sahabat seperjuangan saya selama berkuliah di Universitas Negeri Yogyakarta dari berbagai Fakultas dan Program studi.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi yang berjudul "Faktor Pendukung Pembelajaran PJOK Materi Permainan Tradisional di SMP Negeri Se-Wilayah Kabupaten Sleman".

Penulis sadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Karena itu i penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
2. Bapak Drs. Ngatman, M.Pd. selaku Koorprodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Ibu Dr. Nur Rohmah Muktiani, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang selalu membimbing dan memberikan semangat, dukungan serta arahan dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi
4. Segenap Kepala sekolah SMP Negeri di Kabupaten Sleman yang telah membantu dan memberikan izin dalam melakukan penelitian di sekolah.
5. Segenap guru mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan jenjang SMP di Kabupaten Sleman yang telah membantu dalam melancarkan penelitian penulis.
6. Semua pihak yang telah membantu kelancaran penyusunan skripsi yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga bantuan yang telah diberikan semua pihak dapat menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan yang dilimpahkan Allah SWT. Penulis berharap semoga Tugas Akhir Skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkan.

Yogyakarta, 25 Juni 2024
Penulis



Ryan Aditya Rama Putra
20601244133

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT.....	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
LEMBAR PENGESAHAN.....	vi
HALAMAN MOTO.....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	12
C. Batasan Masalah	12
D. Rumusan Masalah.....	13
E. Tujuan Penelitian	13
F. Manfaat Penelitian	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
A. Kajian Teori.....	15
1. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.....	15
2. Hakikat dan Faktor Pendukung Pembelajaran	20
3. Permainan Tradisional.....	36
4. Karakteristik peserta didik SMP	53
B. Penelitian yang Relevan.....	56
C. Kerangka Berpikir.....	61
BAB III METODE PENELITIAN.....	64
A. Jenis Penelitian.....	64
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	64
C. Populasi dan Sampel Penelitian	65

1. Populasi	65
2. Sampel	65
D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data.....	67
1. Instrumen	67
2. Teknik Pengumpulan Data.....	69
E. Teknik Analisis Data.....	69
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	70
1. Uji Validitas	71
2. Uji Reliabilitas	74
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	76
A. Deskripsi Hasil Penelitian	76
B. Pembahasan.....	90
C. Keterbatasan Penelitian.....	100
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	102
A. Kesimpulan	102
B. Implikasi.....	102
C. Saran-Saran	103
DAFTAR PUSTAKA.....	105
LAMPIRAN	114

DAFTAR TABEL

Table 1. Daftar Sampel Sekolah dan Jumlah guru PJOK.....	66
Table 2. Alternatif Jawaban Angket.....	67
Table 3. Kisi-kisi Instrumen penelitian	68
Table 4. Norma Penilaian.....	70
Table 5. Kisi-kisi instrumen penelitian setelah uji validitas.....	73
Table 6. Kriteria Indeks Reliabilitas.....	74
Table 7. Acuan klasifikasi kategori jawaban pernyataan	77
Table 8. Distribusi frekuensi semua faktor pendukung pembelajaran PJOK materi Permainan Tradisional di SMP Negeri Se-wilayah Kabupaten Sleman.....	78
Table 9. Distribusi frekuensi semua faktor guru pada Faktor pendukung Pembelajaran PJOK materi Permainan Tradisional di SMP Negeri Se-wilayah Kabupaten Sleman.....	81
Table 10. Distribusi frekuensi semua faktor kurikulum pada Faktor Pendukung Pembelajaran PJOK materi Permainan Tradisional di SMP Negeri Se-wilayah Kabupaten Sleman.....	84
Table 11. Distribusi frekuensi semua faktor sarana dan prasarana pada Faktor Pendukung Pembelajaran PJOK materi Permainan Tradisional di SMP Negeri Se-wilayah Kabupaten Sleman.....	86
Table 12. Distribusi frekuensi semua faktor lingkungan pada Faktor Pendukung Pembelajaran PJOK materi Permainan Tradisional di SMP Negeri Se-wilayah Kabupaten Sleman.....	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Permainan Gobak Sodor.....	39
Gambar 2. Ilustrasi lapangan bentengan.....	42
Gambar 3. Anak-anak sedang bermain Cublak-Cublak Suweng.....	44
Gambar 4. Seorang anak sedang bermain Engklek.....	46
Gambar 5. Anak-anak sedang bermain Jamuran.....	49
Gambar 6. Bagan Kerangka Berpikir.....	63
Gambar 7. Diagram lingkaran semua faktor pada faktor pendukung PembelajaranPJOK materi permainan tradisional di SMP Negeri Se-wilayah Kabupaten Sleman.....	79
Gambar 8. Diagram lingkaran semua faktor guru pada faktor pendukung PembelajaranPJOK materi permainan tradisional di SMP Negeri Se-wilayah Kabupaten Sleman.....	82
Gambar 9. Diagram lingkaran semua faktor kurikulum pada faktor Pendukung Pembelajaran PJOK materi permainan tradisional di SMP Negeri Se-wilayah Kabupaten Sleman.....	84
Gambar 10. Diagram lingkaran semua faktor sarana dan prasarana pada faktor Pendukung Pembelajaran PJOK materi permainan Tradisional di SMP Negeri Se-wilayah Kabupaten Sleman.....	87
Gambar 11. Diagram lingkaran semua faktor lingkungan pada faktor Pendukung Pembelajaran PJOK materi permainan tradisional di SMP Negeri Se-wilayah Kabupaten Sleman.....	89

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Angket Uji coba Instrumen.....	115
Lampiran 2. Pembuktian validitas.....	121
Lampiran 3. Nilai r Product Moment.....	124
Lampiran 4 .Uji Reliabilitas.....	125
Lampiran 5. Dokumentasi.....	127
Lampiran 6. Angket Penelitian	130
Lampiran 7. Tabulasi Data Penelitian.....	135
Lampiran 8. Analisis data	136
Lampiran 9. Surat Rekomendasi Penelitian dari Dinas Pendidikan	140
Lampiran 10 Surat Keterangan sudah melakukan penelitian.....	141
Lampiran 11 Kartu Bimbingan Skripsi	160

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan transformasi perilaku seseorang menuju perbaikan dan tanggung jawab penuh terhadap diri sendiri, lingkungan, masyarakat, dan juga pada aspek spiritual. Pendidikan adalah suatu usaha untuk meningkatkan mutu proses belajar mengajar bagi siswa dalam mengoptimalkan potensi mereka agar berkembang menjadi lebih baik dalam hal kepribadian, pengetahuan, kecerdasan, dan aspek lainnya (Abdullah, 2021:42). Proses pendidikan bisa dimaknai sebagai pembelajaran yang terjadi melalui berbagai aktivitas, baik dalam konteks formal maupun informal. Hal ini menjadikan pendidikan sebagai fokus utama dalam kehidupan bangsa, sehingga harus memicu perhatian semua lapisan masyarakat untuk mewujudkan misi pendidikan sebagaimana yang tersematkan dalam Undang-Undang Dasar 1945, yakni "mencerdaskan anak bangsa" melalui pendidikan.

Salah satu pendidikan yang ada di Indonesia adalah Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. Menurut Muhajir (2023:2) Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan yang memiliki tujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas PJOK terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan

nasional. Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan pada hakikatnya merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani untuk menghasilkan perubahan menyeluruh pada kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional (Muhajir dan Gunawan, 2021: 1).

Aktivitas jasmani pada mata pelajaran PJOK bukan hanya dapat dihasilkan melalui olahraga saja. Melainkan juga dapat dihasilkan melalui permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan permainan yang telah ada sejak zaman dahulu dan diwariskan dari generasi ke generasi. Permainan tradisional memiliki beberapa manfaat, contohnya seperti mengembangkan kecerdasan sosial, meningkatkan kreativitas, mengembangkan keterampilan motorik kasar dan halus serta mengenalkan nilai-nilai moral dan budi luhur bangsa seperti gotong royong, tolong menolong, toleransi dan lain-lain. Permainan tradisional sendiri menurut Sukadari (2020: 132-133) diklasifikasikan menjadi tiga kelompok yaitu:

1. Permainan tradisional yang berfungsi sebagai sarana rekreasi.
2. Permainan tradisional yang berfungsi sebagai sarana kompetisi
3. Permainan tradisional yang berfungsi sebagai sarana edukatif (pendidikan).

Klasifikasi permainan tradisional yang berfungsi sebagai sarana edukatif (pendidikan) termuat sebagai materi pembelajaran PJOK disetiap jenjang pendidikan, termasuk pada jenjang SMP. Dalam "Buku Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan untuk SMP/MTs Kelas VII" (2022: 15-17) dijelaskan ruang lingkup materi mata pelajaran PJOK pada jenjang SMP/MTs

yaitu terdapat dua elemen yang di dalamnya memuat tentang permainan tradisional sebagai berikut:

1. Elemen Keterampilan Gerak

a) Mempraktikkan gerak spesifik dalam berbagai olahraga tradisional

- 1) Permainan sepak takraw: menyepak/menendang, mengumpan, menyundul, melempar bola, dan smes.
- 2) Permainan tradisional anak-anak Indonesia: permainan egrang, balap karung, mendorong ban, bakiak atau sandal raksasa, dan lain-lain.

2. Elemen Pengetahuan Gerak

a) Menjabarkan bagaimana cara melakukan gerak spesifik dalam berbagai olahraga tradisional

- 1) Permainan sepak takraw: menyepak/menendang, mengumpan, menyundul, melempar bola, dan smash.
- 2) Permainan tradisional anak-anak Indonesia: permainan egrang, balap karung, mendorong ban, bakiak atau sandal raksasa, dan lain-lain.

Berhasil atau tidaknya proses pembelajaran PJOK pada materi permainan tradisional bergantung pada sejumlah faktor. Terdapat empat faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran yaitu faktor guru, faktor kurikulum, faktor sarana prasarana, dan faktor lingkungan (Syah, 2019: 132). Berikut ini adalah uraian dari keempat faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran yaitu:

a) Faktor Guru

Faktor pertama yang memengaruhi proses pembelajaran adalah peran guru. Peran guru atau pendidik memiliki signifikansi yang besar karena bertanggung jawab dalam membentuk perkembangan individu. Oleh karena itu, dibutuhkan keterampilan khusus dalam melaksanakan tugas pendidikan untuk siswa, dimana kemampuan tersebut sering disebut sebagai kompetensi. Kompetensi merupakan kombinasi dari pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang menjadi kebutuhan esensial bagi seorang guru dalam menjalankan tugas profesional mereka dengan baik (Firmadani, 2021:195). Kemampuan yang dimiliki oleh setiap guru adalah cerminan dari kualitas sejati seorang guru. Hal ini menandakan bahwa seorang guru harus memiliki kemampuan untuk menciptakan serta menggunakan sikap positif dalam proses pembelajaran. Seorang guru yang memiliki kompetensi atau profesionalisme akan memiliki pemahaman yang mendalam terhadap apa yang akan mereka lakukan, misalnya seperti penyampaian materi, penentuan sumber belajar, penguasaan materi dan lain-lain.

b) Faktor Kurikulum

Faktor kedua yang memengaruhi proses pembelajaran adalah faktor kurikulum. Kurikulum adalah panduan yang digunakan dalam pelaksanaan aktivitas pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan, karena kurikulum merupakan landasan pendidikan (Dewi, 2024: 1).

Sehingga kurikulum merupakan serangkaian strategi dan rencana pembelajaran yang dirancang oleh lembaga pendidikan yang disesuaikan dengan jenjang pendidikan dan kebutuhan siswa seperti materi pembelajaran, capaian pembelajaran, alokasi waktu, metode, penilaian dan lain-lain, sambil tetap mempertimbangkan aspek budaya lokal.

c) Faktor Sarana dan Prasarana

Faktor ketiga yang memengaruhi proses pembelajaran adalah faktor sarana dan prasarana. Sarana dan prasarana merupakan peralatan dan fasilitas yang digunakan secara langsung untuk mendukung proses berjalanya pembelajaran di sekolah. Sarana dan prasarana pendidikan menjadi indikator mutu sekolah dan memerlukan peningkatan terus-menerus sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang (Kartika *et al*, 2019:113). Sekolah yang dilengkapi dengan sarana dan prasarana pendidikan yang memadai serta didukung oleh guru yang memiliki kemampuan dalam pemanfaatan fasilitas tersebut akan memotivasi para peserta didik pada saat proses pembelajaran.

d) Faktor Lingkungan

Faktor keempat yang memengaruhi proses pembelajaran adalah faktor lingkungan. Lingkungan belajar yang kondusif dan mendukung kegiatan belajar dapat mempermudah seseorang dalam mencapai tujuan pembelajaran, serta mendorong peserta didik untuk terus menggali lebih

dalam informasi yang telah mereka terima sebelumnya (Anggraeni *et al*, 2023: 125). Lingkungan pembelajaran berperan dalam menentukan pencapaian akademik seseorang, yang meliputi lingkungan keluarga, sekolah, dan sosial/masyarakat.

Berdasarkan hasil obeservasi melalui wawancara yang dilaksanakan kepada guru PJOK di SMP Negeri 2 kalasan, SMP Negeri 1 Kalasan, SMP Negeri 3 Berbah, dan SMP Negeri 1 Prambanan, didapatkan informasi bahwa materi permainan tradisional pada kurikulum merdeka merupakan materi yang diajarkan pada saat mata pelajaran PJOK berlangsung. Menurut para guru tersebut pada Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) PJOK disetiap masing-masing Koordinasi Wilayah (Korwil) di kabupaten Sleman dalam kurikulum merdeka terdapat materi permainan tradisional, dimana guru diberikan kebebasan dalam memilih jenis-jenis permainan tradisional apa saja yang dapat diajarkan dengan menyesuaikan kondisi masing-masing sekolah. Namun, para guru tersebut menyatakan bahwasanya meskipun diberikan kebebasan dalam memilih jenis-jenis permainan tradisional yang dapat diajarkan, para guru tetap menemui beberapa kesulitan. Kesulitan-kesulitan tersebut teridentifikasi kedalam empat faktor yaitu mengenai faktor guru, faktor kurikulum, faktor sarana prasarana, serta faktor lingkungan.

Pada faktor guru, berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan ditemukan kesimpulan permasalahan yang dialami oleh para guru PJOK di keempat SMP Negeri tersebut yaitu mengenai sumber belajar. Para guru mengatakan cukup kesulitan dalam mencari sumber belajar yang kredibel untuk

dibagikan kepada siswa. Sebab sumber belajar satu dengan sumber belajar lainnya memiliki perbedaan dalam segi peraturan permainan dan cara bermainnya. Para guru tersebut lalu mencontohkannya seperti pada jenis permainan bentengan. Dalam buku berjudul "MAJEDA: Model Aktivitas Jasmani yang Edukatif dan Atraktif Berbasis Dolanan Anak" karya Suherman *et al* (2015: 49-50) menjelaskan bahwa permainan bentengan memiliki dua nama berbeda yaitu di Kota Yogyakarta permainan ini dikenal dengan nama jek-jekan sedangkan di Kabupaten Sleman dikenal dengan nama jes-jesan. Kedua permainan tersebut memiliki aturan bermain yang sedikit berbeda, akan tetapi memiliki inti tujuan permainan yang sama yaitu saling menyentuh benteng lawan dan saling menangkap. Akibatnya, para guru mengutarakan bahwa siswa menjadi kebingungan pada saat menjelaskan, menjawab pertanyaan dan menerapkan permainan tradisional sesuai dengan sumber belajar mereka masing-masing yang ternyata isinya berbeda-beda. Seperti yang dikemukakan oleh guru PJOK di SMP Negeri 3 Berbah dan di SMP Negeri 1 Prambanan, bahwa terkait kesulitan dalam sumber belajar ini juga menyebabkan siswa memiliki persepsi yang berbeda-beda mengenai aturan permainan maupun cara bermainnya. Perbedaan persepsi ini bukan hanya terjadi pada antar peserta didik saja, melainkan antar guru dengan peserta didik juga.

Pada faktor kurikulum, berdasarkan hasil wawancara dengan para guru PJOK di keempat SMP Negeri tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pemahaman mereka akan kurikulum merdeka masih kurang karena kurikulum merdeka masih terbelang baru sehingga kebanyakan guru masih belajar. Selain

itu ditemukan juga permasalahan mengenai alokasi waktu seperti yang dialami di SMP Negeri 2 Kalasan dan di SMP Negeri 1 Prambanan yang menjelaskan bahwasanya dalam kurikulum merdeka terdapat yang namanya Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) adalah sebuah inisiatif yang digagas oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) Indonesia sebagai bagian dari Kurikulum Merdeka. Program ini bertujuan untuk membentuk karakter dan keterampilan siswa yang sejalan dengan nilai-nilai Pancasila. Contoh P5 misalnya seperti peserta didik diminta untuk melakukan pameran kebudayaan sesuai dengan tema P5 yaitu tentang proyek bhineka budaya. Namun, kebijakan pelaksanaan P5 di setiap SMP Negeri berbeda-beda, misalnya seperti di SMP Negeri 2 Kalasan dan di SMP Negeri 1 Prambanan yang dimana Proyek P5 ini dilaksanakan setiap minggu. Hal tersebut rupanya mengganggu proses pembelajaran PJOK karena memotong jam pelajaran sebanyak 1 jam sehingga penyampaian dan pelaksanaan materi pembelajaran tidak dapat berjalan dengan optimal, sebab jam mata pelajaran PJOK pada jenjang SMP hanya tiga jam. Menurut Muhajir (2022: 20) jika sekolah menetapkan pelaksanaan pembelajaran PJOK setiap minggu, maka di SMP/M.Ts, waktu pembelajaran PJOK dialokasikan selama tiga jam per minggu, dengan setiap sesi berlangsung selama empat puluh menit. Sedangkan P5 menyita waktu satu jam pembelajaran. Total mata pelajaran PJOK hanya memiliki waktu dua jam atau bisa dibilang delapan puluh menit, itupun masih terpotong untuk memakai baju olahraga dan kembali ganti baju olahraga ke

seragam dengan masing-masing diberi waktu sepuluh menit beserta istirahatnya, sehingga total jam bersih mata pelajaran PJOK hanya enam puluh menit saja. Akibatnya, beliau mengatakan peserta didik tidak dapat memahami materi permainan tradisional secara utuh karena jam pelajaran terburu habis. Namun ada juga SMP negeri yang tidak mengalami kesulitan pada alokasi waktu ini karena SMP tersebut menerapkan sistem *P5 block* yang artinya proyek tersebut dilaksanakan setiap 3 bulan sekali dengan fokus kegiatan penuh hanya untuk P5 saja seperti yang terjadi di SMP Negeri 3 Berbah dan SMP Negeri 1 Kalasan.

Pada faktor sarana dan prasarana, beliau mengutarakan bahwa di SMP Negeri 2 Kalasan memiliki kendala dalam hal ketersediaan sarana permainan tradisional dan prasarana lapangan. Sedangkan di SMP Negeri 2 Kalasan hanya terdapat satu lapangan saja di halaman sekolah, sehingga apabila ada Guru PJOK kelas lain sedang mengajar secara bersamaan dan menggunakan halaman sekolah, maka beliau harus pergi ke lapangan di luar sekolah. Selain itu, peralatan juga menjadi permasalahan disini karena sedikitnya alat-alat untuk menunjang permainan tradisional tertentu misalnya seperti egrang untuk permainan egrang, papan dakon untuk permainan dakon, bakiak untuk permainan bakiak dan lain-lain. Hal ini diakui karena sarana yang ada di sekolah ini rata-rata merupakan peninggalan dari guru PJOK sebelum sebelumnya, yang mana jarang menyampaikan permainan tradisional. Keberhasilan program pendidikan di sekolah sangat ditentukan oleh kondisi sarana dan prasarana pendidikan yang tersedia di sekolah, serta oleh efisiensi manajemen dan penggunaannya secara maksimal (Natal, 2020: 71). Selain itu

kendala yang sama juga dialami di SMP Negeri 1 Prambanan dimana ketersediaan sarana yang ada kurang terawat sehingga kebanyakan alat-alat yang tersedia sudah rusak.

Terakhir mengenai faktor lingkungan, dari keempat sekolah yang diwawancarai terdapat keterbatasan yang dikeluhkan oleh beberapa guru PJOK yaitu mengenai jarak antara lapangan yang berada di lingkungan eksternal sekolah dengan sekolah cukup jauh. Seperti yang diceritakan oleh guru PJOK di SMP Negeri 3 Berbah dan SMP Negeri 1 Prambanan, kedua SMP tersebut memiliki kendala pada jarak sekolah menuju lapangan diluar sekolah, kedua guru PJOK di SMP tersebut mengutarakan bahwa peserta didik membutuhkan waktu sekitar sepuluh menit untuk sampai ke lokasi lapangan dan itupun sudah menggunakan sepeda, selain itu terdapat resiko tinggi juga karena untuk sampai ke lokasi lapangan harus melewati jalan raya, belum lagi peserta didik juga harus menenteng alat-alat yang akan digunakan untuk pembelajaran permainan tradisional. Permasalahan lain terkait lingkungan dialami oleh SMP Negeri 1 Kalasan dan SMP Negeri 1 Prambanan, yaitu lingkungan luar sekolah tidak berada di kawasan masyarakat. Di SMP Negeri 1 Kalasan, lingkungan sekolah mereka berada di kawasan jalan raya antar provinsi sehingga sekolah tersebut tidak dekat dengan lingkungan masyarakat sementara di SMP Negeri 1 Prambanan berada di kawasan yang disekitarnya dipenuhi oleh instansi pendidikan lain seperti SD, SMP Swasta, SMA maupun TK, menurut guru PJOK disana beliau mengatakan jika hal tersebut menyebabkan apabila sekolah ingin melakukan kegiatan kerjasama suatu kegiatan dengan

masyarakat, maka sekolah harus meminta tolong ke balai desa terdekat yang berada agak jauh dari lokasi SMP tersebut. Disisi lain, guru PJOK di SMP Negeri 1 Kalasan mengemukakan permasalahan lain yang berkaitan dengan peserta didik. Menurut guru tersebut, peserta didik yang ada di SMP Negeri 1 Kalasan rata-rata tinggal di wilayah pinggiran kota. Sehingga hal tersebut menyebabkan lingkungan tempat mereka tinggal jarang ada yang bermain di luar rumah untuk sekedar bermain permainan tradisional, karena anak sekarang cenderung lebih memilih untuk mengurung diri di dalam rumah dan menghabiskan waktunya dengan bermain ponsel. Aktivitas yang dilakukan oleh anak sebaya mencakup berbagai jenis kegiatan sosial dan hiburan bersama, seperti melakukan permainan, melakukan hal baru, mengganggu orang lain, dan terlibat dalam perilaku yang dilarang (Triana dan Sahertian, 2020: 8).

Berdasarkan hasil temuan permasalahan pada observasi dan wawancara dengan para guru PJOK di keempat SMP Negeri tersebut serta didasari atas rasa kekhawatiran peneliti terkait kemajuan teknologi yang menyebabkan anak-anak di zaman sekarang lebih menyukai permainan modern daripada bermain permainan tradisional yang merupakan warisan budaya bangsa, peneliti berkeinginan untuk mengangkat sebuah judul penelitian yang berjudul "Faktor Pendukung Pembelajaran PJOK Materi Permainan Tradisional di SMP Negeri Se-Wilayah Kabupaten Sleman". Peneliti berharap hasil dari penelitian ini dapat menemukan kesimpulan apa saja dan seberapa besar faktor pendukung pembelajaran PJOK materi permainan tradisional di SMP Negeri Se-Wilayah Kabupaten Sleman.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Guru PJOK mengalami kesulitan dalam hal sumber belajar pada materi permainan tradisional.
2. Guru masih belajar memahami kurikulum terbaru.
3. Kurangnya perawatan pada sarana yang digunakan untuk permainan tradisional.
4. Ketersediaan sarana yang ada merupakan peninggalan dari guru PJOK terdahulu.
5. Sekolah memiliki keterbatasan halaman untuk aktivitas pembelajaran
6. Lingkungan sekolah jauh dari lingkungan masyarakat.
7. Jarak antara sekolah dengan lapangan luar lingkungan sekolah lumayan jauh.
8. Peserta didik lebih senang diam di rumah dan aktif bermain ponsel daripada pergi bermain keluar bersama teman sebaya.
9. Belum diketahuinya seberapa besar faktor pendukung pembelajaran PJOK materi permainan tradisional di SMP Negeri se-wilayah Kabupaten Sleman.

C. Batasan Masalah

Agar masalah tidak terlalu luas, maka perlu adanya batasan-batasan sehingga ruang lingkup penelitian menjadi jelas. Masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini perlu dibatasi pada ” Faktor Pendukung Pembelajaran PJOK Materi Permainan Tradisional di SMP Negeri Se-Wilayah Kabupaten Sleman”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang sudah dipaparkan diatas, maka perumusan masalah yang dapat diteliti dalam penelitian ini yaitu “Apa saja faktor pendukung pembelajaran PJOK materi permainan tradisional di SMP Negeri se-Wilayah Kabupaten Sleman?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis faktor pendukung pembelajaran PJOK materi permainan tradisional di SMP Negeri Se-wilayah Kabupaten Sleman.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi dan masukan kepada peneliti lain apabila akan ada penelitian yang sama di masa depan.
- b. Konsep yang dihasilkan dalam penelitian ini merupakan masukan yang berharga bagi dunia pendidikan khususnya pada bidang Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.
- c. Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber penting bagi para peneliti dibidang pendidikan. Terutama jika ingin mengusung tema tentang pembelajaran permainan tradisional.

2. Manfaat Praktisi

a. Bagi Guru

Dapat berfungsi sebagai sumber materi evaluasi bagi guru PJOK untuk memperbaiki pembelajaran PJOK, terutama pada saat materi permainan tradisional

b. Bagi Siswa

Dapat menjadi sumber belajar yang berharga serta dapat mendorong semangat siswa untuk mengambil bagian dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan, terutama pada saat materi permainan tradisional.

c. Bagi Sekolah

Berpartisipasi dalam memelihara dan melestarikan kebudayaan, karena kebudayaan merupakan aset bangsa dalam hal menangkal kebudayaan asing yang tidak sesuai dengan kepribadian bangsa kita.

d. Bagi Masyarakat

Permainan tradisional adalah bagian penting dari warisan budaya masyarakat. Dengan meneliti dan mendokumentasikan permainan ini, diharapkan budaya tersebut dapat dilestarikan dan diwariskan kembali kepada generasi berikutnya.

e. Bagi penelitian selanjutnya

Hasil penelitian dapat digunakan sebagai acuan atau referensi untuk melakukan penelitian tentang permainan tradisional dimasa yang akan datang.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

a. Pengertian Pendidikan

Secara bahasa, kata pendidikan berasal dari bahasa Yunani yang berbunyi “*paedagogie*”. Kata “*paedagogie*” terdiri dari kata “*paes*” yang mempunyai arti anak dan kata “*agogos*” yang mempunyai arti membimbing. Sehingga kata “*paedagogie*” mempunyai arti yakni bimbingan yang diberikan kepada anak. Menurut Dharmayana dan Wiguna (2021: 57-58) Pendidikan adalah proses pembelajaran terorganisir dan sistematis yang dilakukan di sekolah atau di luar sekolah untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan karakter individu. Lalu menurut Sudirman (2019: 8-9) Pendidikan adalah proses pembelajaran dan pengajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi intelektual, emosional, dan spiritual individu agar dapat berfungsi secara optimal dalam kehidupan bermasyarakat. Pendidikan juga memiliki peran penting dalam membentuk kepribadian, moral, dan etika seseorang agar dapat bertindak sesuai dengan norma-norma yang berlaku di lingkungan masyarakat.

Sedangkan menurut Hidayat (2023: 10-11) mengutarakan bahwa pendidikan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar dan disengaja, serta penuh tanggung jawab yang dilakukan oleh orang tua

maupun orang lain kepada anak-anak sehingga terjadi interaksi diantara keduanya. Pendidikan berfungsi sebagai upaya yang dilakukan oleh pendidik untuk memfasilitasi terjadinya proses akuisisi pengetahuan dan keterampilan, pengembangan kebiasaan, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik. Secara esensial, pendidikan merupakan sarana untuk membantu peserta didik belajar secara efektif. Selain itu, pendidikan memainkan peran penting dalam pengembangan sumber daya manusia karena semakin jelas pendidikannya, maka semakin nyata juga kemajuan pembangunan negara tersebut (Fauzi, 2022: 64).

Menurut Pasal 1 ayat 1 dari Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan adalah upaya yang disengaja dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi diri mereka secara aktif, termasuk kekuatan spiritual, kendali diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak yang baik, serta keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Ini menunjukkan bahwa pendidikan bertujuan untuk membantu peserta didik tumbuh menjadi individu yang lebih baik. Pendidikan memegang peran penting dalam memastikan keberlangsungan hidup suatu bangsa dan negara, karena melalui pendidikan, pendidikan dapat meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia (Son, 2019: 284).

Berdasarkan pendapat dari para ahli di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran yang dilakukan baik di dalam maupun di luar sekolah yang bertujuan untuk mengembangkan potensi anak agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dalam bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Pendidikan merupakan salah satu komponen penting dalam membentuk jati diri bangsa, jati diri bangsa sendiri tercermin dari sikap dan perilaku masyarakatnya.

b. Pengertian Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Menurut Muhajir (2022: 2) Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan yang memiliki tujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas PJOK terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Lalu menurut Hamnur *et al* (2023: 194) Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) adalah proses pembelajaran yang dilakukan melalui aktivitas fisik, permainan, atau olahraga tertentu untuk mencapai tujuan pendidikan, sejalan dengan upaya pencapaian tujuan pendidikan nasional. Sedangkan Menurut

Taqwim *et al* (2020: 395) Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan bertujuan untuk mengembangkan sikap positif terhadap aktivitas fisik, meningkatkan kebugaran jasmani, dan memberikan pemahaman tentang pentingnya gaya hidup sehat. Program dalam Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan dapat mencakup berbagai aktivitas, seperti olahraga, permainan tradisional, senam, akuatik, atletik, dan kegiatan lainnya yang melibatkan gerakan motorik. Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan juga mengajarkan tentang pentingnya menjaga kesehatan, asupan gizi, dan kebiasaan untuk hidup sehat secara umum.

Menurut Iyakrus (2019: 168) Hadirnya pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan berupaya untuk mengembangkan keterampilan motorik, meningkatkan kebugaran, mempromosikan gaya hidup sehat, dan membantu peserta didik untuk mencapai keseimbangan yang baik antara fisik, mental, dan emosional. Hal tersebut menandakan bahwa hadirnya pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sangat penting di dalam ranah sistem pendidikan. Di Indonesia, mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan mengalami beberap kali pergantian nama mulai dari Pendidikan Jasmani, Penjasorkes, hingga sekarang menjadi PJOK (Hariyoko, 2019: 80-92). Nama terakhir yang digunakan adalah Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, penambahan kata kesehatan merupakan dampak yang dihasilkan dari Pendidikan Jasmani. Dengan demikian, nama Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan lebih menegaskan bahwa mata pelajaran ini

bukan hanya menggunakan aktivitas jasmani sebagai media untuk mencapai tujuan pembelajarannya namun juga sebagai alat untuk membentuk kualitas kesehatan yang memadai bagi peserta didik.

Dalam sebuah pembelajaran, seorang guru dituntut untuk memiliki kompetensi pada bidang yang diampu, terkhusus seorang guru PJOK. Guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan menurut Iyakrus (2019: 169) adalah seorang pendidik yang memiliki tugas dan tanggung jawab untuk mengajar dan membimbing peserta didik dalam pembelajaran jasmani di sekolah. Membimbing disini berarti dapat mengarahkan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran jasmani secara baik dan benar. Lalu menurut sagin *et al* (2022: 10-11) Guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan adalah seorang yang memiliki spesialisasi mengajar dalam bidang pendidikan jasmani, olahraga dan Kesehatan di sekolah dengan tugas utamanya adalah mengajar peserta didik tentang keterampilan fisik, kebugaran, olahraga, dan pentingnya gaya hidup sehat.

Keberadaan guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sangat penting dalam sistem pendidikan. Hal ini karena guru PJOK memiliki peran penting dalam mengajarkan peserta didik tentang pentingnya aktivitas fisik, olahraga, dan kesehatan. Kehadiran guru PJOK di dalam ranah sistem pendidikan dapat membantu peserta didik mengembangkan keterampilan motorik, meningkatkan kebugaran fisik, dan mempromosikan gaya hidup sehat. Dalam konteks ini menurut Smela *et al* (2019: 1-4) keberadaan guru pendidikan jasmani olahraga dan

kesehatan sangat penting untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar olahraga karena dengan adanya guru PJOK dapat menjadi panutan bagi peserta didik dalam mengembangkan motivasi prestasi, mengajarkan pentingnya kerja keras, ketekunan, dan komitmen untuk mencapai tujuan.

Berdasarkan pendapat dari para ahli di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan ilmu yang berkaitan dengan pembelajaran aktivitas fisik, olahraga, permainan, kesehatan, dan kebugaran kedalam lingkungan belajar yang diatur secara seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah baik itu jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif pada setiap peserta didik. Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral dalam sistem pendidikan yang termuat dalam kurikulum pembelajaran sehingga kehadirannya wajib ada disetiap jenjang pendidikan baik SD, SMP dan SMA/SMK.

2. Hakikat dan Faktor Pendukung Pembelajaran

a. Hakikat Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses dimana seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, atau pemahaman baru melalui pengalaman, belajar, atau bimbingan. Menurut Haryanto (2020: 18) Pembelajaran secara luas didefinisikan sebagai proses apapun dalam organisme hidup yang menyebabkan perubahan kapasitas secara permanen, yang tidak hanya dipicu oleh penuaan atau kematangan

biologis semata. Hal ini dapat diartikan bahwa pembelajaran dapat diterapkan kepada semua makhluk hidup agar dapat mengembangkan dirinya melalui proses adaptasi di lingkungan sekitarnya. Di dalam adaptasi inilah yang mengandung proses pembelajaran.

Dalam perihal pendidikan, Pembelajaran merupakan interaksi antara pengajar dan peserta didik yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses belajar peserta didik yang telah direncanakan, dilaksanakan, dan dievaluasi oleh guru agar peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efisien dan efektif (Amala, 2022: 4). Menurut Akhiruddin *et al* (2020: 12) Pembelajaran merupakan usaha yang melibatkan upaya disengaja untuk memanfaatkan pengetahuan profesional guru guna mencapai tujuan kurikulum. Sementara menurut Djamaludin dan Wardana (2019: 13) pembelajaran merupakan proses yang melibatkan interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam konteks lingkungan belajar. Pembelajaran melibatkan interaksi belajar-mengajar yang erat antara guru dan peserta didik karena saling membutuhkan satu sama lain dimana guru membutuhkan kehadiran peserta didik, sementara peserta didik sangat membutuhkan bimbingan dari guru (Wicaksono *et al*, 2020: 42).

Dalam pelaksanaan pembelajaran, terdapat tujuan yang menjadi fokus utama dalam mengajar peserta didik agar apa yang diajarkan dapat memiliki manfaat. Keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran

tergantung pada peran guru, guru bukan hanya sekadar mengajarkan materi, tetapi guru juga bertanggung jawab untuk membimbing perkembangan peserta didik dalam hal sikap, fisik, dan psikisnya agar mereka dapat tumbuh dan berkembang secara optimal (Halimah, 2023: 2). Namun, bantuan belajar yang diberikan oleh guru pada peserta didik juga perlu diturunkan, hal ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik pada saat pembelajaran agar pembelajaran yang awalnya satu arah (dari guru ke peserta didik) akan berubah menjadi dua arah (antara guru dan peserta didik, serta peserta didik dan guru) (Festiawan dan Arovah, 2020: 23). Jika tujuan pembelajaran berhasil tercapai, hal tersebut menandakan bahwa proses pembelajaran telah berhasil. Keberhasilan pembelajaran dapat diukur dari sejauh mana tujuan telah terpenuhi. Menurut Ariani *et al* (2022: 7) fungsi pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Pembelajaran sebagai sistem

Pembelajaran sebagai sebuah sistem melibatkan berbagai komponen terstruktur yang mencakup tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, strategi dan metode pembelajaran, media pembelajaran, organisasi kelas, evaluasi pembelajaran, serta langkah-langkah tindak lanjut seperti remedial dan pengayaan.

2) Pembelajaran sebagai proses

Pembelajaran sebagai proses merupakan serangkaian langkah yang dilakukan oleh guru untuk memfasilitasi pembelajaran peserta

didik. Ini mencakup persiapan, pelaksanaan, dan penindaklanjutan. Persiapan mencakup perencanaan program pengajaran, penyusunan rencana pembelajaran, dan persiapan materi dan peralatan yang dibutuhkan. Pelaksanaan melibatkan penerapan strategi pembelajaran yang telah dipilih, dengan penekanan pada pendekatan yang sesuai dan filosofi kerja guru. Penindaklanjutan melibatkan kegiatan pasca-pembelajaran seperti pengayaan atau layanan remedial bagi peserta didik yang membutuhkan.

Berdasarkan pendapat dari para ahli di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hakikat pembelajaran adalah proses belajar yang dialami oleh peserta didik yang bertujuan untuk mencapai tujuan dari pembelajaran dengan melibatkan interaksi antara peserta didik dengan guru yang bertujuan untuk mewujudkan terjadinya perubahan pada perilaku peserta didik akibat dari didapaknya pengetahuan baru karena adanya usaha.

b. Faktor Pendukung Pembelajaran

Faktor merupakan kondisi atau peristiwa yang menyebabkan dan memengaruhi terjadinya sesuatu. Dalam aktivitas pembelajaran, terdapat faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran. Berhasil tidak nya seseorang pada saat pembelajaran dapat disebabkan dari beberapa faktor baik internal maupun eksternal (Sutiyono, 2022: 4).

Menurut Suyedi dan Idrus (2019: 121) menyatakan bahwa Faktor-faktor yang memengaruhi pembelajaran memiliki banyak variasi, namun dapat diklasifikasikan menjadi dua kategori yaitu:

- 1) Faktor Internal, contohnya seperti Kesehatan, kecerdasan, talenta, minat, perhatian, motivasi, kematangan, dan kesiapan
- 2) Faktor external, contohnya seperti keluarga, sekolah dan masyarakat.

Kombinasi antara faktor internal dan eksternal ini berperan penting dalam membentuk pengalaman belajar seorang peserta didik. Seorang peserta didik yang memiliki motivasi internal yang kuat mungkin lebih sanggup mengatasi rintangan eksternal. Namun, fasilitas pembelajaran yang berkualitas dan dukungan lingkungan sosial atau lingkungan keluarga juga dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memanfaatkan motivasi internalnya dengan lebih efektif.

Sedangkan menurut Syah (2019: 132) pembelajaran yang dihadapi oleh peserta didik di sekolah tempat dia belajar didukung oleh sejumlah faktor yaitu faktor guru, faktor kurikulum, faktor sarana prasarana, dan faktor lingkungan. Faktor-faktor ini dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Faktor Guru

Faktor guru merujuk kepada berbagai hal yang memengaruhi kualitas dan efektivitas seorang guru dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Guru dalam bahasa sansekerta secara harfiah memiliki makna “berat”. Kata guru berasal dari 2 kata yaitu “Gu” yang berarti gelap dan “Ru” yang berarti cahaya. Menurut Muntaha *et al* (2022:

1210) Guru adalah pendidik profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan bimbingan dan pelatihan, serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat. Sementara menurut Sa'diyah (2023: 1) pengertian dari guru adalah teladan bagi peserta didik, peran guru bukan hanya sebagai pengajar semata namun juga sebagai pendidik moral, karakter serta budaya bagi peserta didiknya. Sedangkan menurut Firmadani (2021: 195) guru merupakan seorang profesional yang harus memiliki nilai kompetensi dalam mengajar agar dapat menjalankan tugasnya dengan baik. Dalam Peraturan Pemerintah nomor 19 tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan yang dinyatakan dalam pasal 28 ayat 3 bahwa guru harus mempunyai 4 kompetensi yaitu sebagai berikut:

- 1) Kompetensi Pedagogik: Kemampuan mengelola pembelajaran peserta didik yang meliputi pemahaman peserta didik, perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar dan penguasaan peserta didik untuk mengaktualisasi berbagai kompetensi yang dimiliki.
- 2) Kompetensi Kepribadian: Kemampuan kepribadian yang mantap, stabil, dewasa, arif, dan berwibawa menjadi teladan bagi peserta didik dan berakhlak mulia.
- 3) Kompetensi Sosial: Kemampuan pendidik sebagai bagian masyarakat untuk berkomunikasi dan bergaul secara efektif

dengan peserta didik, sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua/wali peserta didik dan masyarakat sekitarnya.

- 4) Kompetensi Profesional: Kemampuan penguasaan materi pembelajaran secara luas dan mendalam yang memungkinkannya membimbing peserta didik memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan dalam standar nasional pendidikan.

Guru merupakan seorang yang memiliki otoritas dan tanggung jawab untuk mengarahkan serta membentuk perkembangan peserta didik, baik secara personal maupun dalam konteks pembelajaran formal di institusi pendidikan atau di lingkungan lainnya (Ananda, 2019: 3). Guru merupakan seseorang yang memegang peran penting dalam proses pembelajaran di dalam kelas karena guru memiliki peran yang krusial terhadap terciptanya proses dan hasil pembelajaran yang berkualitas (Mahardika *et al*, 2019: 261). Peran guru yang sangat krusial dalam pengalaman belajar peserta didik memiliki dampak besar terhadap bagaimana cara peserta didik dalam menyerap informasi, memahami materi, dan mengasah keterampilan mereka. Oleh sebab itu, guru sering dilihat sebagai faktor eksternal yang sangat berpengaruh pada saat proses pembelajaran. Aspek penting yang menjadi pendukung pada saat pembelajaran agar peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru adalah sumber belajar.

Menurut Cahyadi (2019: 2) sumber belajar adalah segala bentuk referensi data, orang, atau materi yang tersedia bagi peserta didik untuk digunakan pada saat proses pembelajaran, baik secara terpisah maupun terkombinasi sehingga memfasilitasi tercapainya tujuan pembelajaran atau pengembangan keterampilan khusus. Menurut Arifannisa *et al* dalam buku "Sumber & Pengembangan Media Pembelajaran" (2023: 18-19) terdapat lima kategori yang dapat disebut sebagai sumber belajar yaitu:

a) Tempat atau lingkungan sekitar

Tempat atau lingkungan sekitar merupakan area dimana seseorang dapat mengenyam pembelajaran dan mengubah perilaku, sehingga dapat dianggap sebagai lingkungan pembelajaran yang merupakan sumber pengetahuan. Contohnya seperti perpustakaan, pasar, museum, lokasi pembuangan sampah, kolam ikan, dan sejenisnya.

b) Benda atau pesan non formal

Benda atau pesan non formal merujuk pada segala objek yang memiliki potensi untuk mempengaruhi perilaku peserta didik melalui pesan moral yang terkandung di dalamnya serta tersebar luas dalam masyarakat dan dapat dimanfaatkan sebagai sumber pembelajaran. Contohnya seperti situs bersejarah, prasasti kuno, relief pada bangunan candi, naskah kuno, serta artefak lainnya, juga meliputi

ceramah dari tokoh masyarakat dan ulama, kisah-kisah rakyat, dan legenda.

c) Orang

Orang disini merujuk pada seseorang yang memiliki keahlian khusus dimana peserta didik dapat memperoleh pengetahuan. Contohnya seperti pendidik, petugas keamanan, pakar geologi, dan profesional lainnya.

d) Buku atau bahan ajar

Buku merupakan berbagai jenis sumber bacaan yang dapat diakses oleh peserta didik secara mandiri, sedangkan bahan ajar merupakan media pembelajaran yang dapat dipergunakan untuk menyampaikan informasi pembelajaran. Contohnya seperti buku pelajaran, materi teks, kamus, ensiklopedia, karya fiksi, web internet dan sejenisnya.

e) Peristiwa atau fakta yang sedang terjadi

Peristiwa atau fakta yang sedang terjadi merupakan realitas yang tengah terjadi baru-baru ini sehingga guru dan peserta didik dapat memanfaatkanya sebagai bahan pembelajaran. Contohnya seperti bencana alam, kerusuhan, dan insiden lainnya.

Beradsarkan pendapat dari para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa pengertian dari guru adalah seorang pendidik profesional yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman dalam mendidik serta membimbing peserta didik.

Seorang guru memiliki kewajiban tugas untuk menyusun dan merencanakan materi pembelajaran, mengajarkan materi di dalam kelas, memberikan penjelasan terkait materi, mengajukan pertanyaan, serta memberikan tugas dan penilaian kepada peserta didik.

2) Faktor Kurikulum

Istilah kurikulum berasal dari bahasa Yunani kuno dari kata-kata "*curir*" (pelari) dan "*curere*" (tempat berlari). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kurikulum diartikan sebagai perangkat mata pelajaran yang diajarkan pada lembaga pendidikan. Kurikulum adalah panduan yang digunakan dalam pelaksanaan aktivitas pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan, karena kurikulum merupakan landasan pendidikan (Dewi, 2024:1). Menurut Zaini (2020: 15) definisi dari kurikulum adalah rencana atau persiapan kegiatan yang berhubungan dengan pembelajaran yang akan dilakukan oleh guru kepada peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran. Sementara menurut Winarni *et al* (2022: 75) kurikulum adalah sejumlah mata pelajaran yang disajikan guru kepada peserta didik untuk mendapatkan ijazah atau naik tingkat. Sedangkan menurut Sudarman (2020: 5) pengertian dari kurikulum dapat dibagi menjadi dua, yaitu dalam arti sempit dan dalam arti yang luas:

- a) Pengertian kurikulum dalam arti sempit yaitu kumpulan daftar pelajaran beserta detail yang perlu di pelajari oleh peserta didik

untuk mencapai tingkat tertentu sesuai dengan tujuan yang sudah ditetapkan.

- b) Pengertian kurikulum dalam arti luas yaitu tidak terbatas hanya pada daftar pelajaran saja, melainkan semua pengalaman pembelajaran yang dialami oleh peserta didik. Pengalaman pembelajaran dapat diperoleh di dalam kelas, laboratorium, mengikuti ceramah, tanya jawab, demonstrasi dan dalam kegiatan olahraga.

Saat ini, sistem pendidikan di Indonesia menggunakan sebuah kurikulum baru yang dijadikan sebagai pedoman bagi seluruh institusi pendidikan di Indonesia yang bernama Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka adalah kurikulum baru yang dibuat oleh pemerintah dalam rangka menjawab kebutuhan dan tantangan zaman saat dan setelah pandemi (Herniawati, 2023: 14). Menurut Winarni *et al* dalam buku "Pengembangan Kurikulum Pendidikan Jasmani dan Kompleksitasnya" (2022: 14) menjelaskan bahwa untuk menghasilkan kurikulum yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional dan visi pendidikan para pendiri bangsa, maka prinsip yang menjadi pegangan dalam proses perancangan kurikulum adalah sebagai berikut:

- a) Sederhana, mudah dipahami dan di implementasikan
- b) Fokus pada kompetensi dan karakter semua peserta didik
- c) Fleksibel

- d) Selaras
- e) Bergotong-royong
- f) Memperhatikan hasil kajian dan umpan balik

Kurikulum pada pembelajaran dapat dikategorikan sebagai faktor internal bagi peserta didik. Hal ini disebabkan karena kurikulum memiliki pengaruh langsung terhadap pengalaman belajar peserta didik dan memengaruhi proses pemahaman, pengembangan keterampilan, dan pencapaian tujuan pembelajaran. Kegiatan yang berlangsung dalam pembelajaran di sekolah dengan dasar kurikulum yang digunakan berguna untuk mempengaruhi tercapainya tujuan pendidikan peserta didik dalam membentuk tingkah laku seorang peserta didik, selain itu seorang peserta didik membutuhkan komponen penting diantaranya seperti moral, spiritual dan juga sosial yang harus berjalan selaras dengan kemajuan ilmiah dan teknologi (Anggraeni *et al*, 2023: 250). Tentunya untuk mencapai tujuan dari rencana pembelajaran yang sudah termuat di dalam kurikulum, membutuhkan alokasi waktu yang mencukupi agar guru dapat menyampaikan materi secara maksimal.

Berdasarkan pendapat dari para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa kurikulum merupakan seperangkat rencana dan program pendidikan yang dirancang untuk membimbing proses pembelajaran melalui sejumlah mata pelajaran yang disajikan oleh guru di institusi pendidikan seperti sekolah, universitas, atau lembaga

pelatihan guna mencapai tujuan dari pembelajaran seperti mendapatkan ijazah atau naik tingkat

3) Faktor Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana merupakan peralatan dan fasilitas yang digunakan secara langsung untuk mendukung proses berjalanya pembelajaran di sekolah. Sarana dan prasarana pendidikan menjadi indikator mutu sekolah dan memerlukan peningkatan terus-menerus sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang (Kartika *et al*, 2019:113). Dalam konteks pendidikan, sarana dan prasarana dibutuhkan untuk menunjang keberhasilan dalam aktivitas pembelajaran. Keberhasilan program pendidikan melalui pembelajaran sangat dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satu di antaranya adalah ketersediaan sarana dan prasarana pendidikan yang memadai (Sambodo, 2019: 1). Menurut Hermawan (2021: 2) Sarana dan prasarana pendidikan merupakan bagian integral dari usaha untuk mencapai tujuan pendidikan secara keseluruhan, serta tujuan pembelajaran secara spesifik dengan cara yang efektif dan efisien. Sementara menurut Hasnadi (2021: 154) sarana dan prasarana pendidikan adalah segala sesuatu yang diperlukan untuk mendukung aktivitas pembelajaran termasuk benda-benda yang dapat bergerak atau tidak, baik yang secara langsung maupun tidak langsung mempengaruhi proses pembelajaran.

Keberadaan sarana dan prasarana yang memadai dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan hal yang wajib diperhatikan karena dengan hadirnya sarana dan prasarana yang memadai akan dapat menunjang keberhasilan pada saat pembelajaran berlangsung. Tingkat keberhasilan pelaksanaan pembelajaran PJOK dapat diukur melalui keberhasilan peserta didik yang mengikuti pembelajaran tersebut serta pencapaian ini dapat diamati dari sejauh mana pemahaman materi, penguasaan materi, dan hasil belajar peserta didik (Hendriadi, 2021: 69). Sarana dan prasarana pada pembelajaran dapat dikategorikan sebagai faktor eksternal bagi peserta didik karena sarana dan prasarana meliputi segala fasilitas, peralatan, dan lingkungan fisik dimana pembelajaran berlangsung, yang biasanya disediakan oleh sekolah. Faktor eksternal ini dipengaruhi dari kemampuan guru dalam memodifikasi dan melaksanakan proses pembelajaran sehingga muncul ketertarikan pada diri peserta didik (Anggraini *et al*, 2023: 250).

Berdasarkan pendapat dari para ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa sarana dan prasarana pendidikan adalah segenap fasilitas, perlengkapan, serta infrastruktur dalam lingkungan pendidikan yang diperlukan untuk mendukung aktivitas pembelajaran agar tercapainya keberhasilan dalam pembelajaran tersebut.

4) Faktor Lingkungan

Lingkungan merupakan kondisi yang ada di sekitar individu yang mempengaruhi perkembangan karakteristik, pertumbuhan, dan keselamatan mereka yang mencakup faktor fisik, biologis, sosial, budaya, dan ekonomi. Karakteristik yang berkaitan dengan perkembangan faktor biologis cenderung lebih bersifat tetap, sedangkan karakteristik yang berkaitan dengan sosial psikologis lebih banyak dipengaruhi oleh faktor lingkungan (Misbahudholam, 2021: 3). Dalam konteks pendidikan, lingkungan belajar adalah suatu tempat atau suasana (keadaan) yang mempengaruhi proses perubahan tingkah laku peserta didik (Harjali, 2019: 24). Lingkungan belajar yang kondusif dan mendukung kegiatan belajar dapat mempermudah seseorang dalam mencapai tujuan pembelajaran, serta mendorong peserta didik untuk terus menggali lebih dalam informasi yang telah mereka terima sebelumnya (Anggraeni *et al*, 2023:125).

Menurut Amala (2022: 14-15) Lingkungan merupakan salah satu bagian terpenting yang berperan dalam menentukan berhasil atau tidaknya pendidikan, sebab pertumbuhan dan perkembangan jiwa peserta didik sangat dipengaruhi oleh faktor lingkungan. Lingkungan dapat mempengaruhi motivasi, minat, perilaku, dan prestasi akademik peserta didik. Oleh karena itu, faktor lingkungan termasuk kedalam faktor eksternal yang penting dalam konteks pendidikan. Orang tua berperan sebagai pendidik awal yang sangat penting, bertugas untuk

membimbing dan mengajarkan karakter kepada anak agar mereka dapat tumbuh dan berkembang dengan optimal (Wardhani *et al*, 2019: 108). Selain lingkungan keluarga, lingkungan sosial seperti bermain dengan teman sebaya juga dapat berpengaruh pada perkembangan anak. Aktivitas yang dilakukan oleh anak sebaya mencakup berbagai jenis kegiatan sosial dan hiburan bersama, seperti melakukan permainan, melakukan hal baru, mengganggu orang lain, dan terlibat dalam perilaku yang dilarang (Trianah dan Sahertian, 2020:8).

Berdasarkan pendapat dari para ahli di atas dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa faktor lingkungan adalah keadaan, tempat atau suasana lingkungan belajar, keluarga dan sosial yang memiliki pengaruh terhadap perkembangan seorang peserta didik baik dalam hal motivasi, emosional, karakter, jiwa dan fisik.

Berdasarkan berbagai pandangan di atas, menyiratkan bahwa faktor-faktor pendukung pembelajaran yaitu faktor guru, faktor kurikulum, faktor sarana dan prasarana, serta faktor lingkungan memiliki dampak signifikan terhadap pembelajaran. Seandainya apabila terdapat salah satu faktor saja yang tidak mendukung, maka dapat menghadirkan hambatan bagi siapapun yang terlibat dalam proses pembelajaran.

3. Permainan Tradisional

a. Pengertian Permainan tradisional

Permainan berasal dari kata *main* yang dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kata permainan berarti sesuatu yang digunakan untuk bermain baik itu barang atau sesuatu yang dimainkan. Menurut Wahyu dan Rukiyati (2022: 109) Permainan merupakan suatu aktivitas yang dilakukan oleh siapapun dengan tujuan dan maksud tertentu, biasanya kegiatan tersebut dimaksudkan untuk tujuan hiburan, kesenangan, atau pembelajaran. Di dalam permainan terdapat aturan yang sudah ditetapkan didalamnya dan dilakukan dengan cara yang bebas maupun sukarela (Febriyanto, 2022: 19). Sementara itu menurut Andersen *et al* (2023) permainan adalah aktivitas yang dilakukan untuk tujuan menghibur, mengisi waktu luang, atau belajar melalui interaksi dan aktivitas yang menyenangkan. Permainan dapat melibatkan aturan, tujuan, dan interaksi antara sesama peserta. Permainan juga dapat mencakup unsur imajinasi, kreativitas, dan tantangan. Mengacu pada gagasan bahwa "manusia terlahir untuk bermain" maka permainan merupakan bagian alami dari kehidupan manusia, bahwasanya manusia secara inheren memiliki dorongan untuk bermain. Bermain dianggap sebagai bagian integral dari pengalaman manusia dalam membantu proses belajar, pengembangan keterampilan, dan pemenuhan kebutuhan emosional dan sosial.

Indonesia memiliki kekayaan akan budaya yang patut untuk dibanggakan karena memiliki keanekaragaman budaya dan bahasa yang

sangat banyak, termasuk dari sekian banyak budaya yang menarik tersebut adalah permainan tradisional (Stefvany, 2023: 37). Permainan tradisional merupakan jenis permainan yang sudah ada sejak zaman nenek moyang. Menurut Nurohman dan Widiyatmoko (2019: 61-64) Pengertian dari permainan tradisional adalah permainan yang telah ada sejak lama dan merupakan bagian dari budaya dan tradisi suatu daerah atau negara. Permainan ini biasanya diwariskan secara turun-temurun dari generasi ke generasi dan memiliki aturan serta cara bermain yang khas. Lalu menurut Nadziroh *et al* (2019: 662) Pengertian dari permainan tradisional adalah permainan yang telah ada sejak zaman nenek moyang dan merupakan hasil dari proses kebudayaan manusia pada masa lalu. Adanya unsur kebudayaan inilah yang menyebabkan suatu permainan dapat dikatakan tradisional. Sedangkan dalam jurnal “Lunturnya Permainan Tradisional” oleh Husein (2021: 1-5) ia menjelaskan bahwa pengertian dari permainan tradisional adalah jenis permainan yang telah ada sejak zaman dahulu dan diwariskan dari generasi ke generasi. Sementara menurut Anggraeni (2021:2) Permainan tradisional adalah permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu dengan alat bantu permainan yang sederhana seperti kayu, bambu, batu dan benda-benda lain disekitarnya.

Berdasarkan pendapat dari para ahli di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan tradisional merupakan permainan yang telah ada sejak zaman nenek moyang dan terus menerus diturunkan kepada generasi berikutnya. Permainan ini memiliki aturan bermain yang

khas dan mengandung nilai-nilai budaya. Permainan tradisional biasanya menggunakan/memanfaatkan sarana dan prasarana yang tersedia secara alami seperti kayu, batu, bambu dll. Tujuan dari permainan tradisional adalah untuk mencari kesenangan dan hiburan.

b. Jenis-jenis permainan tradisional

Indonesia merupakan negara dengan kebudayaan yang beragam. Hal ini tentunya menyebabkan jumlah kebudayaan yang ada di Indonesia menjadi sangat banyak, tak terkecuali pada permainan tradisionalnya. Setiap daerah di Indonesia memiliki beragam jenis permainan tradisional yang berbeda-beda, bahkan ada juga jenis permainan yang bentuknya sama namun dengan nama dan peraturan yang berbeda sesuai dengan daerah dimana permainan tersebut berada.

Pada Daerah Istimewa Yogyakarta, terdapat banyak permainan tradisional yang tersebar di mana-mana, baik yang masih dimainkan atau yang sudah jarang dimainkan, bahkan banyak yang sudah tidak dikenal lagi. Menurut Suherman *et al* dalam Buku yang berjudul " Model Aktivitas Jasmani Yang Edukatif dan Atraktif Berbasis Dolanan Anak" (2015: 66-67) terdapat banyak dolanan anak atau permainan tradisional yang berada di Daerah Istimewa Yogyakarta, berikut ini adalah 5 jenis permainan tradisional yang ada di Daerah Istimewa Yogyakarta beserta kabupaten asalnya dan cara bermainnya:

1) Gobak Sodor

Gobak sodor merupakan permainan tradisional yang berasal dan banyak dimainkan di kota Yogyakarta, namun permainan ini juga dapat ditemukan di kabupaten Bantul. Permainan ini merupakan suatu bentuk permainan tim yang melibatkan dua kelompok, dengan tiap kelompok terdiri dari 3 hingga 5 anggota, umumnya dimainkan oleh anak-anak berusia 5 hingga 14 tahun. Tujuan utama dari permainan ini adalah menghalangi lawan agar tidak dapat melewati garis akhir secara bolak-balik, dan kelompok yang berhasil mencapai kemenangan ditandai dengan seluruh anggota tim berhasil melewati garis awal dan akhir dalam area lapangan yang telah ditetapkan.

Gambar 1. Permainan Gobak Sodor



Sumber: Vintia Anggraeni (2021: 28)

Untuk cara bermain permainan gobak sodor adalah sebagai berikut:

- a) Peserta dibagi menjadi dua kelompok yang terdiri dari 3 hingga 5 anggota masing-masing (d disesuaikan).

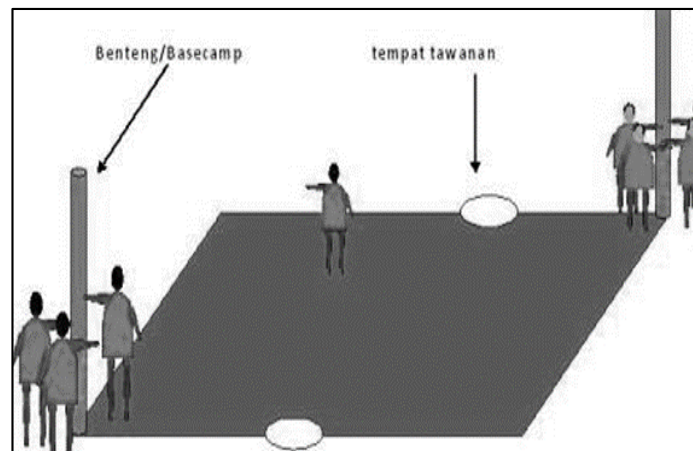
- b) Apabila satu kelompok terdiri dari 5 anggota, lapangan akan dibagi menjadi empat persegi panjang dengan ukuran 5m x 3m (d disesuaikan).
 - c) Tim yang bertugas sebagai "penjaga" bertanggung jawab menjaga agar tim lawan tidak dapat mencapai garis finis.
 - d) Tim lawan berupaya mencapai garis finis tanpa tersentuh oleh tim penjaga, dan harus memasuki garis finis tanpa anggota tim lawan yang masih berada di wilayah mulai.
 - e) Tim lawan dianggap sebagai pemenang apabila salah satu anggotanya berhasil kembali ke garis start tanpa tersentuh oleh tim penjaga
 - f) Tim yang berperan sebagai "lawan" dianggap kalah apabila salah satu anggotanya terkena sentuhan oleh tim yang bertugas menjaga atau melewati garis lapangan yang telah ditetapkan. Jika situasi tersebut terjadi, maka akan terjadi pergantian peran di mana tim yang awalnya berperan sebagai "lawan" akan beralih menjadi tim yang bertugas menjaga, dan sebaliknya
- 2) Jek-jekan /Bentengan

Permainan jek-jekan/bentengan merupakan jenis permainan tradisional yang berasal dan banyak dimainkan di kota Yogyakarta, selain itu permainan ini juga dikenal dengan nama jes-jesan di kabupaten Sleman. Permainan ini melibatkan dua regu, dengan jumlah pemain di setiap regu berkisar antara 4 hingga 6 orang. Setiap tim menetapkan lokasi sebagai markasnya, dan dalam permainan ini

terdapat tiang atau pilar bahkan pohon sekalipun yang bisa dijadikan sebagai benteng.

Tujuan inti dari permainan ini adalah untuk merebut kendali atas benteng tim lawan dengan menyentuh pohon dan berseru "jek". Ketika sebuah benteng lawan diduduki, timnya dianggap sebagai pemenang. Strategi lain untuk meraih kemenangan adalah dengan "menawan" semua anggota lawan melalui sentuhan fisik. Penentuan siapa yang menjadi "penawan" dan siapa yang menjadi "tertawan" bergantung pada waktu terakhir saat si "penawan" atau "tertawan" menyentuh pohon masing-masing. Orang yang waktu sentuhannya paling dekat dengan waktu tertentu tersebut akan menjadi "penawan" dan berhak mengejar serta menangkap anggota lawan untuk dijadikan tawanan. Biasanya, tawanan akan ditempatkan di sekitar benteng musuh dan dapat dibebaskan apabila rekan mereka berhasil menyentuh mereka. Dalam permainan ini, setiap anggota tim memiliki peran yang berbeda, seperti "penyerang", "mata-mata", "pengganggu", dan penjaga pohon.

Gambar 2. Ilustrasi Lapangan Bentengan



Sumber: Vintia Anggraeni (2021: 30)

Untuk cara bermain permainan benteng adalah sebagai berikut:

- a) Kelompok penyerang berupaya mengambil alih posisi benteng lawan dengan memegang benteng atau menawan seluruh anggota lawan. Lalu mereka harus berteriak "JEK!" sebagai kode kesuksesan dalam merebut benteng.
- b) Sementara itu, kelompok bertahan berusaha melindungi benteng dari kontak atau serangan lawan. Mereka mempertahankan benteng dengan menawan lawan melalui sentuhan. Namun, penawanan hanya berlaku untuk lawan yang telah meninggalkan benteng lebih lama daripada yang menawan, disebut sebagai "tuwek" atau "wis tuwek" untuk anggota lawan yang lebih dulu meninggalkan benteng, dan "enom" atau "sik enom" untuk yang keluar belakangan. Status "tuwek" dapat diubah kembali menjadi "enom" dengan meneguhkan pegangan pada benteng kelompok. Tawanan bisa dibebaskan dengan menyentuh anggota kelompok yang menawan.

- c) Batasan penawan biasanya berupa lingkaran yang ditempatkan di sekitar benteng.
- d) Permainan dimulai dengan "pingsut" untuk menentukan kelompok yang menyerang dan bertahan. Kelompok yang menang dalam pingsut akan menjadi kelompok penyerang.
- e) Setiap kelompok memilih benteng, yang dapat berupa pohon atau tiang, yang harus mereka pertahankan dengan segala cara. Saat permainan dimulai, kelompok penyerang mencari kelemahan dalam pertahanan lawan untuk merebut benteng, sementara kelompok bertahan mencoba menutup kelemahan dan menahan serangan lawan sebanyak mungkin agar benteng tidak jatuh.
- f) Strategi dan taktik harus diatur dengan baik oleh masing-masing kelompok untuk memenangkan permainan, memanfaatkan kelebihan yang dimiliki oleh anggota kelompok. Biasanya, anggota kelompok yang paling cepat di antara mereka ditugaskan untuk merebut markas lawan atau membebaskan teman yang ditawan, sedangkan yang memiliki kecepatan dan kekencangan yang lebih rendah bertugas sebagai penjaga markas.

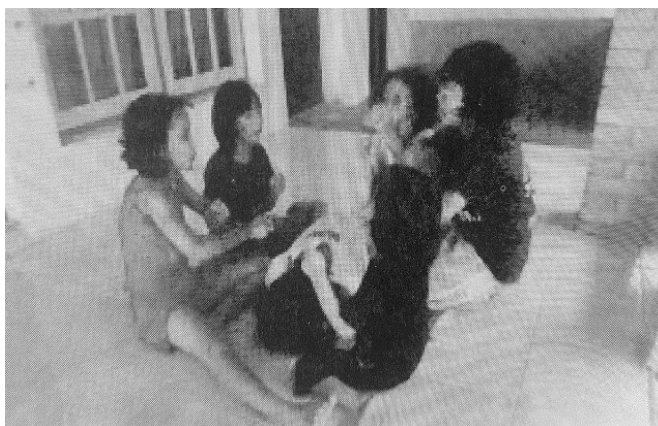
3) Cublak-Cublak Suweng

Cublak-cublak suweng merupakan permainan tradisional yang berasal dan banyak dimainkan di kabupaten Kulon Progo. Permainan ini dimainkan oleh 3 sampai 5 anak. Permainan cublak-cublak suweng bisa dimainkan oleh laki-laki maupun perempuan

bahkan secara bersama-sama atau dicampur. Alat yang digunakan dalam permainan ini hanyalah satu buah krikil atau biji-bijian yang bisa digenggam, sementara untuk tempatnya tidak memerlukan ruang yang besar karena tidak melibatkan aktivitas fisik yang intens. Biasanya dilakukan di dalam rumah atau teras rumah.

Aktivitas permainan ini memiliki berbagai manfaat, termasuk membangun sportivitas anak saat mendapat giliran bermain, melatih kemampuan observasi dan membaca situasi untuk dapat menebak dengan benar, mengasah kepekaan musikal anak melalui permainan sekaligus nyanyian, menjadi media interaksi dan sosialisasi dengan teman-teman sebaya, membantu anak belajar menyanyi, mengaitkan ritme lagu dengan gerakan tangan, mengenalkan bahasa Jawa, melatih motorik halus, belajar mengikuti aturan, serta latihan kerja sama dan menjaga rahasia.

Gambar 3. Anak-anak sedang bermain Cublak-Cublak Suweng



Sumber: Vintia Anggraeni (2021: 10)

Untuk cara bermain cublak-cublak suweng adalah sebagai berikut:

- a) mengawali permainan dengan melakukan hompimpa atau gambeng, di mana peserta yang kalah harus menjadi Pak Empo dengan berbaring telungkup di tengah, sementara anak-anak lain duduk melingkari Pak Empo.
- b) Semua pemain membuka telapak tangan mereka, menghadapkannya ke atas, dan meletakkannya di punggung Pak Empo.
- c) Salah satu anak memegang biji atau kerikil dan memindahkannya dari telapak tangan satu ke telapak tangan lainnya, sambil mengikuti irama lagu cublak-cublek suweng.

“Cublak cublek suweng, suwen-ge ting gelenter, mambu ketundung gudel. Pak empo lirak-lirik, sapa mau sing delekake. Sir sir pong dele gosong, sir sir pong dele gosong”.

- d) Ketika memasuki kalimat *"Sapa mau sing delekake,"* serahkan biji atau kerikil ke tangan seorang anak untuk disembunyikan dalam genggamannya.
- e) Ketika lagu berakhir, semua anak menggenggam kedua tangan mereka, pura-pura menyembunyikan kerikil, sambil menggerak-gerakkan tangan.
- f) Pak Empo bangun dan mencoba menebak di tangan siapa biji atau kerikil disembunyikan. Jika tebakannya benar, anak yang memegang biji atau kerikil tersebut bergantian menjadi Pak Empo.

Namun, jika tebakannya salah, Pak Empo kembali ke posisi semula, dan permainan diulang lagi.

4) Engklek

Permainan Engklek merupakan permainan yang berasal dan banyak dimainkan di kota Yogyakarta, umumnya permainan ini dimainkan oleh anak-anak berusia 9 hingga 16 tahun, sering kali dilakukan pada waktu senggang atau kapan pun mereka merasa ingin bermain. permainan ini bisa dijalankan di ruang terbuka yang luas. Perlengkapan yang diperlukan melibatkan kapur untuk membuat gambar dan pecahan genting untuk gacuk. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan ini melibatkan aspek keseimbangan, keterampilan, kecermatan, dan sportivitas.

Gambar 4. Seorang anak sedang bermain Engklek



Sumber: Vintia Anggraeni (2021: 32)

Untuk cara bermain permainan engklek adalah sebagai berikut:

- a) Melakukan hompimpa untuk menentukan urutan siapa yang akan berjalan terlebih dahulu.

- b) Setiap anak harus memiliki kereweng atau gacuk, yang biasanya berupa pecahan genting, keramik lantai, atau batu datar.
- c) Anak harus melompat dengan menggunakan satu kaki di setiap kotak yang telah digambar sebelumnya di tanah.
- d) Gacuk dilempar ke salah satu petak yang tergambar di tanah, dan petak yang telah terisi gacuk tidak boleh diinjak atau ditempati oleh setiap pemain. Oleh karena itu, para pemain harus melompat ke petak berikutnya dengan satu kaki, mengelilingi petak-petak yang ada.
- e) Pemain tidak diizinkan melebihi batas kotak atau petak yang telah ditentukan ketika melempar gacuk. Jika melanggar aturan ini, pemain dianggap gugur dan digantikan oleh pemain berikutnya.
- f) Pemain yang berhasil menyelesaikan satu putaran di puncak gunung harus mengambil gacuk sambil membelakangi gunung, menutup mata, dan tidak boleh menyentuh garis. Jika menyentuh garis saat mengambil gacuk, pemain harus digantikan oleh pemain berikutnya.
- g) Setelah berhasil mengambil gacuk di gunung, pemain harus melemparkannya keluar dari bidang engklek. Selanjutnya, pemain engklek sesuai dengan kotak dan diakhiri dengan berpijak pada gacuk yang dilemparkan tadi.
- h) Jika berhasil, pemain melanjutkan ke tahap mencari "sawah" dengan menjuggling gacuk dengan telapak tangan bolak-balik sebanyak 5 kali tanpa terjatuh. Hal ini dilakukan dalam posisi berjongkok,

membelakangi bidang engklek, dan berada di tempat jatuhnya kereweng yang tadi dilempar. Setelah berhasil menjuggle 5 kali, permainan masih dalam posisi yang sama, melanjutkan pelemparan ke bidang engklek. Jika tepat pada salah satu bidang, pemain bisa melangkah ke tahap berikutnya.

- i) Pemain yang berhasil memiliki sawah paling banyak dianggap sebagai pemenang permainan.
 - j) Apabila seorang pemain gagal, dia harus mengulangi kembali dari tahap gunung.
- 5) Jamuran

Jamuran adalah permainan yang dimainkan oleh 3 orang atau lebih. Permainan ini berasal dan banyak dimainkan di Kabupaten Sleman dan Bantul. Tempat yang cocok untuk bermain jamuran adalah lapangan atau halaman yang luas. Permainan ini mencakup nilai-nilai seperti ketaatan, kegesitan, kerja keras, ketahanan, kreativitas, dan keberaktingan (keberperanan). Melalui jamuran, para pemain dapat mengembangkan keterampilan interpersonal, kerja sama, dan keaktifan dalam bermain.

Gambar 5. Anak-anak sedang bermain Jamuran



Sumber: Vintia Anggraeni (2021: 12)

Untuk cara bermain Jamuran sebagai berikut:

- a) Anak-anak berdiri membentuk lingkaran dan saling berpegangan tangan. Ukuran lingkaran dapat disesuaikan dengan banyaknya anak yang bermain; jika jumlah anak banyak, lingkaran dapat menjadi besar, sebaliknya jika jumlah anak sedikit, lingkaran menjadi kecil. Seorang anak berdiri di tengah-tengah lingkaran. Permainan "jamuran" dimulai dengan anak-anak berdiri membentuk lingkaran sambil bernyanyi:

“Jamuran, yo ge gethok, Jamur opo, yo ge gethok,

Jamur payung, ngrembuyung koyo lembayung

Siro badhe jamur opo?”

- b) Tiba pada kalimat "siro badhe jamur opo?" (arti: kamu ingin jamur apa?), anak yang berada di tengah lingkaran kemudian berteriak dan menyebutkan sebuah gerakan atau aksi. Anak-anak lain yang semula bergandengan tangan segera membentuk lingkaran lalu bergegas untuk menirukan gerakan atau aksi yang diucapkan oleh anak yang

berada di tengah, mencoba menirukan dengan sebaik mungkin. Pemain yang gagal atau tidak mampu menirukan gerakan tersebut dianggap sebagai anak yang "kalah" dan kemudian mengambil peran di tengah lingkaran untuk babak selanjutnya.

Terdapat beberapa opsi untuk menggambarkan dan menirukan gerakan saat bermain jamuran yaitu:

1) Jamur Motor

"Jamur Motor" dimulai saat anak-anak mendengar panggilan "jamur motor!" yang kemudian memicu mereka untuk bergegas dan mengubah diri mereka menjadi berbagai kendaraan beroda. Beberapa menjadi mobil polisi, beberapa menjadi dokar, beberapa menjadi sepeda motor, dan ada yang berperan sebagai kereta. Setiap peserta mencoba menirukan suara kendaraan yang mereka perankan sambil berjalan mondar-mandir.

2) Jamur Monyet

Anak-anak dengan cepat melepaskan gandengan tangan mereka. Mereka berhamburan dengan berbagai gerakan yang kreatif. Beberapa anak segera memanjat pohon, sementara yang lain hanya menggaruk-garuk kepala. Ada yang sesekali meloncat-loncat, dan ada juga yang seketika duduk dan berpura-pura sedang mencari kutu di kepala temannya, menyebabkan gelak tawa di antara anak-anak.

3) Jamur Patung

Anak-anak dengan cepat berubah menjadi patung dan diam tanpa bergerak. Mereka tidak diizinkan untuk tersenyum atau tertawa, bahkan jika digoda atau diajak berbicara. Bagi anak yang melanggar aturan ini dengan tertawa, tersenyum, atau bergerak, akan dikenakan hukuman, yaitu harus menggantikan posisi anak yang kalah sebelumnya. Setelah ada anak yang terkena hukuman, permainan dimulai kembali dari awal. Anak yang terkena hukuman masuk ke dalam lingkaran sementara yang lainnya bergandengan tangan membentuk lingkaran, dan mereka mulai menembang dengan nyanyian "Jamuran... jamuran... yo ge ge thok..." Hingga akhirnya, permainan kembali dimulai dengan kalimat "siro badhe jamur opo?" seperti pada awal tadi.

4) Jamur Gagak

Anak-anak berlari sambil merentangkan tangan, menirukan sayap burung gagak dengan suara gaok gaok. Tugas anak yang memegang peran sebagai "gagak" adalah menangkap burung gagak lainnya, sedangkan kawanan burung gagak harus berusaha menghindar. Cara untuk menghindar adalah dengan berjongkok, menirukan sikap burung yang sedang hinggap. Jika seorang anak yang menjadi pengejar menemui anak yang sedang berjongkok, maka pengejaran dihentikan. Anak yang

berjongkok dapat melanjutkan lari atau jika ingin, bisa menunggu sejenak sebelum melanjutkan lari dan dikejar kembali. Jika seorang anak tertangkap ketika masih dalam keadaan berlari, maka anak tersebut akan diberi hukuman.

5) Jamur Let Uwog

Anak-anak yang awalnya membentuk lingkaran sekarang bubar dan mencari pasangan untuk bergandengan tangan. Jika ada anak yang tidak mendapatkan pasangan, ia harus memilih untuk menjadi sendirian atau mendapatkan hukuman dengan berdiri di tengah lingkaran.

6) Jamur Parut

Anak-anak yang membentuk lingkaran menjauhi anak yang berdiri di tengah. Mereka mencari tempat untuk berdiri dengan berpegangan tangan pada sebatang pohon tiang atau bersandar pada tembok sambil menggantungkan sebelah kakinya. Telapak kaki harus terlihat agar mudah digelitik. Anak yang tadinya berdiri di tengah kemudian mendekati salah satu anak yang sedang menggantungkan kakinya. Ia lalu menggelitik telapak kaki anak yang digantungkan tersebut. Anak yang digelitik harus menahan tawa agar tidak mendapatkan hukuman. Untuk mencoba membuat anak yang digelitik tertawa, anak yang menggelitik boleh menciptakan gerakan lucu atau menggunakan kata-kata yang menghibur. Jika upaya tersebut tidak berhasil

membuat anak itu tertawa, anak yang menggelitik akan mencoba pada anak yang lain dengan cara yang serupa. Jika tidak ada yang tertawa, maka hukuman tetap diberikan, yaitu berdiri di tengah-tengah lingkaran. Permainan ini berlanjut dan diulang beberapa kali dari awal, setiap kali disebutkan nama jamur yang berbeda oleh anak yang menjadi "jadi."

4. Karakteristik peserta didik Sekolah Menengah Pertama

Sekolah menengah pertama (SMP) merupakan lanjutan dari jenjang pendidikan sekolah dasar (SD) dan bertujuan untuk memberikan landasan pendidikan yang kokoh sebelum peserta didik melanjutkan ke jenjang sekolah menengah atas (SMA) atau sekolah menengah kejuruan (SMK). Di Indonesia, pada umumnya peserta didik jenjang SMP berusia 12-15 tahun dengan masa studi tiga tahun. Periode remaja terbagi menjadi tiga tahap, yakni tahap awal remaja yang berlangsung dari usia 12 hingga 15 tahun, tahap remaja madya dari usia 15 hingga 18 tahun, dan tahap akhir remaja yang berada dalam rentang usia 18 hingga 21 tahun (Khadijah, 2020: 1). Pada usia 12-15 tahun, peserta didik mengalami perkembangan karena mulai memasuki periode remaja awal. Secara umum, definisi dari perkembangan adalah suatu proses perubahan dalam diri seseorang yang bersifat kualitatif atau fungsi psikologis dan berlangsung secara terus menerus ke arah yang lebih baik menuju ke kedewasaan (Umami, 2019: 1). Menurut Umami dalam bukunya yang berjudul "Psikologi Remaja" (2019: 1-2) menjelaskan bahwa definisi

tentang perkembangan pada umumnya mencakup beberapa unsur yaitu sebagai berikut:

- a) Adanya perubahan fungsi psikologis yang bersifat kualitatif, yaitu perubahan yang dapat dilihat melalui adanya kepiawaian dalam bertingkah laku sosial, emosional, moral maupun intelektual, secara lebih matang.
- b) Perubahan yang terjadi pada diri sendiri, yaitu merupakan proses yang berkelanjutan sehingga perkembangan atau perubahan pada periode kehidupan sebelumnya mempengaruhi perkembangan pada periode sesudahnya.
- c) Perubahan yang mengarah pada pencapaian kematangan yaitu kemampuan bertingkah laku secara fisik, sosial, emosional, moral dan intelektual sesuai dengan tingkat perkembangan tertentu selaras dengan kondisi diri yang bersangkutan.

Sejumlah peserta didik menghadapi tantangan dalam mengelola banyak perubahan yang terjadi serentak dan mungkin memerlukan dukungan untuk mengatasi perubahan-perubahan tersebut (Bausad dan Musrifin, 2019: 3).

Menurut Hikmandayani *et al* (2023: 22) masa remaja merupakan masa dimana seseorang mengalami perkembangan dan pertumbuhan dari masa anak-anak menuju masa kematangan. Sedangkan menurut Khadijah (2020: 1) masa remaja adalah masa perpindahan dari masa anak-anak menuju masa dewasa dan termasuk masa yang sangat rentan karena pada

masa ini terjadi penyesuaian terhadap perubahan-perubahan baik secara fisik, psikis dan emosi pada diri remaja. Masa remaja ini juga sering kali disebut dengan masa badai dan topan karena pada masa ini, kedudukan remaja berada pada masa transisi dari anak-anak menuju dewasa yang membuat remaja mengalami banyak perubahan (Lado *et al*, 2019: 112). Menurut Vidiadari dan Rismayanti (2022: 9) Masa remaja adalah salah satu tahap penting dalam kehidupan individu karena pada masa ini terjadi perubahan signifikan dalam beberapa aspek kehidupan, yaitu:

- a) Transformasi fisik: Tubuh mengalami perubahan yang mencolok, termasuk perubahan bentuk, fluktuasi hormon, perubahan suara, pertumbuhan rambut di beberapa area tubuh, serta mengalami proses pubertas seperti mimpi basah dan menstruasi.
- b) Transformasi psikologis: Remaja mulai mengembangkan identitas diri mereka, mengekspresikan diri melalui minat dan aktivitas seperti hobi dan pilihan berpakaian, serta memiliki minat yang kuat terhadap interaksi dengan teman sebaya.
- c) Transformasi sosial dan psikologis: Remaja mulai membentuk kelompok pergaulan atau peer group mereka, mencoba bereksperimen dengan lingkungan sekitar, mengalami perkembangan nilai moral, dan menghadapi berbagai perubahan sosial lainnya

Pada tahap ini, pendidikan karakter pada jenjang SMP sangat penting dan perlu ditekankan. Melalui pendidikan karakter, peserta didik jenjang SMP diharapkan mampu secara mandiri meningkatkan

dan menggunakan pengetahuannya, mengkaji dan menginternalisasi serta mempersonalisasi nilai-nilai karakter dan akhlak mulia sehingga terwujud dalam perilaku sehari-hari (Rohman, 2019: 127).

Berdasarkan pendapat dari para ahli di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa jenjang SMP merupakan masa dimana seorang peserta didik memasuki fase remaja awal yaitu pada usia 12-15 tahun sehingga mengalami pertumbuhan dan perkembangan baik secara biologis, fisik, psikis dan emosional. Pada jenjang SMP, peserta didik mulai memasuki masa-masa remaja awal sehingga menyebabkan terjadinya perubahan yang mereka sadari atau tidak mereka sadari, mulai dari perubahan fisik, kemampuan berfikir, perkembangan psikomotorik, dan keadaan emosional yang cenderung labil. Karakteristik pada peserta didik jenjang SMP perlahan mulai terbentuk menyesuaikan dengan situasi lingkungan disekitarnya, sehingga pada tahap ini peserta didik perlahan mulai mencari identitas dan jati diri mereka masing-masing. Hal ini juga dipengaruhi oleh masa peralihan mereka dari jenjang sekolah dasar (SD) menuju jenjang SMP.

B. Penelitian yang Relevan

Manfaat dari penelitian yang relevan adalah untuk memberikan panduan yang lebih jelas bagi pengembangan penelitian saat ini. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Rizal Alam (2023) yang berjudul "Identifikasi Faktor Pendukung Pembelajaran PJOK Materi Sepakbola Mini Di Sekolah Dasar Negeri 2 Srandakan Kabupaten Bantul". Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor pendukung pembelajaran PJOK materi sepakbola mini di Sekolah Dasar Negeri 2 Srandakan Kabupaten Bantul. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V di Sekolah Dasar Negeri 2 Srandakan Kabupaten Bantul yang berjumlah 25 peserta didik. Teknik sampling menggunakan total sampling. Instrumen menggunakan angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor pendukung pembelajaran PJOK materi sepakbola mini di Sekolah Dasar Negeri 2 Srandakan Kabupaten Bantul berada pada kategori "sangat kurang" sebesar 0,00% (0 peserta didik), "kurang" sebesar 44,00% (11 peserta didik), "cukup" sebesar 56,00% (14 peserta didik), "baik" sebesar 0,00% (0 peserta didik), dan "sangat baik" sebesar 0,00% (0 peserta didik).
2. Penelitian yang dilakukan oleh Zahra Safira Fajar Susila (2024) yang berjudul "Faktor Pendukung Pembelajaran Bola Voli Kelas XI Di SMA Negeri 2 Ngaglik Kabupaten Sleman". Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor pendukung pembelajaran bola voli di SMA Negeri 2 Ngaglik Kabupaten Sleman. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI di SMA Negeri 2 Ngaglik Kabupaten Sleman yang berjumlah 250

peserta didik. Teknik sampling menggunakan proportionate stratified random sampling, berjumlah 63 peserta didik. Instrumen menggunakan angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor pendukung pembelajaran bola voli di SMA Negeri 2 Ngaglik Kabupaten Sleman berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 0,00% (0 peserta didik), “kurang” sebesar 46,03% (29 peserta didik), “cukup” sebesar 50,79% (32 peserta didik), “baik” sebesar 3,17% (2 peserta didik), dan “sangat baik” sebesar 0,00% (0 peserta didik). Faktor pendukung pembelajaran bola voli di SMA Negeri 2 Ngaglik Kabupaten Sleman berdasarkan faktor guru “cukup” 66,67% (42 peserta didik), faktor sarana dan prasarana “kurang” 50,79% (32 peserta didik), faktor lingkungan “kurang” sebesar 80,95% (51 peserta didik). Dapat disimpulkan bahwa faktor pendukung pembelajaran bola voli di SMA Negeri 2 Ngaglik Kabupaten Sleman berada pada kategori cukup.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Nuril Anwar (2023) yang berjudul “Faktor Pendukung Pelaksanaan Pembelajaran Senam Lantai Peserta didik Kelas VII Di SMP N 3 Tempel Kabupaten Sleman”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor pendukung pelaksanaan pembelajaran senam lantai pada kelas VII di SMP N 3 Tempel. Teknik penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei. Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMP N 3 Tempel. Tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 40 peserta didik. Instrumen yang digunakan berupa angket. Uji validitas

instrumen menggunakan teknik *Corrected Item Total Correlation* dengan taraf signifikan 5% dengan batasan r tabel maka tingkat pendukung secara keseluruhan didapat validitas sebesar 0,304. Sedangkan uji Reliabilitas instrumen menggunakan Alpha Cornbach dan didapat reliabilitas sebesar 0,93. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif yang dituangkan dalam bentuk persentase. Adapun teknik dalam menganalisis yang dilakukan menggunakan perhitungan ke dalam persentase. Hasil dari penelitian faktor pendukung pembelajaran senam lantai pada peserta didik kelas VII SMP N 3 Tempel tahun 2023/2024 dengan melihat frekuensi terbanyak pada kategori sedang dengan 30 orang atau 75,00%. Faktor yang mendukung pembelajaran senam lantai pada kategori tinggi dengan frekuensi 6 orang atau 15,00 %, rendah dengan 4 orang atau 10,00%. Faktor yang memiliki frekuensi terbanyak terdapat pada faktor ekstrinsik dengan indikator sekolah dengan frekuensi 29 orang atau 72,50 %. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil dari faktor pendukung pelaksanaan pembelajaran senam lantai peserta didik kelas VII SMP N 3 Tempel termasuk dalam kategori sedang.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Haquee dan Muktiani (2019) yang berjudul "Faktor Pendukung Keterlaksanaan Pembelajaran Beladiri Pencak Silat dalam Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SMP Negeri se-Kabupaten Sleman". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar faktor pendukung keterlaksanaan pembelajaran beladiri pencak silat dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP Negeri Se-

Kabupaten Sleman. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan metode survei menggunakan instrument penelitian berupa angket. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh guru PJOK SMP se-Kabupaten Sleman. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 30 guru PJOK SMP yang berasal dari 15 sekolah dari 54 sekolah yang ada di Kabupaten Sleman. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik klaster atau cluster sampling. Perhitungan validitas menggunakan rumus *Pearson Product Momen* dan reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik deskriptif secara kuantitatif dengan persentase tentang faktor pendukung keterlaksanaan pembelajaran beladiri pencak silat dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP Se-Kabupaten Sleman yang dibagi dalam lima kategori yaitu sangat mendukung, mendukung, cukup mendukung, tidak mendukung dan sangat tidak mendukung. Hasil dari penelitian ini adalah: faktor pendukung keterlaksanaan pembelajaran beladiri pencak silat dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP Se-Kabupaten Sleman secara keseluruhan berada dalam kategori sangat mendukung tidak ada (0,00%), kategori mendukung sebesar 13,30% (4 guru), kategori cukup mendukung sebesar 73,40% (22 guru), kategori tidak mendukung sebesar 3,30% (1 guru), dan kategori sangat tidak mendukung 10,00% (3 guru).

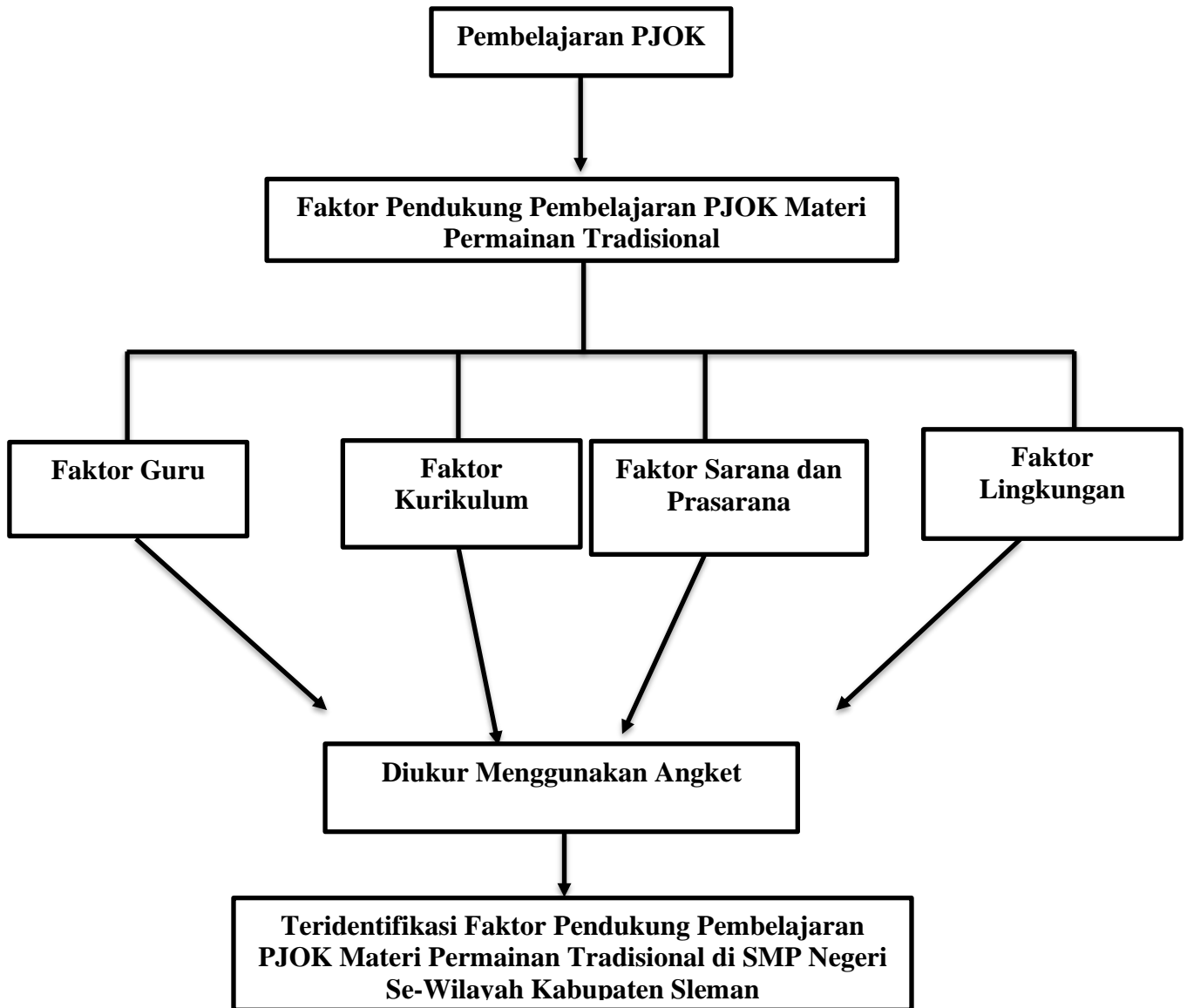
C. Kerangka Berpikir

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) merupakan bagian integral dalam sistem pendidikan. Kehadiran mata pelajaran PJOK bertujuan untuk melatih kemampuan motorik, afektif dan pola hidup sehat pada peserta didik. Keberhasilan tujuan dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK) tergantung pada sejumlah faktor kunci. Aspek-aspek yang mempengaruhinya yaitu faktor guru, faktor kurikulum, faktor sarana dan prasarana, tujuan pembelajaran, metode pembelajaran, serta lingkungan yang mendukung. Selain itu, proses pembelajaran dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Kedua jenis faktor ini memiliki peran penting untuk mencapai keberhasilan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran PJOK. Faktor internal merujuk pada aspek-aspek yang berasal dari dalam diri peserta didik, seperti kesehatan fisik dan kondisi psikologis. Sementara, faktor eksternal melibatkan pengaruh dari lingkungan, seperti keluarga, kondisi sekolah, dan masyarakat.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilaksanakan di empat SMP Negeri di Kabupaten Sleman, diketahui bahwasanya pada kurikulum merdeka pada mata pelajaran PJOK yang diajarkan kepada peserta didik terdapat materi permainan tradisional. Namun untuk pelaksanaannya, sesuai dengan kesepakatan dari Musyawarah Guru Mata Pelajaran PJOK (MGMP) di masing-masing koordinasi wilayah (korwil), guru PJOK dibebaskan untuk memanfaatkan jenis-jenis permainan tradisional apapun kedalam pembelajarannya dengan menyesuaikan kondisi sekolahnya. Hasil dari

observasi dan wawancara tersebut adalah ditemukan nya permasalahan pada faktor guru, faktor kurikulum, faktor sarana prasarana dan faktor lingkungan. Seperti misalnya pada faktor guru, guru mengalami kesulitan pada sumber belajar permainan tradisional, lalu pada faktor kurikulum pemahaman akan kurikulum merdeka yang masih kurang karena kurikulum masih baru serta terdapat guru yang mengeluhkan pelaksanaan projek penguatan profil pelajar pancasila (P5) yang menyita waktu pembelajaran PJOK karena kebijakannya dilaksanakan setiap minggu, kemudian pada faktor sarana dan prasarana guru mengatakan bahwa ketersediaan sarana dan prasarana kurang memadai seperti alat-alat yang tersedia kebanyakan adalah peninggalan dari guru-guru PJOK sebelumnya serta perawatan yang kurang baik, dan yang terakhir pada faktor lingkungan guru mengatakan jarak lokasi lapangan luar sekolah dan lingkungan masyarakat cukup jauh, selain ada juga guru yang menyatakan bahwa peserta didik jarang keluar rumah dan berinteraksi dengan teman sebaya di lingkungannya karena lebih suka mengurung diri dirumah dengan bermain gawai sehingga peserta didik tidak mengenal dengan baik permainan tradisional karena jarang memainkannya. Berikut ini adalah gambar bagan kerangka berpikir:

Gambar 6. Bagan Kerangka Berpikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif kuantitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk memberikan gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data sampel atau populasi yang dinyatakan dalam bentuk angka (Sugiyono, 2019: 147). Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah survei dengan teknik pengumpulan data menggunakan instrumen yang berupa angket. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis faktor pendukung pembelajaran PJOK materi permainan tradisional di SMP Negeri Se-Wilayah Kabupaten Sleman.

B. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2019: 38) mengemukakan bahwa variabel merupakan segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari, sehingga diperoleh pengetahuan tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya.

Berdasarkan pendapat dari ahli tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Variabel dalam penelitian ini adalah Faktor Pendukung Pembelajaran PJOK Materi Permainan Tradisional di SMP Negeri Se-Wilayah Kabupaten Sleman. Dari segi operasional, variabel ini diuarikan secara spesifik sebagai berikut yaitu faktor pendukung pembelajaran PJOK materi permainan

tradisional di SMP Negeri Se-Wilayah Kabupaten Sleman yang ditinjau dari empat faktor yaitu: faktor guru, faktor kurikulum, faktor sarana prasarana dan faktor lingkungan yang diukur dengan menggunakan instrumen berupa angket.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah jumlah keseluruhan subjek penelitian baik benda, orang, ataupun unit lain yang di dalamnya bisa diambil informasi penting berupa data penelitian (Nurdin dan Hartati, 2019: 92). Berdasarkan pendapat dari ahli tersebut, maka yang menjadi populasi pada penelitian ini adalah guru PJOK di SMP Negeri Se-Wilayah Kabupaten Sleman. Di Kabupaten Sleman terdapat sebanyak 104 Sekolah Menengah Pertama (SMP).

2. Sampel

Sampel adalah sebagian objek yang diambil dari keseluruhan objek yang diteliti dan dianggap mampu mewakili seluruh populasi (Nurdin dan Hartati, 2019: 104). Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik kluster atau *cluster sampling*. Pada teknik *cluster sampling* ini pengambilan sampel bukan berdasarkan dari individu, namun didasarkan pada daerah/wilayah, kelompok atau kelompok subjek yang berkumpul secara alami bersama (Syafriada, 2021: 35).

Pada teknik kluster atau *cluster sampling* ini, peneliti menentukan sampel berdasarkan area, daerah, atau blok. Dalam penelitian ini area populasinya adalah Kabupaten Sleman, area sampelnya adalah kecamatan, dan sampelnya adalah guru PJOK SMP Negeri di Kecamatan terpilih.

Terdapat 17 Kecamatan di Kabupaten Sleman dengan total 54 SMP Negeri di dalamnya, sehingga peneliti menetapkan untuk mengambil masing-masing 1 sekolahan disetiap kecamatan sebagai sampel yang dapat mewakili seluruh sampel di area tersebut dengan total jumlah responden sebanyak 31 guru PJOK. Berikut ini adalah tabel jumlah sampel dalam penelitian ini:

Tabel 1. Daftar Sampel Sekolah dan Jumlah guru PJOK

NO	Nama Sekolah Sampel	Asal Kecamatan	Guru PJOK
1.	SMP Negeri 3 Berbah	Berbah	2
2.	SMP Negeri 2 Cangkringan	Cangkringan	1
3.	SMP Negeri 1 Depok	Depok	2
4.	SMP Negeri 2 Gamping	Gamping	2
5.	SMP Negeri 3 Godean	Godean	2
6.	SMP Negeri 2 Kalasan	Kalasan	2
7.	SMP Negeri 1 Minggir	Minggir	2
8.	SMP Negeri 3 Mlati	Mlati	2
9.	SMP Negeri 2 Moyudan	Moyudan	2
10.	SMP Negeri 2 Ngemplak	Ngemplak	2
11.	SMP Negeri 4 Ngaglik	Ngaglik	2
12.	SMP Negeri 1 Pakem	Pakem	2
13.	SMP Negeri 4 Prambanan	Prambanan	1
14.	SMP Negeri 1 Seyegan	Seyegan	3
15.	SMP Negeri 1 Sleman	Sleman	2
16.	SMP Negeri 2 Tempel	Tempel	1
17.	SMP Negeri 1 Turi	Turi	1
Total Jumlah			31

D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen

Instrumen penelitian merupakan sarana yang dipilih dan dimanfaatkan oleh peneliti dalam proses pengumpulan data untuk memastikan bahwa prosedur tersebut terstruktur dengan baik dan lebih mudah untuk dijalankan. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis angket tertutup. Menurut Arifin dan Aunillah (2021: 14) Angket tertutup merupakan angket yang disajikan dan disusun sedemikian rupa dengan cara penerapannya responden diminta untuk memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda silang (x) atau tanda checklist (√) kedalam jawaban yang sudah disediakan dan dinilai sudah sesuai dengan karakteristik informasi yang diketahui responden. Sedangkan menurut Nurdin dan Hartati (2019: 187) menyatakan bahwa angket atau kuesioner merupakan daftar pertanyaan tertulis yang digunakan untuk mendapatkan informasi dari responden, dengan cara pembagian diantar agar dapat diisi dan dikembalikan atau bisa juga dijawab dengan cara diawasi langsung oleh peneliti. Skala bertingkat pada angket ini menggunakan modifikasi dari skala *Likert* sebagai berikut:

Tabel 2. Alternatif Jawaban Angket

Pilihan Jawaban	Pernyataan	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak Setuju	2	3
Sangat Tidak Setuju	1	4

Instrumen dalam penelitian ini diadopsi dari penelitian milik Setyawan (2017). Instrumen ini mempunyai validitas sebesar 0,707 dan reliabilitas sebesar 0,942. Kisi-kisi instrumen disajikan pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen penelitian

Variabel	Faktor	Indikator	Butir	
			+	-
Faktor Pendukung Pembelajaran PJOK Materi Permainan Tradisional di SMP Negeri Se-Wilayah Kabupaten Sleman.	Guru	Pengetahuan dan penguasaan materi	1,3	2
		Pengalaman dan keterlibatan dalam organisasi olahraga	5,7	
		Penggunaan media dan kreativitas guru	4,8,10	6
		Sikap Guru	9,11,12	
	Kurikulum	Pelaksanaan Kurikulum	13,14	15
		Alokasi Waktu	16,17,18	
	Sarana dan Prasana	Pengadaan sarana dan prasarana	19,20,21	
		Kelengkapan dan jumlah alat dan fasilitas	22,23,24	
		Kondisi alat dan fasilitas	25,27,26	
	Lingkungan	Dukungan lingkungan internal sekolah	28,29,30	
		Dukungan lingkungan eksternal sekolah	31,33,34,35	32
Jumlah			35	

(Sumber: Setyawan, 2017)

2. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian tentang Faktor Pendukung Pembelajaran PJOK Materi Permainan Tradisional di SMP Negeri Se-Wilayah Kabupaten Sleman ini dilaksanakan dengan cara mendistribusikan angket penelitian kepada responden yang menjadi subjek penelitian yaitu guru PJOK. Adapun tata cara pengumpulan data dilakukan sebagai berikut:

- a) Peneliti meminta surat izin penelitian ke Dekan FIKK UNY.
- b) Peneliti memberikan surat izin penelitian ke SMP Negeri yang terpilih.
- c) Peneliti menemui dan memberikan angket kepada responden yaitu guru PJOK.
- d) Peneliti mengumpulkan angket dan melakukan transkrip atas hasil pengisian angket.
- e) Setelah memperoleh data penelitian, data diolah menggunakan analisis statistik kemudian peneliti mengambil kesimpulan dan saran.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data digunakan untuk mencari jawaban atas permasalahan yang telah dirumuskan. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif dengan presentase (Anas Sudjiono, 2011: 43) yaitu dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:
 f = frekuensi sedang dicari presentasinya.
 N = *Number of cases* (jumlah frekuensi).
 P = Angka presentase.

Hasil penelitian dalam penelitian ini dituangkan dalam persentase secara menyeluruh berdasarkan setiap faktor pendukung yang menjadi lima kategori yaitu sangat mendukung, mendukung, cukup mendukung, kurang mendukung dan tidak mendukung. Menurut Anas Sudjiono (2011: 175) menjelaskan bahwa untuk menentukan kriteria skor maka menggunakan Penilaian Acuan Patokan (PAP) sebagai berikut:

Tabel 4. Norma Penilaian

Interval	Kategori
$M + 1,5 SD \leq \dots\dots\dots$	Sangat Mendukung
$M + 0,5 SD \leq s.d. < M + 1,5 SD$	Mendukung
$M - 0,5 SD \leq s.d. < M + 0,5 SD$	Cukup Mendukung
$M - 1,5 SD \leq s.d. < M - 0,5 SD$	Kurang Mendukung
$\dots\dots\dots < M - 1,5 SD$	Tidak Mendukung

(Sumber: Anas Sudjiono, 2011)

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Agar penelitian sempurna maka suatu instrumen penelitian perlu diuji cobakan, dengan tujuan dapat diketahui apakah instrumen penelitian tersebut dapat digunakan untuk pengambilan data atau tidak. Menurut Suharsimi Arikunto (2019: 160), sebuah instrumen yang baik adalah yang memenuhi standar validitas dan reliabilitas dengan baik.

1. Uji Validitas

Validitas Angket dapat digunakan untuk menggambarkan instrumen untuk mengukur apa yang akan diukur. Menurut Suharsimi Arikunto (2021: 168) instrumen dianggap valid apabila instrumen tersebut menunjukkan tingkat validitas yang tinggi. Namun sebaliknya, jika instrumen tersebut kurang valid, maka validitasnya dianggap rendah. Validitas ini ditentukan melalui korelasi antara skor total dengan item-item soal yang ada. Item-item pernyataan dianggap valid jika memiliki korelasi yang lebih besar dari r tabel dengan taraf signifikansi 5% apabila hasil korelasi kurang atau lebih kecil dari r tabel maka dinyatakan gugur atau tidak valid. Menurut Sutrisono Hadi (1991: 22) langkah-langkah keseluruhan analisis kesahihan/validitas butir adalah:

- 1) Menghitung skor faktor dari skor butir.
- 2) Menghitung korelasi moment tangkar antara butir dengan faktor.
- 3) Mengoreksi korelasi moment tangkar menjadi korelasi bagian total.
- 4) Menguji taraf signifikansi korelasi bagian total.
- 5) Menggugurkan butir yang tidak shahih.

Instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan, yaitu skor yang ada pada tiap-tiap butir dikorelasikan dengan skor total dari butir-butir tiap faktor. Dalam penelitian ini, analisis butir soal menggunakan rumus *Pearson Product Moment* dengan x dipandang sebagai skor butir dan y dipandang sebagai skor total:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi momen tangkar

$\sum X$ = Jumlah X (skor butir)

$\sum X^2$ = Jumlah X kuadrat

$\sum Y$ = Jumlah Y (skor faktor)

$\sum Y^2$ = Jumlah Y kuadrat

$\sum XY$ = Jumlah tangkar (perkalian) X dengan Y

N = Jumlah Kasus/Responden

Bentuk uji validitas pada penelitian ini merupakan uji coba instrumen.

Instrumen angket pada penelitian ini sebelumnya sudah mendapatkan persetujuan dari ibu Dr. Nur Rohmah Muktiani, S.Pd., M.Pd sebagai *Expert Judgement*. sehingga instrumen dapat di uji. Responden pada uji coba instrumen penelitian ini adalah guru PJOK di SMP Negeri se-kabupaten sleman. Jumlah responden pada uji coba ini sebanyak 10 guru PJOK yang terdiri dari 6 SMP Negeri di 4 kecamatan yang tidak menjadi sampel penelitian yaitu SMP Negeri 1 Cangkringan, SMP Negeri 1 Ngemplak, SMP Negeri 2 Ngaglik, SMP Negeri 3 Ngaglik, SMP Negeri 3 Pakem dan SMP Negeri 2 Pakem. Analisis uji validitas pada penelitian ini menggunakan program Portable *IBM SPSS Statistics Data Editor v23*. Uji validitas instrumen menggunakan teknik *Corrected Item Total Correlation* dengan taraf signifikan 5%. Butir soal dinyatakan valid apabila koefisien r hitung > r tabel. Nilai r tabel dari 10 responden adalah 0.632. Dari hasil perhitungan validitas, didapatkan hasil 7 soal instrumen gugur dari total 35 soal yaitu

nomer 1, 12, 16, 25, 27, 28 dan 32. Sehingga dari hasil uji validitas tersebut terdapat 28 butir soal yang dapat digunakan sebagai instrumen penelitian dan dinyatakan sah/valid.

Berdasarkan hasil tersebut, maka instrumen penelitian dapat digambarkan seperti pada tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5. Kisi-kisi instrumen penelitian setelah uji validitas

Variabel	Faktor	Indikator	Butir	
			+	-
Faktor Pendukung Pembelajaran PJOK Materi Permainan Tradisional di SMP Negeri Se-Wilayah Kabupaten Sleman.	Guru	Pengetahuan dan penguasaan materi	2	1
		Pengalaman dan keterlibatan dalam organisasi olahraga	4,6	
		Penggunaan media dan kreativitas guru	3,7,9	5
		Sikap Guru	8,10	
	Kurikulum	Pelaksanaan Kurikulum	11,12	13
		Alokasi Waktu	14,15	
	Sarana dan Prasana	Pengadaan sarana dan prasarana	16,17,18	
		Kelengkapan dan jumlah alat dan fasilitas	19,20,21	
		Kondisi alat dan fasilitas	25,27	22
	Lingkungan	Dukungan lingkungan internal sekolah	23,24	
		Dukungan lingkungan eksternal sekolah	26,27,28	25
	Jumlah			28

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas instrumen menurut Saputra (2020: 8-10) adalah istilah yang digunakan untuk menilai sejauh mana hasil pengukuran konsisten secara relatif pada saat pengukuran dilakukan ulang dua kali atau lebih. Sementara menurut Situmorang dan Purba (2019: 54), reliabilitas merupakan suatu alat untuk mengevaluasi kuesioner yang mencerminkan stabilitas atau konsistensi dari suatu variabel atau konstruk. Kuesioner dianggap reliabel atau dapat diandalkan jika tanggapan terhadap pernyataan tetap konsisten dari waktu ke waktu. Beberapa literatur mengemukakan kriteria indeks reliabilitas sebagai berikut:

Tabel 6. Kriteria Indeks Reliabilitas

No	Interval <i>Alpha Cronbach</i>	Kriteria
1.	< 0,200	Sangat Rendah
2.	0,200-0,399	Rendah
3.	0,400-0,599	Cukup
4.	0,600-0,799	Tinggi
5.	0,800-1,000	Sangat Tinggi

Setelah uji validitas dilakukan, langkah selanjutnya adalah menguji reliabilitas atau keandalan instrumen. Uji keandalan instrumen menggunakan rumus *Alpha Cronbach* menurut Anas Sudijono (2011: 207-208) berikut ini:

$$r_1 = \left(\frac{n}{n-1} \right) 1 - \left(\frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_1 = Koefisien reliabilitas tes.

n = banyaknya butir item yang dikeluarkan dalam tes.

1 = bilangan konstan.

$\sum S_i^2$ = jumlah variansi skor dari tiap-tiap butir item.

S_t^2 = varian total.

Analisis uji reliabilitas data pada uji coba instrumen ini diolah menggunakan program Portable *IBM SPSS Statistics Data Editor v23*. Hasil pengelolaan data menghasilkan nilai *Alpha Cronbach* sebesar 0,948, sehingga instrumen dapat dinyatakan reliabel.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Sekolah yang digunakan sebagai lokasi penelitian ini adalah SMP Negeri yang terletak di Kabupaten Sleman yang mencakup 17 kecamatan dan 17 sekolah. Data yang disajikan mencakup *mean* (M), modus (Mo), median (Me), dan standar deviasi (SD). Mean merupakan rata-rata dari sekumpulan data, modus adalah nilai yang paling sering muncul dalam sekumpulan data, median adalah nilai tengah dari data yang telah diurutkan dari yang terkecil hingga yang terbesar, dan standar deviasi (simpangan baku) adalah ukuran seberapa jauh data menyimpang dari rata-rata.

Faktor Pendukung Pembelajaran PJOK Materi Permainan Tradisional di SMP Negeri se-Wilayah Kabupaten Sleman diukur dengan menggunakan angket yang berjumlah 28 pernyataan dengan menggunakan skala Likert yang terdiri dari 4 alternatif jawaban. Dimana skor 4 untuk skor tertinggi dan 1 untuk skor terendah. Skor yang dianalisis adalah skor standar dan diperoleh skor tertinggi = 108; skor terendah = 78; mean = 89,00; median = 87,00; dan standar defiasi = 7,593.

Dalam menyusun distribusi frekuensi, pengkategorian menggunakan acuan 5 batasan norma menurut Anas Sudijono (2011: 175), sebagai berikut:

Tabel 7. Acuan klasifikasi kategori jawaban pernyataan

Interval	Kategori
$M + 1,5 SD \leq \dots\dots\dots$	Sangat Mendukung
$M + 0,5 SD \leq s.d. < M + 1,5 SD$	Mendukung
$M - 0,5 SD \leq s.d. < M + 0,5 SD$	Cukup Mendukung
$M - 1,5 SD \leq s.d. < M - 0,5 SD$	Kurang Mendukung
$\dots\dots\dots < M - 1,5 SD$	Tidak Mendukung

(Sumber: Anas Sudjiono, 2011)

Setelah itu diperoleh rentang skor pada setiap kategori seperti yang tercantum pada tabel 4 mengenai acuan klasifikasi kategori jawaban. Pada semua faktor pendukung pembelajaran PJOK materi permainan tradisional, rentang skornya yaitu 7 yang dapat dilihat pada tabel 8.

Setelah memperoleh kategori, kemudian peneliti menentukan persentase masing-masing data dengan menggunakan rumus persentase sesuai dengan rumus dari Anas Sudijono (2011: 43) sebagai berikut:

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

Keterangan:

f = frekuensi sedang dicari presentasinya.

N = Number of cases (Jumlah frekuensi/Banyaknya individu).

P = Angka presentase.

Untuk semua faktor pendukung pembelajaran PJOK materi permainan tradisional perhitungannya sebagai berikut yaitu Frekuensi absolut untuk kategori sangat mendukung berdasarkan rentang skor adalah 3. Frekuensi absolut 5, untuk kategori mendukung, frekuensi absolutnya 12 untuk kategori

cukup mendukung, frekuensi absolut 11 untuk kategori tidak mendukung, dan diperoleh frekuensi absolut 0 untuk kategori sangat tidak mendukung.

$$P = \frac{3}{31} \times 100\% \text{ Maka } P = 9,70\%$$

$$P = \frac{5}{31} \times 100\% \text{ Maka } P = 16,10\%$$

$$P = \frac{12}{31} \times 100\% \text{ Maka } P = 38,70\%$$

$$P = \frac{11}{31} \times 100\% \text{ Maka } P = 35,50\%$$

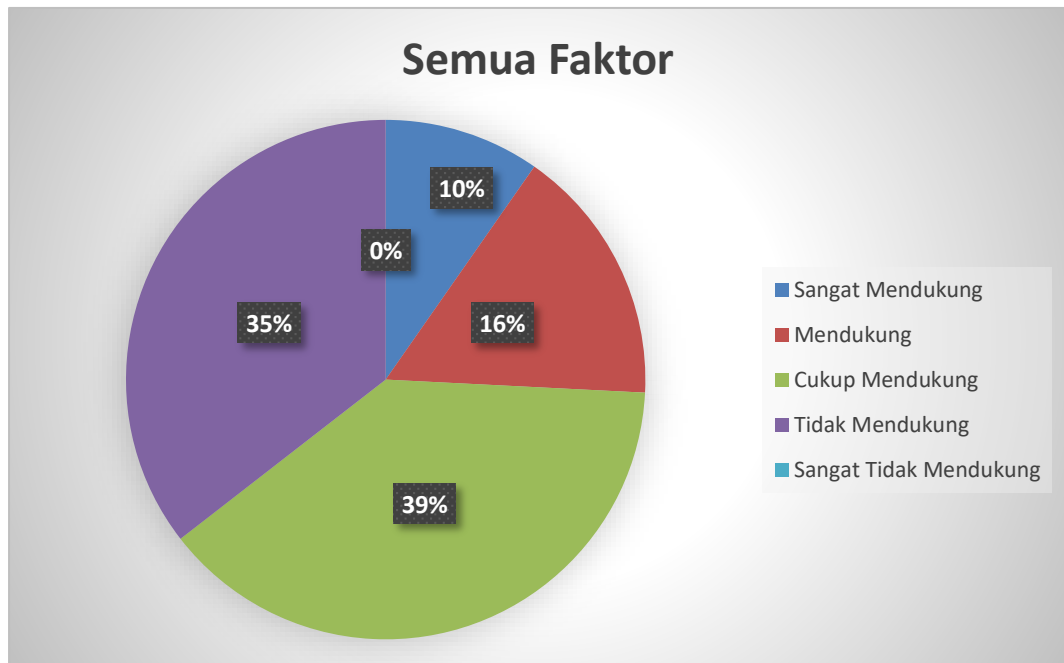
$$P = \frac{0}{31} \times 100\% \text{ Maka } P = 0,00\%$$

Penyajian data distribusi frekuensi semua faktor pendukung pembelajaran PJOK materi permainan tradisional di SMP Negeri se-Wilayah Kabupaten Sleman dapat dilihat pada tabel dan diagram lingkaran sebagai berikut:

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Semua Faktor Pendukung Pembelajaran PJOK Materi Permainan Tradisional di SMP Negeri se-Wilayah Kabupaten Sleman.

No	Kategori Jawaban	Rentangan Skor	Frekuensi	
			Absolute (F)	Presentase (%)
1.	Sangat Mendukung	≥ 100	3	9,70%
2.	Mendukung	93-99	5	16,10%
3.	Cukup Mendukung	85-92	12	38,70%
4.	Tidak Mendukung	78-84	11	35,50%
5.	Sangat Tidak Mendukung	≤ 77	0	0,00%
JUMLAH			31	100,00%

Gambar 7. Diagram Lingkaran Semua Faktor Pada Faktor Pendukung Pembelajaran PJOK Materi Permainan Tradisional di SMP Negeri Se-Wilayah Kabupaten Sleman



Berdasarkan hasil distribusi frekuensi di atas, terlihat bahwa faktor pendukung pembelajaran PJOK materi permainan tradisional di SMP Negeri se-Wilayah Kabupaten Sleman yang berada dalam kategori sangat mendukung berjumlah 3 (9,70%) guru, pada kategori mendukung berjumlah 5 (16,10%) guru, pada kategori cukup mendukung berjumlah 12 (38,70%), pada kategori tidak mendukung berjumlah 11 (35,50%) guru, pada kategori sangat tidak mendukung berjumlah 0 (0,00%) guru.

Besarnya faktor pendukung pembelajaran PJOK materi permainan tradisional di SMP Negeri se-Wilayah Kabupaten Sleman selengkapnya dideskripsikan pada faktor-faktor sebagai berikut:

1. Faktor Guru

Faktor pendukung pembelajaran PJOK materi permainan tradisional dari faktor guru pada penelitian ini diukur dengan angket yang berjumlah 10 butir pernyataan. Dari analisis data menggunakan *IBM SPSS Statistics Data Editor v23* diperoleh skor tertinggi = 40; skor terendah = 28; mean = 33.90; median = 33.00; modus = 31.00; dan standar defiasi = 3,524, yang dapat dilihat pada lampiran. Setelah itu diperoleh rentang skor pada setiap kategori seperti yang tercantum pada tabel 4 mengenai acuan kalsifikasi kategori jawaban. Semua faktor guru pada faktor pendukung pembelajaran PJOK materi permainan tradisional rentang skornya yaitu 3 yang dapat dilihat pada tabel 9.

Untuk semua faktor guru pada faktor pendukung pembelajaran PJOK materi permainan tradisional perhitungannya sebagai berikut yaitu Frekuensi absolut untuk kategori sangat mendukung berdasarkan rentang skor adalah 4. Frekuensi absolut 6, untuk kategori mendukung, frekuensi absolutnya 7 untuk kategori cukup mendukung, frekuensi absolut 11 untuk kategori tidak mendukung, dan diperoleh frekuensi absolut 2 untuk kategori sangat tidak mendukung.

$$P = \frac{6}{31} \times 100\% \text{ Maka } P = 19,40\%$$

$$P = \frac{5}{31} \times 100\% \text{ Maka } P = 16,10\%$$

$$P = \frac{10}{31} \times 100\% \text{ Maka } P = 32,30\%$$

$$P = \frac{9}{31} \times 100\% \text{ Maka } P = 29,00\%$$

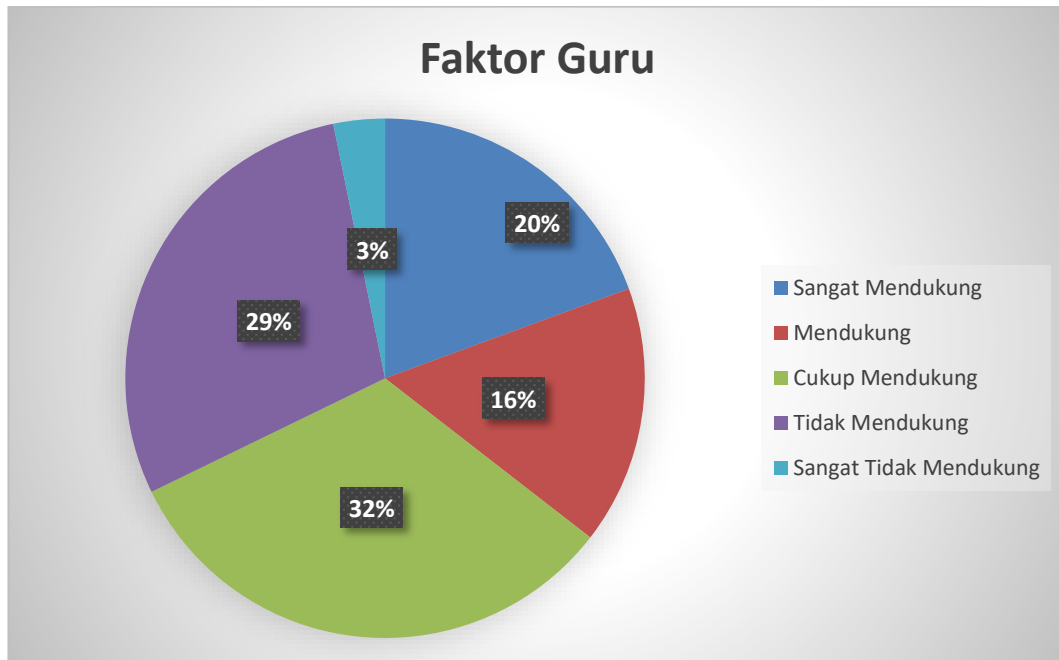
$$P = \frac{1}{31} \times 100\% \text{ Maka } P = 3,20 \%$$

Penyajian data distribusi frekuensi untuk faktor guru pada faktor pendukung pembelajaran PJOK materi permainan tradisional di SMP Negeri se-Wilayah Kabupaten Sleman dapat dilihat pada tabel dan diagram lingkaran berikut:

Tabel 9. Distribusi frekuensi semua faktor guru pada faktor pendukung pembelajaran PJOK materi Permainan Tradisional di SMP Negeri Se-Wilayah Kabupaten Sleman.

No	Kategori Jawaban	Rentangan Skor	Frekuensi	
			Absolute (F)	Presentase (%)
1.	Sangat Mendukung	≥ 39	6	19,40%
2.	Mendukung	36-38	5	16,10%
3.	Cukup Mendukung	32-35	10	32,30%
4.	Tidak Mendukung	29-31	9	29,00%
5.	Sangat Tidak Mendukung	≤ 28	1	3,20%
JUMLAH			31	100,00%

Gambar 8. Diagram Lingkaran Semua Faktor Guru Pada Faktor Pendukung Pembelajaran PJOK Materi Permainan Tradisional di SMP Negeri Se-Wilayah Kabupaten Sleman.



Berdasarkan hasil distribusi frekuensi di atas, terlihat bahwa faktor pendukung pembelajaran PJOK materi permainan tradisional yang berada dalam kategori sangat mendukung pada faktor guru berjumlah 6 (19,40%) guru, guru, pada kategori mendukung 5 (16,10%) guru, pada kategori cukup mendukung berjumlah 10 (32,30%), pada kategori tidak mendukung sebanyak 9 (29,00%) guru dan 1 (3,20%) guru berada pada kategori tidak mendukung.

2. Faktor Kurikulum

Faktor pendukung pembelajaran PJOK materi permainan tradisional dari faktor kurikulum pada penelitian ini diukur dengan angket yang berjumlah 5 butir pernyataan. Dari analisis data diperoleh skor tertinggi = 20; skor terendah = 13; mean = 16,00; median = 15,00;

modus = 15.00; dan standar defiasi = 1,788. Bentuk perhitungan distribusi frekuensi dapat dilihat di dalam lampiran.

Setelah itu diperoleh rentang skor pada setiap kategori seperti yang tercantum pada tabel 4 mengenai acuan kalsifikasi kategori jawaban. Pada semua faktor kurikulum pada faktor pendukung pembelajaran PJOK materi permainan tradisional rentang skornya yaitu 1 yang dapat dilihat pada tabel 10. Perhitungannya sebagai berikut.

Frekuensi absolut untuk kategori sangat mendukung berdasarkan rentang skor adalah 5. Frekuensi absolut 5, untuk kategori mendukung, frekuensi absolutnya 16 untuk kategori cukup mendukung, frekuensi absolut 5 untuk kategori tidak mendukung, dan diperoleh frekuensi absolut 0 untuk kategori sangat tidak mendukung.

$$P = \frac{5}{31} \times 100\% \text{ Maka } P = 16,10\%$$

$$P = \frac{5}{31} \times 100\% \text{ Maka } P = 16,10\%$$

$$P = \frac{16}{31} \times 100\% \text{ Maka } P = 51,60\%$$

$$P = \frac{5}{31} \times 100\% \text{ Maka } P = 16,10\%$$

$$P = \frac{0}{31} \times 100\% \text{ Maka } P = 0,00 \%$$

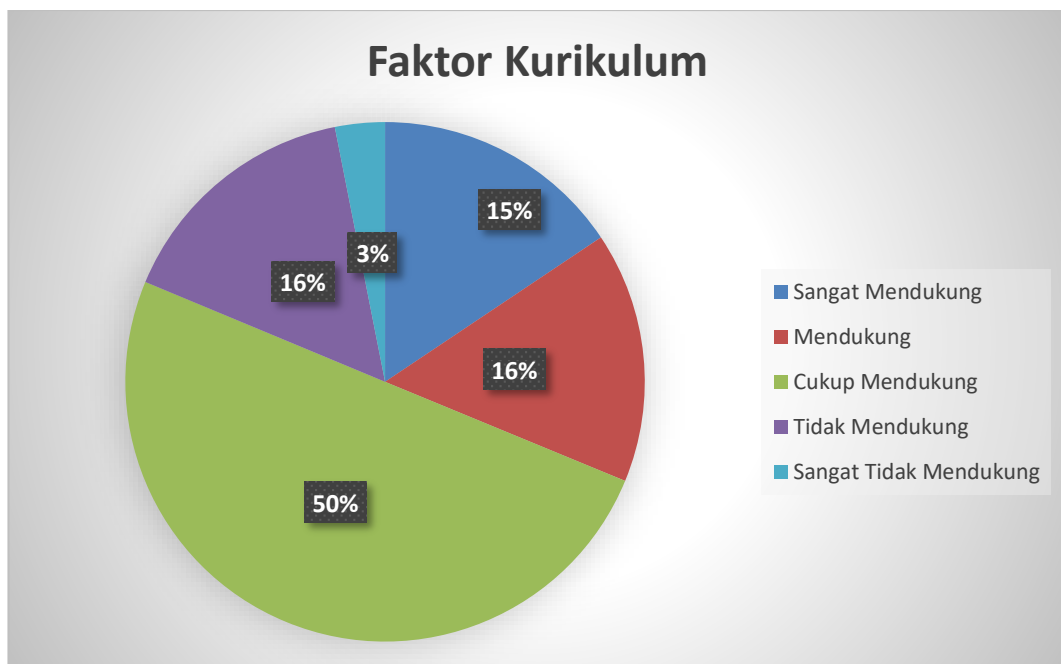
Penyajian data distribusi frekuensi untuk faktor kurikulum pada faktor pendukung pembelajaran PJOK materi permainan tradisional di

SMP Negeri se-Wilayah Kabupaten Sleman dapat dilihat pada tabel dan diagram lingkaran berikut:

Tabel 10. Distribusi Frekuensi Semua Faktor Kurikulum Pada Faktor Pendukung Pembelajaran PJOK Materi Permainan Tradisional Di SMP Negeri Se-Wilayah Kabupaten Sleman.

No	Kategori Jawaban	Rentangan Skor	Frekuensi	
			Absolute (F)	Presentase (%)
1.	Sangat Mendukung	≥ 19	5	16,10%
2.	Mendukung	17-18	5	16,10%
3.	Cukup Mendukung	15-16	16	51,60%
4.	Tidak Mendukung	13-14	5	16,10%
5.	Sangat Tidak Mendukung	≤ 12	0	0
JUMLAH			31	100,00%

Gambar 9. Diagram Lingkaran Semua Faktor Kurikulum Pada Faktor Pendukung Pembelajaran PJOK Materi Permainan Tradisional di SMP Negeri Se-Wilayah Kabupaten Sleman.



Berdasarkan hasil distribusi frekuensi di atas, terlihat bahwa faktor pendukung pembelajaran PJOK materi permainan tradisional yang berada dalam kategori sangat mendukung pada faktor kurikulum berjumlah 5 (16,10%) guru, pada kategori mendukung 5 (16,10%) guru, pada kategori cukup mendukung berjumlah 16 (51,60%), pada kategori tidak mendukung sebanyak 5 (16,10%) guru dan 0 (0,00%) guru berada pada kategori tidak mendukung.

3. Faktor Sarana dan Prasarana

Faktor pendukung pembelajaran PJOK materi permainan tradisional dari faktor sarana dan prasarana pada penelitian ini diukur dengan angket yang berjumlah 7 butir pernyataan. Dari analisis data diperoleh skor tertinggi = 27; skor terendah = 17; mean = 20,16; median = 20,00; modus = 21,00; dan standar defiasi = 2,146. Bentuk perhitungan distribusi frekuensi dapat dilihat di dalam lampiran.

Setelah itu diperoleh rentang skor pada setiap kategori seperti yang tercantum pada tabel 4 mengenai acuan kalsifikasi kategori jawaban. Pada semua faktor kurikulum pada faktor pendukung pembelajaran PJOK materi permainan tradisional rentang skornya yaitu 1 yang dapat dilihat pada tabel 11. Perhitungannya sebagai berikut.

Frekuensi absolut untuk kategori sangat mendukung berdasarkan rentang skor adalah 4. Frekuensi absolut 8, untuk kategori mendukung, frekuensi absolutnya 11 untuk kategori cukup mendukung, frekuensi

absolut 7 untuk kategori tidak mendukung, dan diperoleh frekuensi absolut 0 untuk kategori sangat tidak mendukung.

$$P = \frac{4}{31} \times 100\% \text{ Maka } P = 12,90\%$$

$$P = \frac{9}{31} \times 100\% \text{ Maka } P = 29,00\%$$

$$P = \frac{11}{31} \times 100\% \text{ Maka } P = 35,50\%$$

$$P = \frac{7}{31} \times 100\% \text{ Maka } P = 22,60\%$$

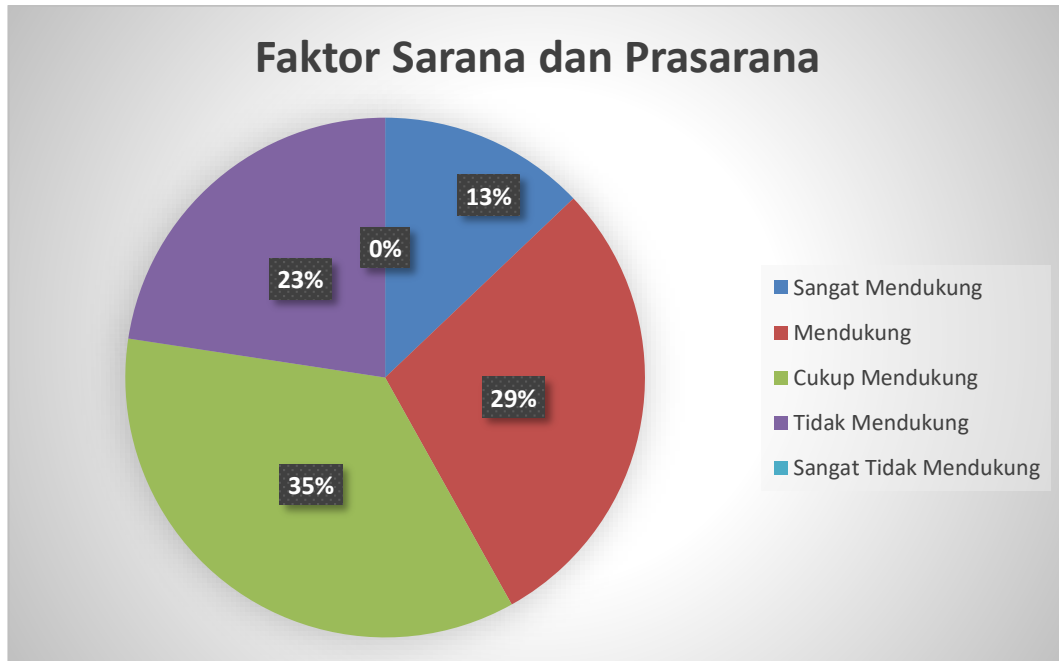
$$P = \frac{0}{31} \times 100\% \text{ Maka } P = 0,00\%$$

Penyajian data distribusi frekuensi untuk faktor sarana dan prasarana pada faktor pendukung pembelajaran PJOK materi permainan tradisional di SMP Negeri se-Wilayah Kabupaten Sleman dapat dilihat pada tabel dan diagram lingkaran berikut:

Tabel 11. Distribusi Frekuensi Semua Faktor Sarana dan Prasarana Pada Faktor Pendukung Pembelajaran PJOK Materi Permainan Tradisional di SMP Negeri Se-Wilayah Kabupaten Sleman.

No	Kategori Jawaban	Rentangan Skor	Frekuensi	
			Absolute (F)	Presentase (%)
1.	Sangat Mendukung	≥ 23	4	12,90%
2.	Mendukung	21-22	9	29,00%
3.	Cukup Mendukung	19-20	11	35,50%
4.	Tidak Mendukung	17-18	7	22,60%
5.	Sangat Tidak Mendukung	≤ 16	0	0,00%
JUMLAH			31	100,00%

Gambar 10. Diagram Lingkaran Semua Faktor Sarana Dan Prasarana Pada Faktor Pendukung Pembelajaran PJOK Materi Permainan Tradisional Di SMP Negeri Se-Wilayah Kabupaten Sleman.



Berdasarkan hasil distribusi frekuensi di atas, terlihat bahwa faktor pendukung pembelajaran PJOK materi permainan tradisional yang berada dalam kategori sangat mendukung pada faktor sarana dan prasarna berjumlah 4 (12,90%) guru, pada kategori mendukung 9 (29,00%) guru, pada kategori cukup mendukung berjumlah 11 (35,50%), pada kategori tidak mendukung sebanyak 7 (22,60%) guru dan 0 (0,00%) guru berada pada kategori tidak mendukung.

4. Faktor Lingkungan

Faktor pendukung pembelajaran PJOK materi permainan tradisional dari faktor lingkungan pada penelitian ini diukur dengan angket yang berjumlah 6 butir pernyataan. Dari analisis data diperoleh skor tertinggi = 23; skor terendah = 16; mean = 18,93; median = 18,00;

modus = 18.00; dan standar defiasi = 1,860. Bentuk perhitungan distribusi frekuensi dapat dilihat di dalam lampiran.

Setelah itu diperoleh rentang skor pada setiap kategori seperti yang tercantum pada tabel 4 mengenai acuan kalsifikasi kategori jawaban. Pada semua faktor kurikulum pada faktor pendukung pembelajaran PJOK materi permainan tradisional rentang skornya yaitu 1 yang dapat dilihat pada tabel 12. Perhitungannya sebagai berikut.

Frekuensi absolut untuk kategori sangat mendukung berdasarkan rentang skor adalah 4. Frekuensi absolut 5, untuk kategori mendukung, frekuensi absolutnya 16 untuk kategori cukup mendukung, frekuensi absolut 6 untuk kategori tidak mendukung, dan diperoleh frekuensi absolut 0 untuk kategori sangat tidak mendukung.

$$P = \frac{4}{31} \times 100\% \text{ Maka } P = 12,90\%$$

$$P = \frac{5}{31} \times 100\% \text{ Maka } P = 16,10\%$$

$$P = \frac{16}{31} \times 100\% \text{ Maka } P = 51,60\%$$

$$P = \frac{6}{31} \times 100\% \text{ Maka } P = 19,40\%$$

$$P = \frac{0}{31} \times 100\% \text{ Maka } P = 0,00 \%$$

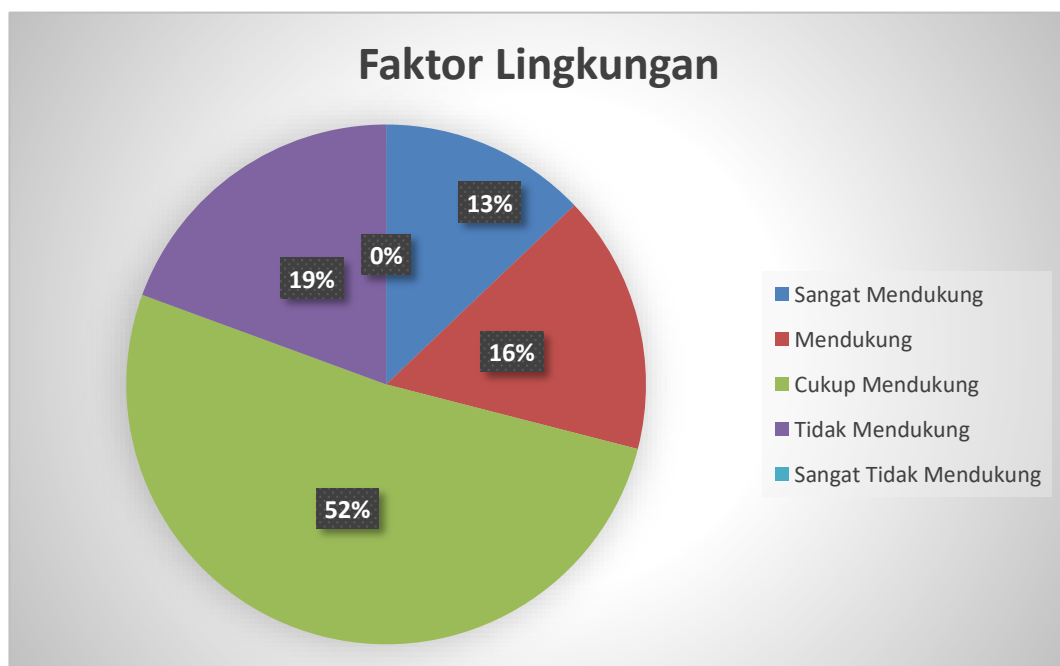
Penyajian data distribusi frekuensi untuk faktor lingkungan pada faktor pendukung pembelajaran PJOK materi permainan tradisional di

SMP Negeri se-Wilayah Kabupaten Sleman dapat dilihat pada tabel dan diagram lingkaran berikut:

Tabel 12. Distribusi Frekuensi Semua Faktor Lingkungan Pada Faktor Pendukung Pembelajaran PJOK Materi Permainan Tradisional Di SMP Negeri Se-Wilayah Kabupaten Sleman.

No	Kategori Jawaban	Rentangan Skor	Frekuensi	
			Absolute (F)	Presentase (%)
1.	Sangat Mendukung	≥ 22	4	12,90%
2.	Mendukung	20-21	5	16,10%
3.	Cukup Mendukung	18-19	16	51,60%
4.	Tidak Mendukung	16-17	6	19,40%
5.	Sangat Tidak Mendukung	≤ 15	0	0
JUMLAH			31	100,00%

Gambar 11. Diagram Lingkaran Semua Faktor Lingkungan Pada Faktor Pendukung Pembelajaran PJOK Materi Permainan Tradisional di SMP Negeri Se-Wilayah Kabupaten Sleman.



Berdasarkan hasil distribusi frekuensi di atas, terlihat bahwa faktor pendukung pembelajaran PJOK materi permainan tradisional yang berada dalam kategori sangat mendukung pada faktor lingkungan berjumlah 4 (12,90%) guru, pada kategori mendukung 5 (16,10%) guru, pada kategori cukup mendukung berjumlah 16 (51,60%), pada kategori tidak mendukung sebanyak 6 (19,40%) guru dan 0 (0,00%) guru berada pada kategori tidak mendukung.

B. Pembahasan

Dari hasil perhitungan distribusi frekuensi di atas dapat diketahui bahwa Faktor Pendukung Pembelajaran PJOK Materi Permainan Tradisional di SMP Negeri se-Wilayah Kabupaten Sleman yang berada dalam kategori sangat mendukung sebesar 9,70% (3 guru), pada kategori mendukung sebesar 16,10% (5 guru), pada kategori cukup mendukung berjumlah 38,70% (12 guru), pada kategori tidak mendukung sebesar 35,50% (11 guru) dan pada kategori sangat tidak mendukung 0,00% (0 guru).

Adapun pembahasan hasil perhitungan persentase ditinjau dari setiap faktornya adalah sebagai berikut:

1. Faktor Guru

Pada faktor guru dari 31 responden dan 10 butir pernyataan didapatkan hasil persentase sebesar 30,30% dan berada pada kategori cukup mendukung. Guru merupakan unsur utama dalam proses belajar mengajar, karena guru memiliki tugas untuk mendidik dan melatih peserta didik agar pembelajaran lebih merata dan tujuan pembelajaran

dapat tercapai. Dengan begitu, dapat dikatakan faktor guru cukup mendukung dan berpengaruh sebagai pendukung dalam pembelajaran PJOK materi permainan tradisional di SMP Negeri se-Wilayah Kabupaten Sleman.

Guru PJOK pada umumnya memiliki bekal pendidikan dan pengetahuan tentang pendidikan jasmani dengan baik, dapat dilihat dari latar belakang pendidikan jasmani dengan jenjang strata satu. Namun dalam materi pembelajaran permainan tradisional, guru memiliki kendala dalam hal sumber pembelajaran. Hal ini disebabkan karena permainan tradisional memiliki nama dan peraturan yang berbeda-beda tergantung darimana asal permainan tersebut. Bahkan sumber yang tersedia di internet dapat memiliki perbedaan baik dari segi nama permainan maupun cara bermainnya tergantung dari situs atau buku mana yang dibaca. Selain itu permainan tradisional yang dimainkan di lingkungan dengan yang ada di sumber belajar internet memiliki perbedaan. Mulai dari nama permainan, jumlah pemain, peraturan dan penghitungan poin.

Meskipun terdapat kendala dalam sumber pembelajaran materi permainan tradisional, guru menyatakan tidak mengalami kesulitan dalam memperagakan serta mengajarkan pembelajaran materi permainan tradisional baik dari segi teknik maupun peraturan, hal ini sesuai dengan butir pernyataan 1 dan 5 dimana dari 31 responden terdapat 21 responden yang menyatakan tidak setuju dan sangat tidak

setuju terhadap pernyataan tersebut. Selain itu berbekal dari pengalaman guru, semakin mempermudah guru dalam mengajarkan materi permainan tradisional sesuai dengan butir pernyataan 4 dimana 31 responden seluruhnya menyatakan setuju dan sangat setuju. Meski demikian, guru tetap berusaha untuk memecahkan masalah terkait sumber belajar dengan cara membaca banyak literatur yang ada kemudian menyimpulkan nya menjadi satu dalam bentuk permainan tradisional yang dimodifikasi tanpa menghilangkan atau mengurangi unsur asli dalam permainan tradisional tersebut baik dari segi alat, peraturan maupun nilai luhur di dalamnya. Hal tersebut dapat dilihat pada butir pernyataan 7 dan 9 dengan hasil dari 31 responden setuju dan sangat setuju dengan pernyataan tersebut.

Meskipun mengalami kendala dalam hal sumber belajar, guru tetap menyampaikan pembelajaran permainan tradisional sesuai dengan yang ada pada sumber belajar yang sudah disesuaikan dengan materi permainan tradisional yang akan dipelajari. Hal ini sesuai dengan butir pernyataan 10 dimana dari 31 responden terdapat 29 responden yang sangat setuju dan setuju. Agar mempermudah dalam menyampaikan materi permainan tradisional, guru selalu menggunakan bantuan media baik itu dalam bentuk gambar, video atau sumber lainnya sesuai dengan butir pernyataan 3 dimana dari 31 responden terdapat 30 guru yang sangat setuju dan setuju. Selain itu guru juga bersemangat dalam menyampaikan materi permainan tradisional dengan menjelaskan

bahwa materi permainan tradisional terdapat pada kurikulum nasional sesuai dengan butir pernyataan 2 dan 8 dimana dari seluruh 31 responden menyatakan setuju dan sangat setuju. Keberadaan materi permainan tradisional yang disematkan ke dalam kurikulum nasional bertujuan untuk tetap menjaga kelestarian budaya lokal, namun guru PJOK juga berperan dalam memelopori untuk melestarikan permainan tradisional di sekolah misalnya seperti menjadikan salah satu jenis permainan tradisional sebagai ajang perlombaan pada saat event-event di sekolah. Hal ini sesuai dengan butir pernyataan 6 dimana 31 responden sangat setuju dan setuju dengan hal tersebut.

Bagi guru PJOK SMP Negeri di Kabupaten Sleman, faktor yang menjadi pendukung dalam pembelajaran PJOK materi permainan tradisional ditinjau dari faktor guru cukup mendukung bergantung pada kemampuan, pemahaman, sumber belajar, dan kreativitas guru dalam mengajarkan materi permainan tradisional.

2. Faktor Kurikulum

Pada faktor kurikulum terdapat 31 responden dengan 5 butir pernyataan berada pada kategori cukup mendukung dengan persentase sebesar 51,60%. Pada faktor kurikulum dapat dikatakan cukup mendukung disebabkan karena kurikulum yang digunakan setiap sekolah sebagian besar sudah mulai menggunakan kurikulum merdeka sehingga guru PJOK memiliki kebebasan dalam menyampaikan berbagai jenis permainan tradisional dengan menyesuaikan pada

kurikulum di sekolah, termasuk dengan memanfaatkan proyek penguatan profil pelajar pancasila (P5) dengan memasukan materi permainan tradisional sebagai salah satu tema yaitu kearifan lokal. Hal tersebut dapat dilihat secara spesifik pada butir pernyataan 11 dan 12 dengan hasil 29 dari 31 responden menyatakan sangat setuju dan setuju.

Guru PJOK pada saat pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional di sekolah memiliki jam mata pelajaran yang sesuai dengan alokasi waktu yang ditetapkan pada struktur kurikulum nasional, bahkan alokasi waktu yang disusun oleh sekolah dalam pembelajaran PJOK materi permainan tradisional juga disesuaikan dengan kurikulum nasional. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan butir 14 dan 15 dimana dari 31 responden terdapat 30 responden yang sangat setuju dan setuju. Namun, meskipun alokasi waktu yang tersedia sesuai dengan kurikulum nasional, masih ada beberapa guru PJOK yang mengalami kendala pada saat materi permainan tradisional yaitu indikator pada materi permainan tradisional belum tersampaikan dengan baik, hal ini dibuktikan dengan butir pernyataan 13 dimana dari 31 responden terdapat 4 responden yang menyatakan setuju dengan pernyataan tersebut.

Bagi guru PJOK SMP Negeri di Kabupaten Sleman, faktor yang menjadi pendukung dalam pembelajaran PJOK materi permainan tradisional ditinjau dari faktor kurikulum dapat dikatakan cukup mendukung, bergantung pada jenis kurikulum yang digunakan, pelaksanaan, alokasi waktu yang tersedia di kurikulum nasional dan di

sekolah serta tersampaikan nya dengan baik indikator yang terdapat dalam kurikulum nasional.

3. Faktor Sarana dan prasarana

Faktor pendukung pembelajaran PJOK materi permainan tradisional di SMP Negeri se-Wilayah Kabupaten Sleman ditinjau dari faktor sarana prasarana berdasarkan 31 responden dengan 7 butir pernyataan memiliki persentase yang berada dalam kategori cukup mendukung dengan persentase sebesar 35,50%. Faktor sarana prasarana dikatakan cukup mendukung disebabkan karena sarana prasarana mengenai materi permainan tradisional di berbagai SMP Negeri di wilayah kabupaten Sleman memiliki ketersediaan yang memadai.

Kemampuan suatu sekolah dalam melakukan pengadaan sarana dan prasarana pembelajaran permainan tradisional secara berkala akan sangat membantu guru PJOK pada saat proses pembelajaran, karena guru dengan pengadaan peralatan permainan tradisional secara berkala, guru PJOK memiliki lebih banyak sumber daya dan alat untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis, menarik, dan efektif. Hal ini sesuai dengan pernyataan butir 16 dan 17 dimana dari 31 responden terdapat 26 responden yang setuju dan sangat setuju dengan pernyataan tersebut. Selain itu, Lengkapnya ketersediaan peralatan pembelajaran permainan tradisional di sekolah yang memadai dapat menjadi penunjang dalam mencapai tujuan pembelajaran materi permainan tradisional. Kelayakan pakai peralatan pembelajaran

permainan tradisional juga perlu diperhatikan mulai dari pemakaian yang disesuaikan dengan fungsinya serta perawatan yang perlu dijaga dan dirawat agar terhindar dari kerusakan. Hal ini sesuai dengan pernyataan butir 19, 20 dan 21 dimana dari 31 responden terdapat 26 responden yang setuju dan sangat setuju terkait pernyataan tentang ketersediaan peralatan permainan tradisional, mulai dari kelayakan, kelengkapan dan memadainya. Namun, tidak semua sekolah mampu dalam pengadaan peralatan pembelajaran permainan tradisional secara berkala. Sehingga beberapa sekolah melengkapi kekurangan peralatan yang belum tersedia dengan melakukan modifikasi. Hal ini sesuai dengan pernyataan butir 18 dimana dari 31 responden terdapat 30 responden yang memilih setuju dan sangat setuju.

Keberadaan sarana yang memadai tentunya tidak akan ada artinya apabila tidak dibarengi dengan ketersediaan prasarana yang memadai. Prasarana yang dimaksud adalah lahan atau lapangan yang digunakan pada saat pembelajaran materi permainan tradisional berlangsung. Jika pada lahan atau lapangan di sekolah sulit digunakan, maka proses pembelajaran PJOK materi permainan tradisional akan sulit. Hal ini sesuai dengan pernyataan butir 22 dimana dari 31 responden terdapat 19 responden yang menyatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju bahwasanya lapangan atau lahan di sekolah sulit untuk digunakan.

Bagi guru PJOK SMP Negeri di Kabupaten Sleman, faktor yang menjadi pendukung dalam pembelajaran PJOK materi permainan

tradisional ditinjau dari faktor sarana dan prasarana dapat dikatakan cukup mendukung, bergantung pada pengadaan peralatan permainan tradisional secara berkala, kemampuan sekolah dalam melakukan pengadaan, kelayakan, kelengkapan serta memadainya sarana dan prasarana.

4. Faktor Lingkungan

Faktor pendukung pembelajaran PJOK materi permainan tradisional di SMP Negeri se-Wilayah Kabupaten Sleman ditinjau dari faktor lingkungan berdasarkan 31 responden dengan 6 butir pernyataan memiliki persentase yang berada dalam kategori cukup mendukung dengan persentase sebesar 51,60%. Dapat dikatakan faktor lingkungan cukup berpengaruh dalam mendukung proses pembelajaran materi permainan tradisional. Hal ini disebabkan karena pembelajaran permainan tradisional akan sangat sulit terlaksana apabila lingkungan belajar tidak mendukung. Lingkungan belajar yang mendukung dapat mempermudah guru dalam melaksanakan pembelajaran materi permainan tradisional.

Dukungan lingkungan fisik baik dari segi internal maupun eksternal sekolah, dapat diberikan oleh kepala sekolah dan komite sekolah dengan cara pengadaan fasilitas untuk permainan tradisional akan sangat membantu guru PJOK. Pengadaan fasilitas dari kepala sekolah maupun komite sekolah dalam lingkungan fisik dapat berupa garis atau kotak besar yang digambar di halaman sekolah menggunakan

cat. Hal ini sesuai dengan pernyataan butir 23 dan 24 dimana dari 31 responden terdapat 27 responden yang setuju dan sangat setuju. Lingkungan masyarakat juga dapat memberikan dampak baik pada keterlaksanaan pembelajaran permainan tradisional, jika lingkungan masyarakat sekitar sekolah mengenal permainan tradisional, maka fasilitas di lingkungan masyarakat akan mendukung dalam pembelajaran permainan tradisional. Sehingga guru PJOK dapat melakukan variasi pembelajaran dengan cara melaksanakan pembelajaran materi permainan tradisional diluar sekolah. Siswa juga dapat belajar permainan tradisional dari melihat atau bertanya dengan masyarakat yang ada disekitar lingkungan sekolah. Hal ini sesuai dengan pernyataan butir 25 dan 26 dimana dari 31 responden terdapat 27 responden pada butir 25 yang menyatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju apabila masyarakat sekitar lingkungan sekolah belum mengenal permainan tradisional, sementara terdapat 29 responden dari 31 responden pada butir pernyataan 26 yang menyatakan setuju dan sangat setuju terkait fasilitas di lingkungan masyarakat yang mendukung.

Permainan tradisional disetiap daerah memiliki banyak jenis nya dengan ciri khas nya masing-masing, Lingkungan pemerintah kabupaten atau kota memiliki peran yang penting dalam melakukan dukungan pelestarian permainan tradisional, baik dalam bentuk sosialisasi maupun penyebarluasan permainan tradisional, hal tersebut

bertujuan untuk melestarikan budaya lokal yang mulai perlahan tergerus oleh zaman. Dengan adanya dukungan tersebut, guru PJOK dapat memanfaatkan pengetahuan yang didapat dari upaya pemerintah dalam mengenalkan permainan tradisional yang belum dikenal dengan mengenalkan nya kepada peserta didik melalui materi permainan tradisional. Hal ini sesuai dengan pernyataan butir 27 dimana dari 31 responden terdapat 31 responden yang menyatakan setuju dan sangat setuju atas lingkungan kabupaten atau kota yang mendukung. Sementara cara yang dapat dilakukan guru PJOK untuk melestarikan permainan tradisional adalah dengan menjadikan permainan tradisional sebagai cabang perlombaan baik dalam ajang classmeeting atau OOSN. Selain dapat melestarikan permainan tradisional, guru PJOK juga dapat menjadikan cabang perlombaan tersebut sebagai motivasi bagi peserta didik pada saat pembelajaran materi permainan tradisional. Hal ini sesuai dengan pernyataan butir 28 dimana dari 31 responden, sebanyak 31 responden menyatakan setuju dan sangat setuju.

Bagi guru PJOK SMP Negeri di Kabupaten Sleman, faktor yang menjadi pendukung dalam pembelajaran PJOK materi permainan tradisional yang ditinjau dari faktor lingkungan dapat dikatakan cukup mendukung, bergantung pada dukungan dari kepala sekolah dan komite sekolah dalam pengadaan fasilitas di lingkungan fisik sekolah, lingkungan masyarakat disekitar sekolah, fasilitas di lingkungan sekitar

sekolah, dan lingkungan kabupaten atau kota yang mendukung serta dimasukkannya salah satu cabang perlombaan permainan tradisional.

Hasil analisis secara keseluruhan Faktor Pendukung Pembelajaran PJOK Materi Permainan Tradisional di SMP Negeri se-Wilayah Kabupaten Sleman berada pada kategori cukup mendukung dengan persentase sebesar 38,70%. Dilihat dari persentase terbesar masing-masing faktor diperoleh hasil dengan faktor guru berada pada kategori cukup mendukung dengan persentase sebesar 32,30%; faktor kurikulum berada dalam kategori cukup mendukung dengan persentase sebesar 51,60%; pada faktor sarana prasarana berada dalam kategori cukup mendukung dengan persentase sebesar 35,50%; dan dari faktor lingkungan berada dalam kategori cukup mendukung dengan persentase sebesar 51,60%.

C. Keterbatasan Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini, terdapat keterbatasan yang dialami yaitu sebagai berikut:

1. Responden dapat memiliki interpretasi yang berbeda terhadap pertanyaan yang sama, sehingga dapat mempengaruhi konsistensi dan validitas jawaban.
2. Responden mungkin tidak memberikan jawaban yang jujur atau sesuai dengan kenyataan karena berbagai alasan, seperti keinginan untuk memberikan jawaban yang dianggap "baik" atau karena tidak memahami pertanyaan dengan benar.

3. Bentuk instrumen angket pada penelitian ini adalah angket tertutup, sehingga pertanyaan tertutup mungkin tidak mencakup semua kemungkinan jawaban atau nuansa yang ingin diungkapkan oleh responden.
4. Angket sering kali tidak mampu menggali informasi yang mendalam atau kompleks, seperti yang dapat diperoleh melalui wawancara atau metode lainnya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat diketahui persentase terbesar masing-masing faktor yaitu dengan hasil faktor guru berada pada kategori cukup mendukung dengan persentase sebesar 32,30%; faktor kurikulum berada pada kategori mendukung dengan persentase sebesar 51,60%; faktor sarana dan prasarana berada pada kategori cukup mendukung dengan persentase sebesar 35,50%; dan faktor lingkungan berada pada kategori mendukung dengan persentase sebesar 51,60%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dari keempat faktor tersebut, faktor kurikulum (51,60%) dan faktor lingkungan (51,60%) memiliki persentase yang sama besar sebagai faktor pendukung dominan bagi seorang guru PJOK dalam melaksanakan pembelajaran PJOK materi permainan tradisional di SMP Negeri se-Wilayah Kabupaten Sleman.

B. Implikasi

Berdasarkan simpulan di atas, hasil penelitian ini mempunyai implikasi sebagai berikut:

1. Menambah motivasi guru PJOK untuk sepenuhnya memanfaatkan faktor pendukung pembelajaran PJOK materi permainan tradisional yang telah dimiliki secara maksimal.
2. Hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan kepada para guru PJOK di SMP Negeri se-Wilayah Kabupaten Sleman untuk selalu meningkatkan

kemampuan mereka dalam mengajar PJOK baik dalam faktor guru, faktor kurikulum, faktor sarana dan prasarana serta faktor lingkungan.

3. Mendorong kreativitas guru PJOK untuk lebih meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memaksimalkan pendukung yang ada dan mengkreasikan kebutuhan pendukung yang belum terpenuhi.
4. Menambah pengetahuan dan wawasan bagi guru maupun sekolah yang belum memenuhi faktor pendukung pembelajaran PJOK materi permainan tradisional.
5. Penelitian ini dapat menjadi gambaran betapa cukup mendukung nya pembelajaran PJOK materi permainan tradisional di SMP se-Wilayah Kabupaten Sleman, baik itu SMP Negeri maupun swasta.

C. Saran-Saran

Berdasarkan simpulan penelitian di atas, saran yang dapat disampaikan sebagai berikut:

1. Bagi para guru PJOK SMP se-Wilayah Kabupaten Sleman, hendaknya senantiasa menjaga kondisi fisik dan menambah wawasan tentang jenis-jenis permainan tradisional yang dapat diterapkan kedalam pembelajaran PJOK .
2. Meningkatkan kolaborasi melalui MGMP tentang pemenuhan faktor pendukung secara bersama-sama, agar mudah diterapkan dan untuk kelancaran pembelajaran terutama pada materi permainan tradisional di wilayah Kabupaten Sleman.

3. Bagi Dinas Pendidikan untuk lebih giat memotivasi, mencari solusi, dan memfasilitasi dalam pemenuhan faktor pendukung pembelajaran kepada pihak sekolah.
4. Untuk penelitian selanjutnya, hendaknya populasi dan sampel yang digunakan lebih luas.

Daftar Pustaka

- Abdur, R. M. (2019). *Pendidikan Karakter di Sekolah Menengah Pertama (SMP): Teori, Metodologi dan Implementasi*. QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama, 11(2), 265-286.
Doi: <https://doi.org/10.5281/zenodo.3559290>
- Adi, B., Sudaryanti, s., & Muthmainah, M. (2020). *Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai pembentuk karakter bangsa*. Jurnal Pendidikan Anak, 9(1), 33-39.
Doi: <https://doi.org/10.21831/jpa.v9i1.31375>
- Akhiruddin, S. P., Sujarwo, S. P., Atmowardoyo, H., & Nurhikmah, H. (2020). *Belajar & pembelajaran*. Gowa: CV. Cahaya Bintang Cemerlang.
- Alam, M. R. (2023). "Identifikasi Faktor Pendukung Pembelajaran PJOK Materi Sepakbola Mini di Sekolah Dasar Negeri 2 Srandakan Kabupaten Bantul". (Skripsi, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Yogyakarta: Yogyakarta).
Diakses dari <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/79732>
- Amala, N, E. (2022). *PENGELOLAAN LINGKUNGAN BELAJAR DI LEMBAGA PAUD*. Penerbit : Madza Media, Malang. Hlm 1-155. ISBN 978-623-377-295-2
- Ananda, R. (2019). *PROFESI KEGURUAN (PERSPEKTIF SAINS DAN ISLAM)*. PT RajaGrafindo Persada, hlm 1-291, ISBN 978-623-231-292-0
- Anas, S. (2011). "Pengantar Evaluasi Pendidikan". Jakarta : PT Rajagrafindo Persada.
- Andersen, M. M., Kiverstein, J., Miller, M., & Roepstorff, A. (2022). *Play in Predictive Minds: A Cognitive Theory of Play*. Psychological Doi: <https://doi.org/10.1037/rev0000369>
- Anggraeni, Syeila Puspita, Wolor, Christian Wiradendi, & Marsofiyati, Marsofiyati (2023). *PENGARUH GAYA BELAJAR DAN LINGKUNGAN BELAJAR TERHADAP PRESTASI BELAJAR MAHASISWA. SERUMPUN: Journal of Education, Politic, and Social Humaniora*, 1(2), 123, ISSN 2988-7232, Yayasan Maslahatul Ummah Ilal Janna.
Doi: <https://doi.org/10.61590/srp.v1i2.92>
- Anggraeni, V. (2021). "30 Aneka Permainan Tradisional". Hijaz Pustaka Mandiri. Yogyakarta, Hal 1-126.

- Anggraini, Y., Tuasikal, S., A, R & Subagio, I. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PJOK PADA MATERI KEBUGARAN JASMANI MELALUI SPORT DRAGON LADDER*. Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani dan Olah Raga), 8(2), 249-254, ISSN 2541-5042, Universitas PGRI Banyuwangi,
Doi: <https://doi.org/10.36526/kejaora.v8i2.3217>
- Ani, C. (2019). *Pengembangan media dan sumber belajar: Teori dan prosedur*. Penerbit Laksita Indonesia. Hlm 1-140, ISBN: 978-602-72411
- Arifannisa, Yuliasih, M., Adnyana, I. N. W., Putra, P. S. U., & Pongpalilu, F. (2023). *SUMBER & PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN (Teori & Penerapan)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. Hlm 1-130, ISBN : 978-623-09-2767-6
- Arifin., Aunillah. (2021). *Buku Ajar: Statistik Pendidikan*. UMSIDA Press. Hlm 1-102. ISBN 978-623-6292-33-4
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian; suatu pendekatan praktik*. (Edisi revisi) Jakarta: Rineka Cipta. Hlm 1-413. ISBN 978-979-518-998-5
- Arikunto, S. (2021). "Dasar-dasar evaluasi pendidikan edisi 3". Bumi aksara.
- Anwar, N. (2023). "*Faktor Pendukung Pelaksanaan Pembelajaran Senam Lantai Siswa Kelas VII SMP N 3 Tempel Kabupaten Sleman*". Skripsi, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Yogyakarta: Yogyakarta). Diakses dari <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/79384>
- Dewi, T. K. (2022). *Problematika Peralihan Kurikulum 2013 Menuju Kurikulum Merdeka Terhadap Kemampuan Numerik Peserta Didik*. BAHUSACCA: Pendidikan Dasar dan Manajemen Pendidikan, 3(1), 1-4.
Doi: <https://doi.org/10.53565/bahusacca.v3i1.1137>
- Dharmayana, I. W. B., & Wiguna, I. B. A. A. (2021). *PERAN PENDIDIKAN PRAMUKA DALAM MENUMBUHKAN PENDIDIKAN KARAKTER ANAK USIA 11-15 TAHUN*. Padma Sari: Jurnal Ilmu Pendidikan,1(01), 56-70.
Doi: <https://doi.org/https://doi.org/10.53977/ps.v1i01.352>
- Djamaludin. A., & Wardana. (2019). *Belajar dan pembelajaran, 4 pilar peningkatan kompetensi pedagogis*. Sulawesi Selatan: Penerbit CV Kaaffah Learning Center.

- Fauzi, M, I, F. (2022). *MANAJEMEN SARANA DAN PRASARANA PENDIDIKAN DI PONDOK PESANTREN HIDAYATUL MUBTADIIN SUMBERREJO JEMBER*. At-Taahsin: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam. 2 (2), hlm 64-79 . Doi: <https://doi.org/10.59106/attahsin.v2i2.90>
- Festiawan, R., & Arovah, N. I. (2020). *Pengembangan “Buku Saku Pintar Gizi” untuk siswa SMP: alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan gizi olahraga*. Physical Activity Journal (PAJU), 1(2), 188-201.
- Febriyanto, Y. W. (2022) ”*Pandangan Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Dalam Pembelajaran Permainan Tradisional di SMP Negeri Se Kecamatan Magetan Kabupaten Magetan Tahun 2021/2022*”. (Skripsi, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Yogyakarta: Yogyakarta).
Diakses dari <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/72796>
- Firmadani, F. (2021). *Strategi Pengembangan Kompetensi Profesional Guru Sekolah Menengah Atas*. Jurnal Manajemen Pendidikan: Jurnal Ilmiah Administrasi, Manajemen dan Kepemimpinan Pendidikan, 3(2), 192-207. Doi: 10.21831/jump.v3i2.48045
- Hamnur, Mashur, Basuki, Sunarno, & Rachman, Aryadi (2023). *MOTIVASI MENGIKUTI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN PESERTA DIDIK KELAS VIII SMPN 1 ANGSANA*. STABILITAS: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga, 4(3), 194-198, ISSN 2723-4282, Center for Journal Management and Publication, Lambung Mangkurat University.
Doi: <https://doi.org/10.20527/mpj.v4i3.2303>
- Haquee, A. G. H., & Muktiani, N. R. (2019). *Faktor pendukung keterlaksanaan pembelajaran beladiri pencak silat dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP Negeri se-Kabupaten Sleman*. Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, 8(6).
- Hariyoko. (2019). *SEJARAH OLAHRAGA DAN PERKEMBANGAN PENDIDIKAN JASMANI DI INDONESIA*. Hlm 1-107.
ISBN: 978-623-7607-14-4 . Wineka Media
- Harjali. (2019). ”*Penataan Lingkungan Belajar: Strategi Untuk Guru Dan Sekolah*”. CV. Seribu Bintang, Malang. Hlm 1-205, ISBN 978-602-53757-5-0
- Haryanto. (2020). *Evaluasi pembelajaran (konsep dan manajemen)*. Yogyakarta: UNY Press.

- Hasnadi. (2021). *MANAJEMEN SARANA DAN PRASARANA PENDIDIKAN*. Dierbitkan oleh: Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Teungku Dirundeng Meulaboh. 12 (2), hlm 137-216
Doi: <https://doi.org/10.47498/bidayah.v12i2.728>
- Hendayani, M. (2019). *Problematika pengembangan karakter peserta didik di era 4.0*. Jurnal Penelitian Pendidikan Islam, 7(2), 183. Doi: <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i2.368>
- Hermawan, D. (2021). *MANAJEMEN SARANA DAN PRASARANA*. Penerbit: Klik Media. Hlm 1-82. ISBN: 978-623-363-179-2
- Herniawati, A. (2023). *METODE BERMAIN: UPAYA MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK DI ERA KURIKULUM MERDEKA*. Jurnal Intisabi, 1(1), 10–18.
- Hikmandayani., Herdiani, T., R., Antari, I., Oktari, S., Yuniarni, D., Amenike, D., Idrus, I., Fajriah, L., Marlina., Salim, N., A., Herik, E., Sulaiman., Yanthi, D. (2023). *PSIKOLOGI PERKEMBANGAN REMAJA*. Cv. Eureka Media Aksara, hlm 1-179. ISBN: 978-623-151-690-9
- Hodriani, H., Junaidi, J., & Alhudawi, U. (2023). *Implementasi pembelajaran PPKn berbasis permainan tradisional pada mahasiswa PGSD*. Journal of Humanities and Civic Education, 1(1), 17-28.
Doi: <https://doi.org/10.33830/jhce.v1i1.5778>.
- Husein, M., R. (2021). *Lunturnya Permainan Tradisional*. Aceh Anthropological Journal, 5(1), 1. Doi: <https://doi.org/10.29103/aaj.v5i1.4568>
- Indonesia, P. R. (2005). Peraturan pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan. Lembaran Negara RI Tahun 2005.
- Indra, W. S. (2017). *"Faktor Pendukung Pembelajaran Permainan Softball Di SMA Negeri Se-Provinsi D.I. Yogyakarta"*. (Skripsi, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Yogyakarta: Yogyakarta. Diakses dari <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/49300>
- Iyakrus. (2019). *PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA DAN PRESTASI*. Altius: jurnal ilmu olahraga dan kesehatan.
Doi: <https://doi.org/10.36706/altius.v7i2.8110>
- Kartika, S., Husni, H., & Millah, S. (2019). *Pengaruh kualitas sarana dan prasarana terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan agama Islam*. Jurnal Penelitian Pendidikan Islam, 7(1), 113 Doi: <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.360>
- Khadijah, K. (2020). *Perkembangan jiwa keagamaan pada remaja*. Jurnal Al Taujih: Bingkai Bimbingan dan Konseling Islami, 6(1), 1-9

- Kurniawan, A. W. (2019). *Olahraga dan Permainan Tradisional*. Malang: Wineka.
- Lado, I. S., Ruliati, L. P., Damayanti, Y., & Anakaka, D. L. (2019). *Analisis Perkembangan Moral Terhadap Perilaku Prosocial Remaja Akhir*. *Journal of Health and Behavioral Science*, 1(2), 112-123. Doi: <https://doi.org/10.35508/jhbs.v1i2.2091>
- Mahardika, I Made Adi, Tripalupi, Lulup Endah, & Suwendra, I Wayan (2019). *FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KESIAPAN MENJADI GURU PADA MAHASISWA JURUSAN PENDIDIKAN EKONOMI ANGKATAN 2014 UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 11(1), 160, ISSN 2599-1426, Universitas Pendidikan Ganesha, Doi: <https://doi.org/10.23887/jjpe.v11i1.20152>
- Maryanti, E., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021). *Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4212–4226. Doi: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1486>
- Misbahudholam, M. (2021). *Memahami Karakteristik Peserta Didik*. TareBooks (Taretan Sedaya International) “Gerbang Literasi Indonesia”. Hlm 1-220, ISBN: 978-623-6265-22-2
- Muhajir & Gunawan, A. (2021). *Buku Panduan Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan untuk SMP Kelas VIII*. Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Kompleks Kemdikbudristek Jalan RS. Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan. Hal 1-266. ISBN 978-602-244-302-5
- Muhajir. (2022). *Buku Panduan Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan untuk SMP/MTs Kelas IX*. Penerbit Yudhistira Jakarta. Hal 1-512
- Mukhlisina, M., Putri, S. N., Permatasari, S., Oktaviani, Z. N., & Salimi, M. (2023). *Traditional Games in Character Education Strengthening Programs in Elementary Schools*. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 6, No. 1, pp. 130-138). Doi: <https://doi.org/10.20961/shes.v6i1.71068>
- Muntaha, A. A., Suyuti, A., & Nursikin, M. (2022). *Esensi Guru Menurut Pendidikan Nasional dan Pendidikan Islam*. *AS-SABIQUN*, 4(5), 1209-1224. Doi: <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v4i5.2225>
- Nadziroh, N., Chairiyah, C., & Pratomo, W. (2019). *NILAI-NILAI KARAKTER DALAM PERMAINAN TRADISIONAL. TRIHAYU*: *Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 5(3). Doi: <https://doi.org/10.30738/trihayu.v5i3.6119>

- Natal, Y. R., & Bate, N. (2020). *Manajemen Pengelolaan Sarana dan Prasarana PJOK*. *Altius: Jurnal Ilmu Olahraga dan Kesehatan*, 9(2), 70-82. Doi: <https://doi.org/10.36706/altius.v9i2.12879>
- Nur, M., & Widiyatmoko, F. A. (2019). *Implementasi Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Keaktifan Gerak Siswa*. *Jendela Olahraga*, 4 (1). Doi: <https://doi.org/10.26877/jo.v4i1.3028>
- Nurdin, I., Hartati, S. (2019). *Metodologi penelitian sosial*. Surabaya: Penerbit Media Sahabat Cendekia. Hlm 1-270. ISBN : 978-623-90984-3-8
- Rusli, M., Jud, J., Suhartiwi, S., & Marsuna, M. (2022). *Pemanfaatan Permainan Tradisional Sebagai Media Pembelajaran Edukatif pada Siswa Sekolah Dasar*. *Lambung Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(4), 582-589. Doi: <https://doi.org/10.36312/linov.v7i4.948>
- Sa'diyah, H. (2023). *Pendidikan profesi guru (PPG) sebagai upaya peningkatan profesional Guru*. Center for Open Science, Doi: <https://doi.org/10.31219/osf.io/a2t8q>
- Sağın, A. E., Uğraş, S., & Güllü, M. (2022). *Bullying in Physical Education: Awareness of Physical Education Teachers*. *Physical Culture and Sport, Studies and Research*, 95(1), 40–53. Doi: <https://doi.org/10.2478/pcssr-2022-0010>
- Sahertian, P. (2020). *Lingkungan Keluarga, Lingkungan Sosial dan Pergaulan Teman Sebaya terhadap Hasil Belajar*. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*, 14(1), 7-14. Doi: <https://doi.org/10.21067/jppi.v14i1.4765>
- Sahir, S.,H. (2021). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: KBM Indonesia. Hlm 1-83. ISBN: 978-623-6155-06-6
- Sambodo, D. (2019). *MODUL PELATIHAN PENGUATAN KEPALA SEKOLAH: PENGELOLAAN SARANA PRASARANA SEKOLAH (MPPKS - SAR)*. Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan. Hlm 1-79
- Saputra, A. (2020). *CAMI: Aplikasi Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Berbasis Web*. Yayasan ahmar cendekia indonesia.
- Situmorang, T. E., & Purba, D. (2019). *Perancangan Aplikasi Pengujian Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian*. vol, 2, 54-58.
- Smela, P., Pacesova, P., Antala, B., Cekanova, I., & Fucik, H. (2019). *Achievement motivation of physical education teachers*. *Sport Mon*.17(3), 67–71. doi:<https://doi.org/10.26773/smj.191013>

- Son, Santriana R. S. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Token Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP*. Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 9(3), 284–291.
Doi: <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i3.p284-29>
- Stefvany. (2023). *Perancangan Komik Webtoon Permainan Egrang Sebagai Upaya Melestarikan Permainan Tradisional Indonesia*. Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif, 5(1), 37-41, ISSN 2745-9454, Universitas Putra Indonesia YPTK Padang.
Doi: <https://doi.org/10.35134/judikatif.v5i1.125>
- Sudarman. (2019). *"Pengembangan Kurikulum : Kajian Teori dan Praktik"*. Mulawarman University Press. Samarinda. ISBN: 978-623-7480-35-8
- Sudirman, P. (2019). *PERANAN PENDIDIKAN DALAM MENUMBUHKAN KECERDASAN EMOSIONAL ANAK*. Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan, 4(1), 8–14.
Doi: <https://doi.org/10.47435/jpdk.v4i1.89>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, W., S. Dapan. Nopembri, S. Muktiani, N.,R. (2015). *Model Aktivitas Jasmani Yang Edukatif Dan Atraktif Berbasis Dolanan Anak: MAJEDA*. UNY Press, Yogyakarta. Hlm 1-294, ISBN 978-602-7981-89-8
- Sukadari, S. (2020). *PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK MELALUI SENI BUDAYA TRADISIONAL*. G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling, 5(1), 131–139. Doi: <https://doi.org/10.31316/g.couns.v5i1.1196>
- Suliani, M., & Ahmad, A. M. (2021). *Faktor yang Mempengaruhi Hasil Pembelajaran Jarak Jauh di MTs Negeri 6 HSS di Masa Pandemi Covid-19*. SJME (Supremum Journal of Mathematics Education), 5(2). Doi: <https://doi.org/10.35706/sjme.v5i2.5155>
- Susila, Z. S. F. (2024). *"Faktor Pendukung Pembelajaran Bola Voli di SMA Negeri 2 Ngaglik Kabupaten Sleman"*. (Skripsi, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Yogyakarta: Yogyakarta). Diakses dari <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/80196>
- Sutiyono. (2022). *Analisis Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat Pembentukan Profil Pelajar Pancasila SD Negeri Deresan Sleman*. Journal of Nusantara Education, 2 (1), 1-9.
- Sutrisno, H. (1991). *Analisis Butir Untuk Instrumen Angket, Tes, dan Skala Nilai dengan BASICA*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Syah, M. (2019). *Psikologi pendidikan dengan pendekatan baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. Hlm 1-268, ISBN: 979-692-972-6.

- Taqwim, R. I., Winarno, M. E., & Roesdiyanto, R. (2020). *Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan, 5(3), 395.
Doi: <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i3.13303>
- Umami, I. (2019). *Psikologi Remaja*. Idea Press Yogyakarta. Hlm 1-260, ISBN: 978-623-7085-29-4
- Undang-Undang, R. I. (2003). no. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Bandung: Citra Umbara.
- Vidiadari, I., S., Rismayanti, R. (2022). *JADI REMAJA SEHAT: Bacaan untuk Remaja dan Orang Tua*. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Hlm 1-45, ISBN: 978-623-95455-3-6
- Wahyu, A., & Rukiyati, R. (2022). Studi literatur: Permainan tradisional sebagai media alternatif stimulasi perkembangan anak usia dini. Jurnal Pendidikan Anak 11(2), 109-120.
Doi: <https://journal.uny.ac.id/v3/jpa/home>
- Wardhani, N., W., Arumsari, N., Wijayanti, T. (2019). “*Pemahaman Pentingnya Kesadaran Akan Pendidikan Karakter Anak Melalui Sinergi Lingkungan Pendidikan Di Kecamatan Gunungpati*”. Jurnal Panjar: Pengabdian Bidang Pembelajaran 1 (2), 107-10.
Doi: <https://doi.org/10.15294/panjar.v1i2.29716>
- Warsito, S.A., & Susilo, I. (2022). *Buku Panduan Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan untuk SMP/MTs Kelas IX*. Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Kompleks Kemdikbudristek Jalan RS. Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan. Hal 1-298. ISBN 978-602-244-302-5
- Wicaksono, P. N., Kusuma, I. J., Festiawan, R., Widanita, N., & Anggraeni, D. (2020). *Evaluasi penerapan pendekatan saintifik pada pembelajaran pendidikan jasmani materi teknik dasar passing sepak bola*. Jurnal pendidikan jasmani Indonesia, 16(1), 41-54.
- Widiyatmoko, F. A. (2019). *Implementasi Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Keaktifan Gerak Siswa*. Jendela Olahraga, 4(1). Doi: <https://dx.doi.org/10.26877/jo.v4i1.3028>
- Widodo, P., & Lumintuarso, R. (2017). *Pengembangan model permainan tradisional untuk membangun karakter pada siswa SD kelas atas*. Jurnal Keolahragaan, 5(2), 183.
Doi: <https://doi.org/10.21831/jk.v5i2.7215>

- Widoyoko, E. P. (2017). *Evaluasi program pembelajaran; panduan praktis bagi pendidik dan calon pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Hlm 1-300. ISBN 978-602-8479-71-4
- Wiltsey Stirman, S., & Beidas, R.S. (2020). *Expanding the reach of psychological science through implementation science: Introduction to the special issue*. *American Psychologist*, 75(8), 1033–1037.
Doi: <https://doi.org/10.1037/amp0000774>
- Winarni, S., Jatmika. H. M., Rithaudin, A., Setyawan, H. (2022). *”PENGEMBANGAN KURIKULUM PENDIDIKAN JASMANI DAN KOMPLEKSITASNYA”*. Universitas Negeri Yogyakarta. Hlm 1-166
- Yuliah, E. (2020). *Implementasi Kebijakan Pendidikan*. *Jurnal At-Tadbir: Media Hukum Dan Pendidikan*, 30(2), 129–153.
Doi: <https://doi.org/10.52030/attadbir.v30i2.58>
- Zaini, M. (2020). *” Manajemen Kurikulum Terintegritas”*. CV: Pustaka Ilmu Group. Bantul. Hlm 1-286. ISBN: 978-623-7066-74-3

LAMPIRAN

Lampiran 1. Angket Uji coba Instrumen

PERMOHONAN MENJADI RESPONDEN

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dalam rangka menyelesaikan tugas akhir sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana di Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta, maka yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ryan Aditya Rama Putra
NIM : 20601244133
Judul Penelitian : Faktor Pendukung Pembelajaran PJOK Materi Permainan Tradisional di SMP Negeri Se- Wilayah Kabupaten Sleman

Dengan segala kerendahan hati, memohon kepada saudara/i untuk berkenan menjadi responden dalam penelitian ini dengan mengisi instrumen yang peneliti ajukan. Jawaban saudara sangat kami butuhkan dan akan dijamin kerahasiannya.

Atas bantuan dan partisipasinya, peneliti ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Peneliti

Ryan Aditya Rama Putra
20601244133

PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN

Saya selaku guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama :

NIP :

Nama Instansi :

Jumlah Kelas yang diampu :

No. Telpon/Email :

Dengan ini menyatakan bahwa instrumen penelitian tugas akhir skripsi yang berjudul ” Faktor Pendukung Pembelajaran PJOK Materi Permainan Tradisional di SMP Negeri Se-Wilayah Kabupaten Sleman” yang ditulis oleh mahasiswa dibawah ini:

Nama : Ryan Aditya Rama Putra

NIM : 20601244133

Prodi : Pend. Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi (PJKR)

Bersedia untuk mengisi instrumen penelitian yang diajukan oleh mahasiswa dengan nama di atas, tanpa prasangka dan paksaan. Jawaban yang diberikan hanya semata-mata untuk keperluan ilmu pengetahuan.

Yogyakarta,.2024

Yang bertanda tangan

(.....)

NIP

A. Petunjuk Pengisian

Pada lembar ini ada beberapa butir pernyataan yang diajukan. Dalam setiap pernyataan responden dipersilahkan memilih salah satu dari empat jawaban dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang disediakan di sebelah kanan.

Dengan ketentuan sebagai berikut:

Keterangan:

- **SS : Sangat Setuju**
- **S : Setuju**
- **TS : Tidak Setuju**
- **STS : Sangat Tidak Setuju**

Contoh:

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Guru mengajarkan pembelajaran permainan tradisional sesuai dengan kurikulum yang ada.	√			

B. Pernyataan

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
	Faktor Guru				
1.	Guru memahami peraturan permainan tradisional dalam konteks pembelajaran				
2.	Guru mengalami kesulitan dalam mengajarkan pembelajaran permainan Tradisional dalam segi teknik dan peraturan				
3.	Guru menjelaskan bahwa materi pembelajaran mengenai aktifitas permainan tradisional dan olahraga pilihan, terdapat dalam kurikulum nasional				
4.	Guru menggunakan bantuan media gambar, video, atau sumber lainnya dalam pelaksanaan pembelajaran permainan Tradisional				
5.	Guru pernah memiliki pengalaman dalam bermain permainan tradisional sebelumnya				
6.	Guru kesulitan dalam memperagakan permainan tradisional kepada peserta didik				
7.	Guru memelopori dalam melestarikan permainan tradisional di sekolah (misal, menjadikan salah satu jenis permainan tradisional sebagai ajang perlombaan pada saat ada event di sekolahan)				
8.	Guru memodifikasi peraturan permainan tradisional agar mudah dipahami				
9.	Guru bersemangat dalam mengajarkan pembelajaran permainan tradisional kepada peserta didik				
10.	Guru membuat modifikasi peralatan permainan tradisional untuk pembelajaran.				
11.	Guru menyampaikan pembelajaran permainan tradisional sesuai dengan yang ada pada sumber belajar (seperti buku pembelajaran PJOK dll)				
12.	Guru memotivasi peserta didik untuk bersemangat dalam permainan tradisional				
	Faktor Kurikulum				
13.	Kurikulum saat ini mendukung pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional				

14.	Materi tentang pembelajaran permainan tradisional pada kurikulum di sekolah telah disesuaikan dengan kurikulum nasional				
15.	Semua indikator pada materi permainan tradisional belum tersampaikan dengan baik				
16.	Jumlah Alokasi waktu untuk pembelajaran permainan tradisional pada struktur kurikulum nasional telah mencukupi.				
17.	Pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional di sekolah sesuai dengan alokasi waktu yang ditetapkan pada struktur kurikulum.				
18.	Alokasi waktu yang disusun oleh sekolah dalam pembelajaran permainan tradisional sesuai dengan kurikulum nasional				
	Faktor Sarana dan Prasarana				
19.	Sekolah mampu untuk pengadaan peralatan pembelajaran permainan tradisional				
20.	Pengadaan peralatan pembelajaran permainan tradisional dilakukan secara berkala				
21.	Pihak sekolah melengkapai kebutuhan peralatan yang belum tersedia dengan peralatan modifikasi				
22.	Ketersediaan peralatan pembelajaran permainan tradisional di sekolah sudah lengkap				
23.	Peralatan pembelajaran permainan tradisional disekolah sudah memadai				
24.	Kondisi peralatan pembelajaran permainan tradisional layak untuk digunakan				
25.	Sekolah memiliki lapangan/lahan yang dapat dipakai untuk pembelajaran permainan tradisional				
26.	Lapangan/lahan yang tersedia sulit untuk digunakan pada saat pembelajaran permainan tradisional				
27.	Lapangan/lahan yang tersedia layak digunakan untuk pembelajaran permainan tradisional				
	Faktor Lingkungan				
28.	Keadaan lingkungan sekolah mendukung untuk melakukan pembelajaran permainan tradisional				

29.	Kepala sekolah mendukung pengadaan alat dan fasilitas untuk pembelajaran permainan tradisional				
30.	Komite sekolah mendukung pengadaan alat dan fasilitas pembelajaran permainan tradisional				
31.	Masyarakat sekitar lingkungan sekolah mendukung dalam pembelajaran permainan tradisional				
32.	Masyarakat sekitar lingkungan sekolah belum mengenal permainan tradisional				
33.	Fasilitas di lingkungan masyarakat sekitar mendukung dalam pembelajaran permainan tradisional di sekolah				
34.	Lingkungan pemerintahan kabupaten/kota mendukung sosialisasi/penyebarluasan permainan tradisional				
35.	Permainan tradisional menjadi salah satu cabang perlombaan dalam kegiatan classmeeting, OOSN dan atau sejenisnya, sebagai salah satu upaya melestarikan permainan tradisional.				

Lampiran 2. Pembuktian validitas

No.	Nama Guru												
		Faktor Guru											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	Rizki Sito Harimurti, M.Pd	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4
2	Ibnu Iskandar. H	3	3	3	3	4	2	4	4	4	3	4	3
3	Rosalita Annaningdyas, S.Pd	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	3	4
4	David Nur Kuncoro, S.Pd	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4
5	Supriyanto, S.Pd	3	2	3	3	3	1	2	3	3	3	3	4
6	Bramoro Hadi. H	4	3	3	3	3	1	3	2	3	3	3	3
7	Tutik, S.Pd	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3
8	Rudian, S.Pd	4	3	3	4	4	2	4	4	3	4	4	3
9	Sendang Sri. W, S.Pd, M.Pd	4	3	2	3	4	3	4	3	3	3	3	4
10	M. Gibran Al-Najib	4	3	2	4	3	2	2	3	3	3	3	4
	r Hitung	0,6319	0,6319	0,6319	0,6319	0,6319	0,6319	0,6319	0,6319	0,6319	0,6319	0,6319	0,6319
	r tabel	0,072418	0,7048828	0,8023672	0,6679559	0,7965978	0,6577191	0,7993139	0,776578	0,7177456	0,702286	0,6868748	-0,198496
	Keterangan	Tidak valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Tidak valid

PERNYATAAN														
Faktor Kurikulum						Faktor Sarana Prasarana								
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	2	3	1
4	4	2	4	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2
4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	2
4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	2
3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	1
4	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2
4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	2
4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	2
3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	1
3	3	2	3	2	3	3	3	1	2	2	2	4	2	3
0,6319	0,6319	0,6319	0,6319	0,6319	0,6319	0,6319	0,6319	0,6319	0,6319	0,6319	0,6319	0,6319	0,6319	0,6319
0,762915	0,8885074	0,7239869	0,0882206	0,69349	0,702286	0,7516121	0,702286	0,7813741	0,7306084	0,7995878	0,6534315	0,1664817	0,7949225	0,0282982
Valid	Valid	Valid	Tidak valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Tidak valid	Valid	Tidak valid

Faktor Lingkungan								Total Skor	
28	29	30	31	32	33	34	35		
3	3	3	3	2	4	3	3	120	3,428571
4	3	3	3	3	2	3	4	109	3,114286
3	3	4	4	2	4	4	4	125	3,571429
4	4	3	3	2	2	4	4	127	3,628571
3	3	3	3	2	2	3	3	95	2,714286
3	3	3	2	3	3	3	3	102	2,914286
4	4	4	4	3	4	4	4	131	3,742857
4	4	4	4	2	4	4	4	123	3,514286
3	3	3	3	1	3	3	3	104	2,971429
4	3	2	3	2	1	3	3	95	2,714286
0,6319	0,6319	0,6319	0,6319	0,6319	0,6319	0,6319	0,6319		
0,3009901	0,702286	0,7434712	0,6534315	0,1517813	0,6734304	0,8443971	0,7640518		
Tidak valid	Valid	Valid	Valid	Tidak valid	Valid	Valid	Valid		

Lampiran 3. Nilai *r Product Moment*

Distribusi nilai r_{tabel} Signifikansi 5% dan 1%

N	The Level of Significance		N	The Level of Significance	
	5%	1%		5%	1%
3	0.997	0.999	38	0.320	0.413
4	0.950	0.990	39	0.316	0.408
5	0.878	0.959	40	0.312	0.403
6	0.811	0.917	41	0.308	0.398
7	0.754	0.874	42	0.304	0.393
8	0.707	0.834	43	0.301	0.389
9	0.666	0.798	44	0.297	0.384
10	0.632	0.765	45	0.294	0.380
11	0.602	0.735	46	0.291	0.376
12	0.576	0.708	47	0.288	0.372
13	0.553	0.684	48	0.284	0.368
14	0.532	0.661	49	0.281	0.364
15	0.514	0.641	50	0.279	0.361
16	0.497	0.623	55	0.266	0.345
17	0.482	0.606	60	0.254	0.330
18	0.468	0.590	65	0.244	0.317
19	0.456	0.575	70	0.235	0.306
20	0.444	0.561	75	0.227	0.296
21	0.433	0.549	80	0.220	0.286
22	0.432	0.537	85	0.213	0.278
23	0.413	0.526	90	0.207	0.267
24	0.404	0.515	95	0.202	0.263
25	0.396	0.505	100	0.195	0.256
26	0.388	0.496	125	0.176	0.230
27	0.381	0.487	150	0.159	0.210
28	0.374	0.478	175	0.148	0.194
29	0.367	0.470	200	0.138	0.181
30	0.361	0.463	300	0.113	0.148
31	0.355	0.456	400	0.098	0.128
32	0.349	0.449	500	0.088	0.115
33	0.344	0.442	600	0.080	0.105
34	0.339	0.436	700	0.074	0.097
35	0.334	0.430	800	0.070	0.091
36	0.329	0.424	900	0.065	0.086
37	0.325	0.418	1000	0.062	0.081

N = Jumlah sampel yang digunakan untuk menghitung sampel

Sumber: Sugiyono, 2010:455

Lampiran 4. Uji Reliabilitas

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	10	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	10	100.0

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.948	35

Scale: Faktor Guru

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	10	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	10	100.0

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.877	12

Scale: Faktor Kurikulum

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	10	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	10	100.0

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.789	6

Scale: Faktor Sarana dan Prasarana

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	10	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	10	100.0

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.809	9

Scale: Faktor Lingkungan

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	10	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	10	100.0

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.818	8

Lampiran 5. Dokumentasi







Lampiran 6. Angket Penelitian

PERMOHONAN MENJADI RESPONDEN

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dalam rangka menyelesaikan tugas akhir sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana di Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta, maka yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ryan Aditya Rama Putra
NIM : 20601244133
Judul Penelitian : Faktor Pendukung Pembelajaran PJOK
Materi Permainan Tradisional di SMP Negeri Se-
Wilayah Kabupaten Sleman

Dengan segala kerendahan hati, memohon kepada saudara/i untuk berkenan menjadi responden dalam penelitian ini dengan mengisi instrumen yang peneliti ajukan. Jawaban saudara sangat kami butuhkan dan akan dijamin kerahasiannya.

Atas bantuan dan partisipasinya, peneliti ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Peneliti

Ryan Aditya Rama Putra
20601244133

PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN

Saya selaku guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama :

NIP :

Nama Instansi :

Jumlah Kelas yang diampu :

No. Telpon/Email :

Dengan ini menyatakan bahwa instrumen penelitian tugas akhir skripsi yang berjudul " Faktor Pendukung Pembelajaran PJOK Materi Permainan Tradisional di SMP Negeri Se-Wilayah Kabupaten Sleman" yang ditulis oleh mahasiswa dibawah ini:

Nama : Ryan Aditya Rama Putra

NIM : 20601244133

Prodi : Pend. Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi (PJKR)

Bersedia untuk mengisi instrumen penelitian yang diajukan oleh mahasiswa dengan nama di atas, tanpa prasangka dan paksaan. Jawaban yang diberikan hanya semata-mata untuk keperluan ilmu pengetahuan.

Yogyakarta,..... 2024

Yang bertanda tangan
(.....)
NIP

INSTRUMEN PENELITIAN

A. Petunjuk Pengisian

Pada lembar ini ada beberapa butir pernyataan yang diajukan. Dalam setiap pernyataan responden dipersilahkan memilih salah satu dari empat jawaban dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang disediakan di sebelah kanan.

Dengan ketentuan sebagai berikut:

Keterangan:

- **SS : Sangat Setuju**
- **S : Setuju**
- **TS : Tidak Setuju**
- **STS : Sangat Tidak Setuju**

Contoh:

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Guru mengajarkan pembelajaran permainan tradisional sesuai dengan kurikulum yang ada.	√			

B. Pernyataan

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
	Faktor Guru				
1.	Guru mengalami kesulitan dalam mengajarkan pembelajaran permainan Tradisional dalam segi teknik dan peraturan				
2.	Guru menjelaskan bahwa materi pembelajaran mengenai aktivitas permainan tradisional dan olahraga pilihan, terdapat dalam kurikulum nasional				
3.	Guru menggunakan bantuan media gambar, video, atau sumber lainnya dalam pelaksanaan pembelajaran permainan Tradisional				
4.	Guru pernah memiliki pengalaman dalam bermain permainan tradisional sebelumnya				
5.	Guru kesulitan dalam memperagakan permainan tradisional kepada peserta didik				
6.	Guru memelopori dalam melestarikan permainan tradisional di sekolah (misal, menjadikan salah satu jenis permainan tradisional sebagai ajang perlombaan pada saat ada event di sekolah)				
7.	Guru memodifikasi peraturan permainan tradisional agar mudah dipahami				
8.	Guru bersemangat dalam mengajarkan pembelajaran permainan tradisional kepada peserta didik				
9.	Guru membuat modifikasi peralatan permainan tradisional untuk pembelajaran.				
10.	Guru menyampaikan pembelajaran permainan tradisional sesuai dengan yang ada pada sumber belajar (seperti buku pembelajaran PJOK dll)				
	Faktor Kurikulum				
11.	Kurikulum saat ini mendukung pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional				
12.	Materi tentang pembelajaran permainan tradisional pada kurikulum di sekolah telah disesuaikan dengan kurikulum nasional				
13.	Semua indikator pada materi permainan tradisional belum tersampaikan dengan baik				

14.	Pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional di sekolah sesuai dengan alokasi waktu yang ditetapkan pada struktur kurikulum.				
15.	Alokasi waktu yang disusun oleh sekolah dalam pembelajaran permainan tradisional sesuai dengan kurikulum nasional				
	Faktor Sarana dan Prasarana				
16.	Sekolah mampu untuk pengadaan peralatan pembelajaran permainan tradisional				
17.	Pengadaan peralatan pembelajaran permainan tradisional dilakukan secara berkala				
18.	Pihak sekolah melengkapai kebutuhan peralatan yang belum tersedia dengan peralatan modifikasi				
19.	Ketersediaan peralatan pembelajaran permainan tradisional di sekolah sudah lengkap				
20.	Peralatan pembelajaran permainan tradisional disekolah sudah memadai				
21.	Kondisi peralatan pembelajaran permainan tradisional layak untuk digunakan				
22.	Lapangan/lahan yang tersedia sulit untuk digunakan pada saat pembelajaran permainan tradisional				
	Faktor Lingkungan				
23.	Kepala sekolah mendukung pengadaan alat dan fasilitas untuk pembelajaran permainan tradisional				
24.	Komite sekolah mendukung pengadaan alat dan fasilitas pembelajaran permainan tradisional				
25.	Masyarakat sekitar lingkungan sekolah belum mengenal permainan tradisional				
26.	Fasilitas di lingkungan masyarakat sekitar mendukung dalam pembelajaran permainan tradisional di sekolah				
27.	Lingkungan pemerintahan kabupaten/kota mendukung sosialisasi/penyebarluasan permainan tradisional				
28.	Permainan tradisional menjadi salah satu cabang perlombaan dalam kegiatan classmeeting, OOSN dan atau sejenisnya, sebagai salah satu upaya melestarikan permainan tradisional.				

Lampiran 7. Tabulasi Data Penelitian

No.	Nama Guru	PERNYATAAN																												Total Skor
		Faktor Guru										Faktor Kurikulum					Faktor Sarana Prasarana							Faktor Lingkungan						
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	
1	Wiwik Sri Wahyuni	2	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	87	
2	Bayu Aji	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	1	4	4	3	4	4	100	
3	M. Rudy Kurniawan	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	95		
4	Fanda Prihambodo	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	1	3	3	3	3	3	87		
5	Tri Mulyanti	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	91		
6	Yulius Ivan. H	2	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	83		
7	Supriyanto	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	3	3	3	3	3	3	2	4	4	3	3	96		
8	Ridwan Tri Cahyono	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	81		
9	Chusmiyanto	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	79		
10	Husain Ahmad	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	78		
11	Paulus Budi Nurcahyo	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	82		
12	Desi Susiani	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	82		
13	Retno Kusbandirah	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	83		
14	Tri Hgaini	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	2	4	4	4	108		
15	Ani Puspitasari	2	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	1	3	3	4	3	84		
16	Dyah Purnama Sari	3	3	2	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	1	2	3	3	3	3	3	3	3	3	85		
17	Novi Adrianto	2	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	4	3	4	95		
18	Dwi Kristiyanto	3	4	4	4	3	4	4	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	4	4	3	3	92		
19	Subandiyo	3	4	4	4	3	4	4	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	4	4	3	3	92		
20	Indra Wahyu Setyawan	2	3	4	4	2	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	89		
21	Intang Lindu Aji. K	2	3	4	4	2	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	2	4	4	3	2	92		
22	Patmono Widodo	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	81		
23	Sarjuni	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	81		
24	Meery Eka Suci	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	99		
25	Hari Agung. S	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	98		
26	R. Andika Kurnia Putra	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	90		
27	Bayu Fajar Setiawan	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	90		
28	Yanuar Admiral	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	85		
29	Dwikorini	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	104		
30	Matovani Bkti. N	1	4	4	4	1	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	4	2	83		
31	Asih Priyanti	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	87		

Lampiran 8. Analisis data

Frequencies

Statistics

		Skor Total	Faktor Guru	Faktor Kurikulum	Faktor Sarana dan Prasarana	Faktor Lingkungan
N	Valid	31	31	31	31	31
	Missing	0	0	0	0	0
Mean		89.0000	33.9032	16.0000	20.1613	18.9355
Std. Error of Mean		1.36390	.63306	.32129	.38548	.33420
Median		87.0000	33.0000	15.0000	20.0000	18.0000
Mode		81.00 ^a	31.00 ^a	15.00	21.00	18.00
Std. Deviation		7.59386	3.52472	1.78885	2.14626	1.86074
Variance		57.667	12.424	3.200	4.606	3.462
Range		30.00	12.00	7.00	10.00	7.00
Minimum		78.00	28.00	13.00	17.00	16.00
Maximum		108.00	40.00	20.00	27.00	23.00
Sum		2759.00	1051.00	496.00	625.00	587.00

Frequency Table

Skor Total

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	78.00	1	3.2	3.2	3.2
	79.00	1	3.2	3.2	6.5
	81.00	3	9.7	9.7	16.1
	82.00	2	6.5	6.5	22.6
	83.00	3	9.7	9.7	32.3
	84.00	1	3.2	3.2	35.5
	85.00	2	6.5	6.5	41.9
	87.00	3	9.7	9.7	51.6
	89.00	1	3.2	3.2	54.8
	90.00	2	6.5	6.5	61.3
	91.00	1	3.2	3.2	64.5
	92.00	3	9.7	9.7	74.2
	95.00	2	6.5	6.5	80.6
	96.00	1	3.2	3.2	83.9
	98.00	1	3.2	3.2	87.1
	99.00	1	3.2	3.2	90.3
	100.00	1	3.2	3.2	93.5
	104.00	1	3.2	3.2	96.8
	108.00	1	3.2	3.2	100.0
Total		31	100.0	100.0	

Faktor Guru

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	28.00	1	3.2	3.2	3.2
	29.00	3	9.7	9.7	12.9
	30.00	1	3.2	3.2	16.1
	31.00	5	16.1	16.1	32.3
	32.00	2	6.5	6.5	38.7
	33.00	4	12.9	12.9	51.6
	34.00	1	3.2	3.2	54.8
	35.00	3	9.7	9.7	64.5
	36.00	4	12.9	12.9	77.4
	37.00	1	3.2	3.2	80.6
	39.00	5	16.1	16.1	96.8
	40.00	1	3.2	3.2	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

Faktor Kurikulum

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	13.00	1	3.2	3.2	3.2
	14.00	4	12.9	12.9	16.1
	15.00	11	35.5	35.5	51.6
	16.00	5	16.1	16.1	67.7
	17.00	4	12.9	12.9	80.6
	18.00	1	3.2	3.2	83.9
	19.00	4	12.9	12.9	96.8
	20.00	1	3.2	3.2	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

Faktor Sarana dan Prasarana

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	17.00	3	9.7	9.7	9.7
	18.00	4	12.9	12.9	22.6
	19.00	5	16.1	16.1	38.7
	20.00	6	19.4	19.4	58.1
	21.00	7	22.6	22.6	80.6
	22.00	2	6.5	6.5	87.1
	23.00	3	9.7	9.7	96.8
	27.00	1	3.2	3.2	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

Faktor Lingkungan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	16.00	1	3.2	3.2	3.2
	17.00	5	16.1	16.1	19.4
	18.00	12	38.7	38.7	58.1
	19.00	4	12.9	12.9	71.0
	21.00	5	16.1	16.1	87.1
	22.00	3	9.7	9.7	96.8
	23.00	1	3.2	3.2	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

Lampiran 9. Surat Rekomendasi Penelitian dari Dinas Pendidikan



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN

DINAS PENDIDIKAN

ꦱꦶꦏꦤꦏꦺꦧꦸꦥꦠꦺꦤ꧀ꦱꦭꦺꦩꦤ꧀

Jalan Parasamya, Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta, 55511
Telepon (0274) 868512, Faksimile (0274) 868512
Laman: disdik.slemankab.go.id, Surel: disdik@slemankab.go.id

Sleman, 20 Mei 2024

Nomor : 070/ 4515
Lapiran : -
Hal : Izin Penelitian

Kepada :
Yth. Dekan Fakultas Ilmu
Keolahragaan dan Kesehatan
di Universitas Negeri Yogyakarta

REKOMENDASI

Menindaklanjuti surat saudara nomor B/119/UN34,16/PT.01.04/2024 tanggal 8 Mei 2024 tentang Izin Penelitian, Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman mengizinkan :

Nama : Ryan Aditya Rama Putra
NIM : 20601244133
Jurusan : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi - S1
Fakultas : Ilmu Keolahlahraaan dan Kesehatan
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

untuk melakukan Penelitian di SMP Negeri Se Kabupaten Sleman pada tanggal 20 Mei - 1 Juli 2024.

Demikian surat rekomendasi ini kami sampaikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

a.n.Kepala Dinas Pendidikan
Kabupaten Sleman
Sekretaris,



[Signature]
SRFADI MARSANTO, S.T., M.A.
Pembina Tingkat I, IV/b
NIP. 19690328 199603 1 002

Lampiran 10. Surat Keterangan sudah melakukan penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 3 MLATI

ꦱꦭꦺꦩꦤ꧀ꦏꦧꦸꦥꦠꦺꦤ꧀ꦱꦭꦺꦩꦤ꧀ꦢꦶꦤꦱꦥꦺꦝꦶꦏꦶꦤ꧀ꦱꦺꦏꦺꦭꦩꦺꦤꦺꦁꦩꦺꦤꦠꦺꦩꦩꦤꦺꦒꦼꦫꦶꦠꦱꦩꦭꦠꦶ

Gedongan, Tlogoadi, Mlati, Sleman, Yogyakarta 55286
Telepon (0274) 7778912
Laman : smpn3mlati.sch.id, Surel: smpn3mlatisleman@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor: 421.3/167

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dra. Nurhidayati, M.Pd
NIP : 19690825 199512 2 005
Pangkat/Golongan : Pembina Tk I/IVb
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMP Negeri 3 Mlati

Dengan surat ini menyatakan bahwa:

Nama : Ryan Aditya Rama Putra
NIM : 20601244133
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi – S1
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah selesai melakukan penelitian guna mencari data penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS) dengan judul "**Identifikasi Faktor Pendukung Pembelajaran PJOK Materi Permainan Tradisional di SMP Negeri Sewilayah Kabupaten Sleman**". Berdasarkan data yang diambil dari SMP Negeri 3 Mlati terhitung pada tanggal 22 April – 1 Juli 2024.

Surat Keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya dengan penuh tanggung jawab.

Mlati, 20 Mei 2024
Kepala Sekolah

Dra. NURHIDAYATI, M.Pd
Pembina Tk I/IVb
NIP. 19690825 199512 2 005



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 2 CANGKRINGAN
ꦱꦺꦏꦺꦭꦩꦺꦤꦺꦁꦩꦺꦤꦺꦁꦩꦥꦠꦤꦺꦒꦼꦫꦶꦠꦺꦴꦩꦏꦏꦺꦴꦱꦏꦿꦶꦁꦤ꧀
Pagerjuran, Kepuharjo, Cangkringan, Sleman, Yogyakarta 55583
Telepon 08112954675
Laman: smpnegeri2cangkringan.sch.id Surel: cangkringansmp2@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421/125

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : WIJOKONGKO, S, Pd.
NIP : 19670930 199702 1 001
Pangkat / Gol Ruang : Pembina Tingkat I , IV/b
Jabatan : Kepala SMP N 2 Cangkringan

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Ryan Aditya Rama Putra
NIM : 20601244133
Program studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi S1
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Yang bersangkutan benar-benar telah melaksanakan penelitian di SMP Negeri 2 Cangkringan untuk melengkapi tugas akhir yang berjudul " Identifikasi Faktor Pendukung Pembelajaran PJOK Materi permainan Tradisional di SMP Negeri Se-wilayah Kabupaten Sleman" yang dilaksanakan pada tanggal 22 April – 1 Juli 2024

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Cangkringan, 20 Mei 2024
Kepala Sekolah



WIJOKONGKO, S.Pd.
NIP 19670930 199702 1 001



**PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 3 GODEAN**

ꦏꦿꦏꦸꦥꦠꦺꦤ꧀ꦱꦭꦺꦩꦤ꧀ꦢꦶꦤꦱꦥꦺꦝꦶꦏꦶꦁꦱꦺꦏꦺꦭꦩꦺꦤꦺꦁꦩꦥꦠꦤꦺꦒꦺꦫꦶꦠꦱꦺꦒꦺꦢꦤ꧀

Krapyak, Sidoarum, Godean, Sleman, Yogyakarta 55264
Telepon (0274) 798647, Faksimile (0274) 798647
website: www.smpn3-godean.sch.id, E-mail : smpn3godean@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 070 / 107

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SMP Negeri 3 Godean, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta :

Nama : Catur Haryadi, M. Pd.
NIP : 19710405 199803 1 008
Pangkat / Golongan : Pembina, IV/a
Jabatan : Kepala SMP Negeri 3 Godean

Menerangkan bahwa :

Nama : RYAN ADITYA RAMA PUTRA
NIM : 206012441333
Universitas : UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
Program Studi : S1 – PENDIDIKAN JASMANI, KESEHATAN, DAN REKREASI

benar-benar telah mengadakan penelitian dan pengambilan data dalam rangka skripsi / thesis / penelitian tugas akhir di SMP NEGERI 3 GODEAN dengan judul : "IDENTIFIKASI FAKTOR PENDUKUNG PEMBELAJARAN PJOK MATERI PERMAINAN TRADISIONAL DI SMP NEGERI SE-WILAYAH KABUPATEN SLEMAN".

Yang dilaksanakan pada tanggal 06 Mei 2024.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Sleman, 07 Mei 2024
Kepala SMP Negeri 3 Godean

Catur Haryadi, M. Pd.
Pembina, IV/a
NIP. 19710405 199803 1 008



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 1 SEYEGAN

Di lingkungan Kabupaten Sleman, Yogyakarta
Kasuran, Margomulyo, Seyegan, Sleman, Yogyakarta 55561
Telepon 08112950621
E-mail: smpn1seyegan@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 070/147/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMP Negeri 1 Seyegan, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta:

Nama : **Tri Worosetyaningsih, S.Pd, M.Pd**
NIP : 19710511 199703 2 001
Golongan/Ruang : Pembina Utama Muda, IV/c
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMP Negeri 1 Seyegan

menyatakan bahwa :

Nama : **RYAN ADITYA RAMA PUTRA**
No Mhs : 20601244133
Program/Tingkat : Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi/S1
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat instansi : Jl. Colombo No 1 Yogyakarta

Yang bersangkutan benar-benar telah melakukan penelitian di SMP Negeri 1 Seyegan, Kabupaten Sleman dengan judul : **"Identifikasi Faktor Pendukung Pembelajaran PJOK Materi Permainan Tradisional di SMP Negeri Se-Wilayah Kabupaten Sleman"**

Waktu Penelitian : Bulan 22 April sampai 8 Mei 2024

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Seyegan, 8 Mei 2024
Kepala Sekolah

Tri Worosetyaningsih, S.Pd, M.Pd
NIP. 19710511 199703 2 001



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 2 MOYUDAN
Widyadarmasumberarum Sleman Kabupaten Sleman Provinsi DIY
Setran Sumberarum Moyudan Sleman 55563. Telp. 081 1264 3066.
Surel: smpn2moyudan@gmail.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 800 / 193

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dwi Ananto Tunggal, S.Pd.M.M.
NIP : 19640521 199103 1 006
Pangkat, Gol : Pembina, IV/a
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMP Negeri 2 Moyudan

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :


Nama : Ryan Aditya Rama Putra
NIM : 2060124133
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi –S1
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah selesai mengadakan penelitian di SMP Negeri 2 Moyudan, Sleman dengan judul :

” Identifikasi Faktor Pendukung Pembelajaran PJOK Materi Permainan Tradisional di Wilayah SMP Negeri Se-Wilayah Kabupaten Sleman “

Lokasi : SMP Negeri 2 Moyudan
Waktu Penelitian : 22 April – 13 Mei 2024

Demikian Surat Keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Moyudan, 14 Mei 2024
Kepala Sekolah

Dwi Ananto Tunggal, S.Pd.M.M.,
Pembina, IV/a
NIP 19640521 199103 1 006



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 4 NGAGLIK

เมืองราชบุรีวิทยาลาภวิทยาเขตราชบุรี โทร : ๐๒๖๓๓๑๑๑
Wonorejo, Sariharjo, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta Telepon (0274) 869151
E-mail : smpnegeri4ngaglik@yahoo.com

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN
Nomor : 423.2/172 / 2024

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah SMP Negeri 4 Ngaglik :

Nama : Dra..Hesti Antari
NIP : 19680229 199702 2 004
Pangkat, Golongan : Pembina, IV/a
Jabatan : Kepala Sekolah

menerangkan bahwa :

Nama : Ryan Aditya Rama Putra
NIM : 20601244133
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi – S1

Telah melaksanakan Penelitian pada hari Senin tanggal 6 Mei 2024 di SMP Negeri 4 Ngaglik dengan Judul " Identifikasi Faktor Pendukung Pembelajaran PJOK Materi Permainan Tradisional di SMP Negeri se-Wilayah Kabupaten Sleman "

Demikian Surat Keterangan disampaikan untuk bisa dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ngaglik, 6 Mei 2024
Kepala Sekolah

Dra. Hesti Antari
Pembina, IV/a
NIP. 19680229 199702 2 004



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 3BERBAH

ꦱꦶꦏꦸꦭꦶꦩꦠꦺꦤ꧀ꦱꦭꦺꦩꦤ꧀ꦠꦺꦤ꧀ꦥꦺꦝꦶꦏꦶꦁ
Jogotirto, Berbah, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, Kode Pos 55573,
Telepon 082327378660, e-mail : smpn3berbah@yahoo.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 070/172

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Siti Rochmah Nurwati, S.Pd., M.Eng.
NIP : 19730605 199802 2 003
Pangkat Gol : Pembina, IV/a
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMP Negeri 3 Berbah


Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Ryan Aditya Rama Putra
NIM : 20601244133
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi – S1
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah selesai mengadakan penelitian di SMP Negeri 3 Berbah, Sleman dengan judul :
"Identifikasi Faktor Pendukung Pembelajaran PJOK Materi Permainan Tradisional di SMP
Negeri Se-wilayah Kabupaten Sleman"

Lokasi : SMP Negeri 3 Berbah
Waktu Penelitian : 16 Mei 2024

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Berbah, 16 Mei 2024
Kepala Sekolah

Siti Rochmah Nurwati, S.Pd., M.Eng.
NIP 19730605 199802 2 003





PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN

DINAS PENDIDIKAN

SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 2 NGEPLAK

ꦱꦶꦩꦥꦤꦺꦒꦺꦩꦥꦭꦏ꧀ꦠꦺꦤ꧀ꦱꦭꦺꦩꦤ꧀ꦠꦺꦤ꧀ꦥꦺꦩꦸꦠꦺꦤ꧀ꦱꦭꦺꦩꦤ꧀

Macanan, Bimomartani, Ngemplak, Sleman, Yogyakarta, 55584 Telepon : '02742876144
Laman: smpn2ngemplak.sch.id Surel: smpn2ngemplak01081964@gmail.com

Surat Keterangan

Nomor : 070/ 175/V/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMP Negeri 2 Ngemplak, Sleman, Yogyakarta, menerangkan bahwa :

Nama : Ryan Aditya Rama Putra
NIM : 20601244133
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1
Fakultas : Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Benar-benar telah melakukan penelitian di SMP Negeri 2 Ngemplak pada tanggal 15 Mei 2024 dengan Judul "Identifikasi Faktor Pendukung Pembelajaran PJOK Materi Permainan Tradisional di SMP Negeri Se-Wilayah Kabupaten Sleman".

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Ngemplak, 15 Mei 2024

Kepala Sekolah

Endang Wahyuti Ningsih, S.Pd
019650403 198703 2 021



SURAT KETERANGAN

Nomor : 422 / 186

Menanggapi surat dari Universitas Negeri Yogyakarta Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Nomor : B/119/UN34.16/PT.01.04/2024 tentang Izin Penelitian, kami Kepala SMP Negeri 1 Turi;

Nama : Hospita Henny Koerniati, S.Pd., M.Pd.
NIP : 19730926 200604 2 008
Pangkat Gol. Ruang : Pembina, IV/a
Jabatan : Kepala SMP Negeri 1 Turi, Sleman
Alamat : SMP Negeri 1 Turi
Turi, Donokerto, Turi, Sleman

Menyatakan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : Ryan Aditya Rama Putra
NIM : 20601244133
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi – S1
Judul Tugas Akhir : “Identifikasi Faktor Pendukung Pembelajaran PJOK Materi Permainan Tradisional di SMP Negeri Se-wilayah Kabupaten Sleman”

Telah melaksanakan kegiatan penelitian dengan mengolah data yang diperoleh dari Guru PJOK di SMP Negeri 1 Turi dan akan digunakan sebagai keperluan penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS).

Penelitian dilaksanakan pada bulan : 22 April s.d. 1 Juli 2024.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Turi, 15 Mei 2024

Kepala SMP Negeri 1 Turi



Hospita Henny Koerniati, S.Pd., M.Pd.
Pembina, IV/a
NIP. 19730926 200604 2 008



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 3 NGAGLIK

ꦏꦧꦸꦥꦠꦺꦤ꧀ꦱꦭꦺꦩꦤ꧀ꦢꦶꦁꦠꦺꦩꦶꦥꦺꦝꦶꦏꦤ꧀ꦱꦺꦏꦺꦭꦩꦺꦤꦺꦁꦩꦠꦠꦤꦺꦒꦼꦫꦶꦏꦶ

Candi, Sardonoharjo, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta 55581
Telepon (0274) 884160
Surel: smptigangaglik@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN

No : 800/ 088 /2024

Yang bertandatangan di bawah ini Kepala Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Ngaglik Kabupaten Sleman, menerangkan bahwa :

Nama : RYAN ADITYA RAMA PUTRA
NIM / Semester : 20601244133 / VIII
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi –S1
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat : JL. Colombo No 1, Yogyakarta.

Telah menyelesaikan Penelitian Skripsi dengan judul :

"Identifikasi Faktor Pendukung Pembelajaran PJOK Materi Permainan Tradisional di SMP Negeri se- Wilayah Kabupaten Sleman" pelaksanaan penelitian pada tanggal

22 April – 1 Juli 2024.

Demikian Surat Keterangan ini untuk dapat di penggunaan sebagaimana mestinya.

Ngaglik, 24 April 2024
Kepala Sekolah,

SRI SUHARTI, S.Pd
Pembina IV/a

NIP 19650916 198803 2 005



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 1 PAKEM

ꦩꦶꦒꦸꦏꦸꦏꦸꦧꦸꦥꦠꦺꦤ꧀ꦱꦭꦺꦩꦤ꧀
Tegalsari, Pakem Binangun, Pakem, Sleman, Yogyakarta, 55582
Telepon (0274) 895518

SURAT KETERANGAN
Nomor : 422 / 183

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMP Negeri 1 Pakem :

nama : Titin Sumarni, S.Pd.
NIP. : 19740203 199802 2 003
pangkat/gol.ruang : Pembina, IV/a
jabatan : Kepala Sekolah

menerangkan bahwa:

nama : Ryan Aditya Rama Putra
NIM : 20601244133
program studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1
universitas : UNY

Yang tersebut di atas benar-benar telah melakukan penelitian dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS) yang berjudul "**Identifikasi Faktor Pendukung Pembelajaran PJOK Materi Permainan Tradisional di SMP Negeri Se-wilayah Kabupaten Sleman**" pada tanggal 22 April – 1 Juli 2024.

Demikian surat keterangan ini kami buat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pakem, 21 Mei 2024



Kepala Sekolah












Titin Sumarni, S.Pd.

NIP. 19740203 199802 2 003

Lampiran 11. Kartu Bimbingan Skripsi

KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Ryan Adityo Ramo Putro
 NIM : 20601249133
 Program Studi : PJKR
 Pembimbing : Dr. Nur Rohmah Muktiarni, S.Pd., M.Pd.

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda - Tangan
1.	11 Juli 2023	- Proposal - Buku Pedoman Penulisan Tugas Akhir - Metode Penelitian	
2.	6. Oktober 2023	Tema Penelitian - Judul Bab 1-2	
3.	12 Januari 2024	Bab 1-2 Revisi	
4.	18 Januari 2024	Bab 1-3	
5.	19 Februari 2024	Instrument	
6.	28 februa	Revis Instrum	 
7.	18 maret	Instrument	
8.	26 maret	Izin pengabdian dan	
9.	15 april	Slap ambil data	
10.	10 Juni	Bab IV - V	

Ketua Departemen POR,



Dr. Ngatman, M.Pd.
 NIP. 19670605 199403 1 001