

**HUBUNGAN ANTARA ANTUSIAS PERMAINAN TRADISIONAL
GOBAK SODOR TERHADAP KELINCAHAN PESERTA DIDIK *EARLY*
ADOLESCENCE SMP NEGERI 1 PIYUNGAN BANTUL**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapatkan gelar

Sarjana Pendidikan

Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi



Oleh:

GILAR ZHALIFUN NAFSI

NIM 20601241098

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

2024

**HUBUNGAN ANTARA ANTUSIAS PERMAINAN TRADISIONAL
GOBAK SODOR TERHADAP KELINCAHAN PESERTA DIDIK *EARLY*
ADOLESCENCE SMP NEGERI 1 PIYUNGAN BANTUL**

Oleh:

Gilar Zhalifun Nafsi
NIM 20601241098

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara antusias permainan tradisional gobak sodor terhadap kelincahan peserta didik *early adolescence* SMP Negeri 1 Piyungan Bantul.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan desain penelitian korelasional. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 256 peserta didik *early adolescence* SMP Negeri 1 Piyungan. Teknik sampling dalam penelitian ini menggunakan *probability random sampling* berjumlah 93 sampel. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan kuesioner untuk mengukur antusias dan *Illinois agility test* untuk mengukur kelincahan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji korelasi *rank spearman*.

Hasil penelitian ini menunjukkan nilai r hitung, $r_{hit} = 0,434$ lebih besar dari r tabel, $r_{ho(0,05)(92)} = 0,364$. Dengan demikian dapat disimpulkan adanya hubungan yang signifikan antara antusias permainan tradisional gobak sodor terhadap kelincahan peserta didik *early adolescence* SMP Negeri 1 Piyungan Bantul.

Kata kunci: Antusias, Hubungan, Kelincahan, Permainan Tradisional, Gobak Sodor

**CORRELATION BETWEEN THE ENTHUSIASM IN GOBAK SODOR
TRADITIONAL GAME TOWARDS THE AGILITY OF EARLY
ADOLESCENCE STUDENTS OF SMP NEGERI 1 PIYUNGAN, BANTUL**

ABSTRACT

This research aims to determine the correlation between enthusiasm in the traditional game of Gobak Sodor and the agility of early adolescence students at SMP Negeri 1 Piyungan (Piyungan 1 Junior High School), Bantul.

This research was a type of quantitative study with a correlational research design. The research population was 256 early adolescence students at SMP Negeri 1 Piyungan. The sampling technique used probability random sampling with a total of 93 samples. The research instruments used a questionnaire to measure enthusiasm and the Illinois agility test to measure agility. The data analysis technique used Spearman rank correlation test.

The results of this research show that the calculated r value, $r_{hit} = 0.434$ is greater than table $r_{ho(0,05)(92)} = 0,364$. Thus, it can be concluded that there is a significant correlation between enthusiasm in Gobak Sodor traditional game and the agility of early adolescence students of SMP Negeri 1 Piyungan Bantul.

Keywords: Enthusiasm, Correlation, Agility, Traditional Games, Gobak Sodor

SURAT PERNYATAAN

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Gilar Zhalifun Nafsi
NIM : 20601241098
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Judul : Hubungan tingkat antusias pada permainan tradisional dengan kelincahan peserta didik *early adolescence* SMP Negeri 1 Piyungan

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat-pendapat orang yang ditulis atau diterbitkan orang kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan tata tulis karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 7 Juni 2024
Yang Menyatakan,



Gilar Zhalifun Nafsi
NIM 20601241098

LEMBAR PERSETUJUAN

**HUBUNGAN ANTARA ANTUSIAS PERMAINAN TRADISIONAL
GOBAK SODOR TERHADAP KELINCAHAN PESERTA DIDIK *EARLY*
ADOLESCENCE SMP NEGERI 1 PIYUNGAN BANTUL**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

GILAR ZHALIFUN NAFSI

NIM 20601241098

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan TIM Penguji Tugas Akhir
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta

Tanggal: 7 Juni 2024



Koordinator Program Studi

Dosen Pembimbing

Dr. Ngatman, M.Pd.
NIP 196706051994031001

Dr. Ridho Gata Wijaya, M.Or.
NIP 199009072022031006

LEMBAR PENGESAHAN

HUBUNGAN ANTARA ANTUSIAS PERMAINAN TRADISIONAL
GOBAK SODOR TERHADAP KELINCAHAN PESERTA DIDIK *EARLY*
ADOLESCENCE SMP NEGERI 1 PIYUNGAN BANTUL

TUGAS AKHIR SKRIPSI

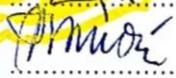
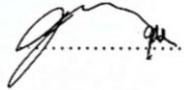
GILAR ZHALIFUN NAFSI

NIM 20601241098

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta

Tanggal: 24 Juli 2024

TIM PENGUJI

Nama/ Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Ridho Gata Wijaya, M.Or. (Ketua Tim Penguji)		25 Juli 2024
Ahmad Rithaudin, S. Pd. Jas., M. Or. (Sekretaris Tim Penguji)		19 Juli 2024
Dr. Ngatman, M.Pd. (Penguji Utama)		16 Juli 2024

Yogyakarta, 26 Juli 2024

Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan

Dekan,



Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or.

NIP 197702182008011002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan apa adanya dan segenap kemampuan saya, Penelitian Tugas Akhir Skripsi ini dipersembahkan dan didedikasikan untuk keluarga, diri sendiri, serta semua orang yang berarti dalam hidup ini. Karya tulis ini dipersembahkan khususnya untuk kedua orang tua saya Bapak Sugeng, S.E., M.M, dan Ibu Wahyuningsih, beserta kakak-kakak saya Ranandya Sekar Kemala, S. Kom., Alif Ramdhani, S. Kom., Galih Ramadhan Alwaasith, S. Si., Minhati Frahana, S.Si., keponakan saya Mazaya Syaza Hamida, Keluarga Pakde Dawadi dan Rastha Sahita Prasyda Dhaneswara, S. Si.

MOTTO

“Segenap jalan dalam kehidupan, bergantung pada cara mengikhtiarkan”
(Gilar Zhalifun Nafsi)

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur senantiasa dipanjatkan kepada Allah SWT, Tuhan yang Maha Pengasih lagi Maha penyayang yang telah memberikan Rahmat dan Hidayah-Nya, sehingga penulisan Tugas Akhir Skripsi dengan judul “Hubungan Antara Antusias Permainan Tradisional Gobak Sodor terhadap Kelincahan Peserta Didik *Early Adolescence* SMP Negeri 1 Piyungan Bantul” dapat terpenuhi. Dengan penuh kesadaran, tentunya penelitian ini tidak lepas dari bantuan, arahan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Maka dari itu, disampaikan ucapan terima kasih banyak kepada:

1. Bapak Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan yang sudah memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk melaksanakan penelitian sebagai Tugas Akhir Skripsi.
2. Bapak Dr. Ngatman, M.Pd. selaku koordinator Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi S1 yang sudah memfasilitasi mahasiswa untuk melaksanakan dan menyusun penelitian sebagai Tugas Akhir Skripsi.
3. Bapak Dr. Ridho Gata Wijaya, M.Or. selaku dosen pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang sudah banyak memberikan bimbingan, bantuan, arahan, dan ilmu pengetahuannya untuk hasil yang terbaik dalam penelitian ini.
4. Bapak Dr. Yudanto, S.Pd., Jas., M.Pd. dan Bapak Muhammad Sigit Antoni, M.Or, selaku dosen validator yang sudah memvalidasi instrumen penelitian yang disusun.

5. Bapak Heri Yogo Prayadi, S.Pd. Jas., M.Or, selaku Dosen Pembimbing Akademik yang sejauh ini mengarahkan dan membimbing perkuliahan dari semester awal hingga akhir.
6. Kedua Orang tua saya dan seluruh keluarga saya yang selalu memberikan dukungan dan doa terbaik untuk segenap jalan hidup saya.
7. Kepala Sekolah, Guru PJOK, Staff dan karyawan serta Peserta didik Kelas VII SMP Negeri 1 Piyungan yang berperan penting dalam pelaksanaan penelitian ini.
8. Teman-teman seperjuangan, yang selalu berjuang bersama hingga hari ini dan nanti.

Tentunya dalam penyusunan, penulisan maupun pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi ini, tidak lepas dari segala macam kekurangan maupun kesalahan. Maka dari itu, saran dan kritik yang membangun dibutuhkan untuk kemajuan di kesempatan mendatang. Dengan penuh harapan, semoga Tugas Akhir Skripsi ini dapat memberikan manfaat baik bagi mahasiswa secara pribadi, sesama mahasiswa, Guru PJOK, dan kemajuan dalam bidang pendidikan jasmani.

Yogyakarta, 7 Juni 2024



Gilar Zhalifun Nafsi

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK.....	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN.....	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
MOTTO	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Batasan Masalah.....	10
D. Rumusan Masalah	11
E. Tujuan Penelitian	11
F. Manfaat Penelitian	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
A. Kajian Teori	14
1. Hakikat Antusias	14
2. Kesegaran Jasmani	18
3. Kelincahan.....	20
4. Adolescence.....	21
5. Urgensi Antusias Permainan Tradisional Gobak Sodor Terhadap Kelincahan Masa <i>Early Adolescence</i>	23
6. SMP Negeri 1 Piyungan	26
B. Hasil Penelitian yang Relevan	28
C. Kerangka Pikir	31

D. Hipotesis.....	35
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	36
A. Jenis atau Desain Penelitian	36
B. Tempat dan Waktu Penelitian	36
C. Populasi dan Sampel Penelitian	37
1. Populasi Penelitian	37
2. Sampel Penelitian	38
D. Definisi Operasional Variabel.....	38
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	39
1. Teknik Pengumpulan Data	39
2. Instrumen Penelitian.....	40
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	43
1. Validitas.....	43
2. Reliabilitas	46
G. Teknik Analisis Data.....	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	50
A. Hasil Penelitian	50
1. Hasil Analisis Deskriptif	50
2. Hasil Uji Hipotesis	53
B. Pembahasan.....	55
C. Keterbatasan Hasil Penelitian	60
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	61
A. Simpulan	61
B. Implikasi.....	62
C. Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA	64

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Populasi Penelitian	37
Tabel 3.2	Kisi-kisi Instrumen Penelitian	40
Tabel 3.3	Pedoman Penskoran Butir Instrumen	41
Tabel 3.4	Pengkategorian Norma	42
Tabel 3.5	Hasil Uji Validitas Instrumen	45
Tabel 3.6	Nilai Koefisien <i>Alpha Cronbach</i>	47
Tabel 3.7	Panduan Pemberian Interpretasi pada nilai koefisien korelasi	49
Tabel 4.1	Deskriptif statistik antusias permainan tradisional gobak sodor peserta didik <i>early adolescence</i> SMP Negeri 1 Piyungan Bantul	50
Tabel 4.2	Distribusi frekuensi antusias permainan tradisional gobak sodor peserta didik <i>early adolescence</i> SMP Negeri 1 Piyungan Bantul	50
Tabel 4.3	Deskriptif statistik kelincahan peserta didik <i>early adolescence</i> SMP Negeri 1 Piyungan Bantul	51
Tabel 4.4	Distribusi frekuensi kelincahan peserta didik <i>early adolescence</i> SMP Negeri 1 Piyungan Bantul	52
Tabel 4.5	Hasil Penghitungan Uji korelasi <i>rank spearman</i>	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka Berpikir	32
Gambar 3.1	Skema <i>Illinois Agility Test</i>	41
Gambar 4.1	Diagram batang antusias permainan tradisional gobak sodor peserta didik early adolescence SMP Negeri 1 Piyungan Bantul	51
Gambar 4.2	Diagram batang kelincahan peserta didik early adolescence SMP Negeri 1 Piyungan Bantul	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	SK Pembimbing Tugas Akhir Skripsi	69
Lampiran 2.	Surat Permohonan Validasi Instrumen	70
Lampiran 3.	Surat Pernyataan Validasi Instrumen	71
Lampiran 4.	Hasil Validasi Instrumen	73
Lampiran 5.	Surat Izin Uji Coba Instrumen	75
Lampiran 6.	Surat Izin Penelitian	76
Lampiran 7.	Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian	77
Lampiran 8.	Kartu Bimbingan Tugas Akhir Skripsi	78
Lampiran 9.	Draft Kuesioner Instrumen Uji Coba	79
Lampiran 10.	Draft Kuesioner Instrumen Penelitian Antusias pada Permainan Tradisional	81
Lampiran 11.	Tabulasi Hasil Data Kuesioner Penelitian	84
Lampiran 12.	Hasil Pengukuran Kelincahan	87
Lampiran 13.	Hasil Uji Validitas Instrumen SPSS 23	89
Lampiran 14.	Hasil Uji Reliabilitas Instrumen SPSS 23	90
Lampiran 15.	Hasil Uji Korelasi <i>Rank Spearman</i> SPSS 23	91
Lampiran 16.	Tabel Nilai-nilai <i>Spearman Rank/Rho</i>	92
Lampiran 17.	Dokumentasi Penelitian	93

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Jasmani merupakan suatu proses pendidikan melalui aktivitas jasmani untuk mencapai tujuan pendidikan (Sudarsinah, 2021). Pendidikan Jasmani dalam lingkup pembelajaran di sekolah menjadi salah satu mata pelajaran wajib pada jenjang Sekolah Dasar (SD) hingga Sekolah Menengah Atas (SMA) atau jenjang pendidikan sederajat. Pendidikan jasmani memiliki tujuan yang sama dengan pendidikan pada umumnya, yaitu mengembangkan dan meningkatkan kemampuan dalam aspek psikomotor, kognitif, dan afektif bagi peserta didik (Rozi et al., 2021). Pada prinsipnya, pendidikan jasmani memiliki hubungan yang tidak bisa dipisahkan dengan keterampilan psikomotor. Hal tersebut karena pendidikan jasmani terdiri dari pendidikan (*education*), melalui dan tentang (*through and of*), serta gerak (*movement*) (Ginjar, 2018). Maka dari itu, pembelajaran Pendidikan Jasmani di lapangan cenderung mendorong peserta didik untuk lebih terlibat dalam aktivitas jasmani. Hal itu dapat menjadi sarana untuk mendorong perkembangan motorik, keterampilan motorik, kemampuan jasmani, pengetahuan gerak, penanaman karakter, peningkatan kapasitas fisik serta pembiasaan gaya hidup sehat. Dalam penelitian ini, ruang lingkup pendidikan jasmani lebih mengarah pada permainan dan kesegaran jasmani.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, bermain berasal dari kata dasar main yang berarti melakukan permainan untuk menyenangkan hati. Dari kata

tersebut permainan dapat diartikan sebagai suatu hal yang digunakan untuk bermain sehingga dapat memunculkan rasa senang. Permainan menjadi kegiatan yang banyak digemari oleh berbagai kalangan usia khususnya anak-anak dan pelajar. Aktivitas bermain bersifat menyenangkan, sederhana, mendidik, kreatif, dan menghilangkan stress serta mendorong interaksi dan komunikasi sosial yang positif. Salah satu teori menegaskan bahwasanya manusia adalah makhluk *homoludens*. Hal tersebut berarti manusia merupakan makhluk yang suka bermain dan menciptakan permainan (Ratnasari et al., 2022). Berdasarkan teori tersebut, manusia memiliki kecenderungan untuk terlibat dalam permainan sehingga penerapan aktivitas bermain dalam pembelajaran merupakan salah satu langkah yang efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sejalan dengan itu, aktivitas bermain dan keterampilan motorik memiliki hubungan yang searah dan saling berhubungan (Wijaya et al., 2024). Konsep dasar permainan memiliki keterkaitan dengan Pendidikan Jasmani, mengingat permainan termasuk dalam materi Pendidikan Jasmani. Dimana dalam Pendidikan Jasmani, permainan dapat dibagi dalam empat jenis mencakup *target game*, *net game*, *striking and fielding game*, serta *invasion game*. Selain keempat jenis permainan itu, terdapat juga permainan tradisional yang saat ini mulai jarang diterapkan.

Permainan Tradisional merupakan salah satu sarana bermain yang memiliki nilai kebudayaan lokal. Permainan tradisional bermanfaat bagi kesehatan, kesegaran jasmani, pertumbuhan dan perkembangan anak. Selain itu, permainan tradisional juga mengandung nilai-nilai positif meliputi

kejujuran, kerjasama, sportif, tolong menolong, tanggung jawab, disiplin, dan lain sebagainya. Dalam pendidikan jasmani, permainan tradisional digunakan sebagai sarana untuk dalam mengoptimalkan keterampilan psikomotor. Hal tersebut karena dalam permainan tradisional terdiri dari berbagai gerakan kompleks mencakup gerakan dasar lokomotor, non-lokomotor, serta manipulatif seperti berlari, berjalan, melempar, memukul dan berbagai gerakan lain sesuai jenis permainannya. Permainan tradisional sesuai prinsip dari permainan, tidak hanya dapat menumbuhkan rasa senang namun juga dapat mempengaruhi perkembangan anak (Anggita, 2019). Penerapan permainan tradisional juga berguna untuk melestarikan kebudayaan dan berguna sebagai variasi pembelajaran. Permainan tradisional yang diangkat dalam penelitian ini adalah permainan gobak sodor. Dimana permainan ini mendorong peserta didik secara kompetitif sehingga menumbuhkan antusias dalam bermain. Selain itu permainan gobak sodor juga melibatkan komponen-komponen dalam kesegaran jasmani khususnya pada komponen kelincahan secara aktif.

Kesegaran jasmani dapat diartikan sebagai kemampuan adaptasi tubuh dalam melakukan beban kerja sehari-hari tanpa kelelahan yang berarti (Rozi et al., 2021). Kesegaran jasmani dapat dibedakan menjadi dua komponen yaitu berdasarkan kesehatan dan keterampilan (Wijayanto & Muhammad, 2014). Kesegaran jasmani dalam komponen kesehatan terdiri dari daya tahan kardiorespirasi, kekuatan otot, daya tahan otot, fleksibilitas dan komposisi tubuh. Sedangkan kesegaran jasmani menurut keterampilan terdiri dari kelincahan, kecepatan, waktu reaksi, daya ledak, keseimbangan, dan

koordinasi. Kesegaran dalam lingkup Pendidikan Jasmani memiliki keterkaitan yang erat karena dapat berdampak positif dalam pengembangan psikomotor, kognitif, dan afektif (Rozi et al., 2021). Hal tersebut relevan dengan pendidikan jasmani yang salah satu tujuannya adalah meningkatkan kesegaran peserta didik sehingga capaian hasil belajar dapat meningkat. Selain itu, kesegaran jasmani juga akan mendorong peningkatan derajat kesehatan dan kualitas kesehatan peserta didik. Cakupan materi dalam kesegaran jasmani juga memiliki hubungan yang erat dengan pengukuran. Pengukuran yang dimaksud adalah standar dalam mengukur tingkat kesegaran jasmani menggunakan suatu instrumen sesuai komponen yang hendak diukur.

Kelincahan (*agility*) merupakan salah satu komponen dalam kesegaran jasmani. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kelincahan berasal dari kata dasar lincah yang berarti selalu bergerak, tidak dapat diam dan tidak tetap. Dalam kesegaran jasmani, kelincahan dapat didefinisikan sebagai kemampuan tubuh dalam merubah arah gerak dan posisi tubuh dengan cepat serta tepat. Kelincahan ini termasuk dalam keterampilan yang banyak dibutuhkan pada berbagai cabang olahraga seperti sepakbola, basket, futsal, pencak silat, dan lain sebagainya. Komponen ini memungkinkan seseorang untuk lebih lihai dalam melakukan gerakan. Kelincahan yang baik dapat mendorong tubuh dalam beradaptasi dengan gerakan yang rumit dan gerakan yang memerlukan koordinasi tinggi. Hal tersebut dikarenakan kelincahan tersusun dari berbagai komponen kesegaran jasmani yang meliputi kecepatan, kekuatan, keseimbangan, koordinasi, dan waktu reaksi (Frenlampir & Faruq dalam

Rosihandika et al., 2022). Komponen kebugaran jasmani pada penelitian ini difokuskan pada komponen kelincahan guna mengoptimalkan perkembangan keterampilan gerak peserta didik.

Perkembangan manusia dapat diklasifikasikan ke dalam delapan periode. Periode tersebut mencakup *prenatal period, infancy and toddlerhood, early childhood, middle and late childhood, adolescence, young adulthood, middle adulthood, dan late adulthood* (Alfredo, 2018). Periode *Adolescence* atau masa remaja merupakan periode dengan rentang usia 12-21 tahun. *Adolescence* dibagi dalam tiga tahapan yakni *early adolescence* (12-15 tahun), *middle adolescence* (15-18 tahun), dan *late adolescence* (18-21 Tahun) (Monks dalam Usop, 2013). Periode ini ditandai dengan perubahan fisik secara cepat dan matangnya alat reproduksi. Dengan rentang usia tersebut, maka peserta didik pada jenjang SMP dapat digolongkan dalam tahap *early adolescence* karena rentang usia peserta didik SMP berkisar 13-15 Tahun sehingga subjek pada penelitian ini difokuskan pada peserta didik *early adolescence* yang mayoritas berada pada kelas VII. Selain itu, pada usia 12-14 juga tergolong dalam fase *train to train*. Dimana dalam fase tersebut terjadi pertumbuhan dan perkembangan secara pesat (Bayli dalam Wicaksono & Primasoni, 2021). Maka dari itu hubungan antara antusias permainan tradisional gobak sodor terhadap kelincahan peserta didik penting untuk dilakukan didukung dengan periode *early adolescence* dan fase *train to train*. Dengan diketahuinya adanya hubungan yang signifikan, maka permainan tradisional dapat digunakan

sebagai sarana untuk mengoptimalkan keterampilan gerak peserta didik secara efektif dan aktif.

Kesegaran jasmani peserta didik pada umumnya akan meningkat berdasarkan jenjang pendidikannya. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran gerak dalam Pendidikan Jasmani terdiri dari rangkaian pembelajaran yang bertahap dengan taraf yang meningkat sesuai jenjang pendidikan. Dimana semakin tinggi jenjang pendidikan maka semakin kompleks keterampilan gerak yang dipelajari. Namun data di lapangan justru menunjukkan bahwa angka kebugaran di Indonesia dapat dikategorikan rendah. Hal tersebut ditunjukkan berdasarkan hasil laporan nasional *Sport Development Index* (SDI) 2021 oleh Kementerian Pemuda dan Olahraga yang menyatakan kategori masyarakat yang tidak bugar mencapai angka 76%. Dari angka tersebut sebesar 53,63% masyarakat dikategorikan sangat tidak bugar dan hanya sebesar 5,86% termasuk dalam kategori yang sangat bugar atau prima (Wiriawan et al., 2023). Meskipun tingkat kesegaran jasmani antar individu berbeda-beda, tetapi penurunan aktivitas gerak masyarakat Indonesia juga akan berpengaruh pada turunnya tingkat kesegaran jasmani termasuk pada peserta didik. Permasalahan kesegaran jasmani yang rendah juga menjadi masalah global. Menurut *World Health Organization* (WHO), lebih dari 2 juta kematian pada setiap tahunnya diakibatkan karena kurangnya aktivitas fisik. Sebesar 60% hingga 85% kasus kematian di dunia diantaranya terdiri dari kurangnya pemeliharaan fisik dan pola hidup yang tidak sehat (Majid, 2020). Hal tersebut relevan karena kesegaran jasmani yang rendah dapat membuat tubuh mudah terserang penyakit

tidak menular. Maka dari itu kesadaran akan pentingnya aktivitas fisik perlu ditanamkan khususnya melalui pendidikan jasmani. Pembelajaran melalui permainan tradisional tidak hanya berguna untuk melestarikan warisan kebudayaan namun juga mendorong ketertarikan peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas fisik. Ketertarikan tersebut dapat mendorong keterlibatan peserta didik pada aktivitas fisik secara lebih optimal sehingga dapat berdampak untuk menunjang keterampilan gerak yang didukung dengan pertumbuhan dan perkembangan fisik maupun motorik secara drastis pada masa *early adolescence*. Terlebih kebugaran jasmani pada komponen kelincahan dapat menunjang keterampilan gerak seseorang secara lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan hasil wawancara dari pengampu mata pelajaran PJOK SMP Negeri 1 Piyungan pada kelas VII yakni Bapak Rama Suwardayana, S.Pd., Peserta didik dalam materi kebugaran jasmani banyak menunjukkan respon yang negatif ketimbang pada materi lain dengan khususnya dalam permainan. Hal tersebut dikarenakan, aktivitas dalam pembelajaran materi kebugaran jasmani biasanya lebih mengarah pada pengukuran saja. Pendapat tersebut juga didukung dengan salah satu pendapat dari literatur yang menegaskan bahwasanya aktivitas dalam pembelajaran materi kebugaran jasmani bersifat membosankan dan tidak menarik. Terlebih aktivitas dalam materi tersebut lebih mengarah ke melatih ketimbang mendidik. Aktivitas dalam pembelajaran kebugaran jasmani yang sering diterapkan di lapangan seakan-akan menyiksa dan melelahkan bagi peserta didik (Suryobroto, 2018).

Kesadaran peserta didik akan pentingnya aktivitas jasmani sepanjang hayat perlu ditanamkan secara mendalam dan berkelanjutan melalui proses pembelajaran pendidikan jasmani. Hal tersebut dapat dicapai dengan meningkatkan pengalaman belajar peserta didik dalam aktivitas jasmani yang menarik dan berkualitas. Dalam cakupan materi kesegaran jasmani, peserta didik cenderung menunjukkan respon yang negatif. Aktivitas yang dilakukan pada materi kesegaran jasmani hanya berisikan tes pengukuran kesegaran jasmani sehingga pembelajaran cenderung membosankan dan tidak menarik. Selain itu, pengukuran yang sering dilakukan lebih banyak difokuskan ke daya tahan dan kekuatan. Pemerataan pengukuran pada komponen kesegaran jasmani perlu dilakukan agar tidak ada kesenjangan antara komponen-komponen kesegaran jasmani. Meskipun penerapan pengukuran kesegaran merupakan hal penting, namun menanamkan ketertarikan pada segenap aktivitas jasmani dalam pembelajaran juga merupakan yang tidak kalah penting. Ketertarikan tersebut dapat mendorong, peserta didik untuk terlibat dalam segala bentuk aktivitas jasmani yang disusun. Pendidikan Jasmani terdiri dari rangkaian pembelajaran gerak yang bertahap sesuai jenjangnya. Dimana pada setiap tahapannya, penting untuk menanamkan ketertarikan peserta didik dalam mempelajari dan membiasakan diri pada aktivitas fisik maupun olahraga. Salah satu usaha dalam menanamkan ketertarikan dapat dilakukan melalui penerapan permainan tradisional. Permainan tradisional dapat digunakan sebagai sarana untuk mengoptimalkan kemampuan motorik peserta didik. Dimana keterampilan motorik berarti kemampuan kapasitas kinerja seseorang dalam

melakukan tugas gerak dalam berbagai aktivitas fisik maupun kegiatan olahraga (Wijaya et al., 2023). Penerapan permainan tradisional tidak hanya bersifat menarik, namun juga dapat menumbuhkan rasa gembira dan meningkatkan antusias dalam pembelajaran. Penerapan permainan tradisional juga berguna sebagai bentuk melestarikan warisan kebudayaan yang saat ini mulai jarang diterapkan. Permainan tradisional dalam penelitian ini difokuskan pada gobak sodor yang memungkinkan peserta didik terlibat dalam aktivitas gerak yang kompleks secara aktif dan kompetitif. Semakin tinggi keterlibatan peserta didik dengan aktivitas gerak maka semakin tinggi pula potensi meningkatnya keterampilan gerak peserta didik. Permainan gobak sodor dapat dikategorikan sebagai permainan yang melibatkan kelincahan secara aktif. Kelincahan yang baik dapat mendorong kemampuan tubuh untuk beradaptasi dalam berbagai gerakan dengan lebih maksimal. Dari hal tersebut, kelincahan menjadi komponen penting untuk menunjang keterampilan gerak peserta didik secara lebih optimal, didukung dengan perkembangan dan pertumbuhan yang drastis pada otot, tulang serta saraf dalam periode *early adolescence*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan, maka terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Hubungan yang signifikan antara antusias permainan tradisional gobak sodor terhadap kelincahan peserta didik *early adolescence* SMP Negeri 1 Piyungan Bantul perlu diketahui.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang sudah diidentifikasi, dapat ditetapkan batasan masalah agar pembahasan tidak melebar dan menghindari perbedaan penafsiran. Maka dari itu, peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti berfokus pada Hubungan antara antusias permainan tradisional gobak sodor terhadap kelincahan peserta didik *early adolescence* SMP Negeri 1 Piyungan Bantul.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Adakah hubungan yang signifikan antara tingkat antusias pada permainan tradisional gobak sodor terhadap kelincahan peserta didik *early adolescence* SMP Negeri 1 Piyungan Bantul?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui adanya hubungan yang signifikan antara tingkat antusias pada permainan tradisional gobak sodor dengan kelincahan peserta didik *early adolescence* SMP Negeri 1 Piyungan Bantul.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Teoritis

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai salah satu sumber literatur tentang hubungan antusias permainan tradisional gobak sodor terhadap kelincahan untuk menambah wawasan dan membuka sudut pandang baru yang disertai dengan data yang valid.

2. Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat untuk memenuhi Tugas Akhir Skripsi peneliti untuk memperoleh gelar sarjana. Selain itu, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu landasan bagi mahasiswa sebagai calon pengajar untuk melestarikan dan memodifikasi permainan tradisional guna mengelola pembelajaran yang dapat meningkatkan antusias, menarik, menyenangkan, dan meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani.

b. Bagi Lembaga Pendidikan

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi lembaga-lembaga pendidikan untuk variasi dalam pentingnya menerapkan berbagai bentuk permainan termasuk permainan tradisional untuk meningkatkan

kualitas pembelajaran Pendidikan jasmani yang disertai dengan data valid.

c. Bagi Guru Olahraga

Hasil dari penelitian ini juga diharapkan dapat diimplementasikan dalam pengelolaan pembelajaran Pendidikan Jasmani di lapangan untuk mendorong antusias peserta didik sehingga peserta didik terlibat dalam aktivitas gerak secara aktif dan efektif. Selain itu, Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi yang mendorong Guru-guru PJOK untuk menerapkan dan melestarikan permainan tradisional agar peserta didik terlibat dalam aktivitas gerak yang kompleks sehingga kesegaran peserta didik dapat dicapai khususnya pada komponen kelincahan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Antusias

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, antusias merupakan kata sifat yang bertujuan untuk menegaskan antusiasme dari suatu subjek atau objek. Antusiasme secara bahasa bermakna sebagai gairah, gelora semangat, minat yang besar dalam melakukan sesuatu. Dari pengertian secara bahasa tersebut, antusias merupakan sebuah tindakan yang didasari keinginan seseorang, sedangkan antusiasme merupakan bentuk perasaan positif dalam melakukan sesuatu berdasarkan keinginan (Tiwijayanti & Pranomo, 2020). Dalam pembelajaran, antusias belajar merupakan sikap positif yang dapat mendorong keterlibatan perasaan senang, semangat, dan minat dalam berasal dari dalam diri baik secara spontan maupun melalui proses untuk mencapai tujuan pembelajaran. Antusias dari peserta didik ditandai dengan adanya respon, perhatian, kemauan, konsentrasi dan kesadaran untuk terlibat dalam proses belajar mengajar (Afdhal, 2020).

Tercapainya tujuan pendidikan yang berkualitas dapat didorong dengan antusias peserta didik yang tinggi dalam pembelajaran. Antusias berperan sebagai gairah (*passion*) atau kebahagiaan (*bliss*) (Porzline dalam Rodhiyah et al., 2021). Dari hal tersebut, berarti antusiasme memiliki kaitan erat dengan semangat dan kebahagiaan. Antusias peserta didik dapat

diketahui dengan adanya semangat dan kemauan yang besar untuk mencapai sesuatu yang berkaitan dengan pembelajaran. Antusias yang tinggi membuat peserta didik untuk melakukan aktivitas dalam pembelajaran dengan senang hati tanpa paksaan. Menurut Suminah, antusias merupakan sikap ketertarikan pada sesuatu kegiatan yang berdasarkan kesadaran penuh akan pentingnya kegiatan itu. Pembelajaran yang menumbuhkan antusias peserta didik, yakni pembelajaran yang membuat peserta didik tertarik dalam mengikuti kegiatan yang berkaitan dengan pembelajaran. Antusias yang tinggi dapat memunculkan rasa percaya diri dan mendorong peserta didik untuk mengikuti rangkaian proses pembelajaran. Sebagai sikap yang positif, antusias dapat menyebabkan perubahan perasaan, gejala, kejiwaan, dan emosi dalam melakukan sesuatu dengan dorongan yang lebih tinggi (Rodhiyah et al., 2021).

Keberhasilan dalam proses pendidikan dapat dipengaruhi oleh banyak faktor salah satunya adalah antusias peserta didik. Antusias yang tinggi tentunya dibutuhkan dalam mengelola pembelajaran dengan lebih optimal sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Antusias dalam pendapat lain dapat diartikan sebagai perasaan kegembiraan terhadap suatu hal yang terjadi sehingga berdampak pada semangat diri dalam diri seseorang. Antusias peserta didik menjadi hal penting untuk ditanamkan untuk menumbuhkan minat dan semangat dalam belajar hingga tertanam

keinginan kuat dari dalam diri peserta didik untuk mengikuti segenap melalui proses belajar (Suciati, 2018).

Berikut ini, berbagai faktor yang dapat menjadi indikator antusiasme yang dapat dipengaruhi oleh sebagai berikut (Mujahid dalam Santosa, 2018):

a. Niat atau Tujuan

Niat berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti maksud atau tujuan dari suatu perbuatan, sedangkan tujuan berarti arah yang dituju. Niat dan tujuan merupakan aspek yang mampu mendorong semangat yang bergejolak dalam meraih sesuatu. Hal itu dapat memperkuat antusias seseorang dalam melakukan sesuatu secara lebih optimal. Niat secara umum dapat diartikan sebagai keinginan untuk melakukan sesuatu. Salah satu sumber menegaskan bahwasanya niat merupakan tujuan terhadap sesuatu yang didasari pada hati dan diimplementasikan dalam perbuatan (Umar Sulaiman dalam Nisa & Prayugo, 2023).

b. Perencanaan Target atau Goal Setting

Target dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia bermakna sebagai sasaran yang ditetapkan untuk dicapai. Target menjadi bagian untuk memperjelas niat/tujuan diatas. Dengan target yang ditentukan dalam rentang waktu tertentu. Menentukan suatu target tentunya akan mendorong antusiasme dalam menjalankan sesuatu.

c. Menyadari Potensi diri dan Hambatan diri

Potensi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia kemampuan yang memungkinkan untuk dikembangkan. Sedangkan hambatan secara bahasa dapat diartikan sebagai halangan. Menyadari apa yang dapat menjadi potensi dan hambatan dapat mempengaruhi antusiasme dalam melakukan sesuatu. Dalam salah satu sumber, potensi diartikan sebagai kemampuan yang dapat dikembangkan secara aktual. Perkembangan potensi diri dapat dipengaruhi oleh peran serta lingkungan, latihan, dan sarana yang memadai. Dalam lingkup pendidikan, pengembangan potensi peserta didik dapat digolongkan menjadi esensi dari usaha pendidikan (Amaliyah & Rahmat, 2021).

d. Kepositifan dalam pikiran

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, pikiran adalah hasil dari berpikir, sedangkan kepositifan berarti keadaan yang pasti. Kepositifan dalam pikiran dapat mendorong seseorang untuk bertindak dengan sebaik mungkin. Pikiran yang positif dapat mendorong seseorang beradaptasi dengan situasi dan kondisi secara lebih baik karena memandang sesuatu dari sisi positif (Lambert dalam Kholidah et al., 2018).

2. Kesegaran Jasmani

Kesegaran Jasmani dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berasal dari kata dasar segar yang berarti nyaman dan ringan yang berkaitan dengan badan. Pengertian dari kesegaran jasmani adalah kesanggupan tubuh dalam melakukan aktivitas sehari-hari dengan maksimal tanpa mengalami kelelahan yang berarti. Kesegaran jasmani menjadi unsur kesehatan yang penting dalam melakukan aktivitas fisik sehari-hari (Nur Pratiwi et al., 2023). Dalam pendapat lain, kesegaran jasmani didefinisikan sebagai kesanggupan fisik seseorang dalam menjalani aktivitas fisik dalam kehidupan tanpa merasakan kelelahan yang berlebihan dan masih memiliki sisa cadangan energi (Dewi & Rifki, 2020). Individu yang memiliki kesegaran jasmani yang baik cenderung memiliki derajat kesehatan yang tinggi dan dapat melakukan kegiatan harian tanpa mengalami kelelahan berlebihan.

Dari pengertian kesegaran jasmani yang merupakan kondisi dimana seseorang dapat beraktivitas secara maksimal tanpa mengalami kelelahan yang berarti (Rozi et al., 2021). Makna kesegaran jasmani ini memiliki kaitan dengan kemampuan tubuh dan gerak tubuh dalam melakukan suatu aktivitas. Kesegaran jasmani mencakup bagian-bagian yang terdiri dari komponen daya tahan jantung-paru, kekuatan otot, tenaga ledak otot, daya tahan otot, kecepatan, kelincahan, kelentukan, kecepatan reaksi, dan koordinasi (Iswandi, 2019). Kesegaran jasmani secara menyeluruh dapat diklasifikasikan dalam berbagai komponen/bagian berdasarkan kesehatan

dan keterampilan. Komponen kebugaran jasmani berupa kebugaran kardiovaskular, fleksibilitas, daya tahan otot, dan kekuatan. Sedangkan komponen keterampilan berupa kelincahan, keseimbangan, koordinasi, waktu reaksi, dan kecepatan (Dewi & Rifki, 2020). Dalam jurnal yang ditulis oleh Setio Iswadi (2019), kebugaran jasmani dibagi menjadi dua mencakup kebugaran jasmani berdasarkan dengan kesehatan dan kebugaran jasmani berkaitan dengan keterampilan/performa. Kebugaran jasmani berkaitan dengan kesehatan terdiri dari empat komponen meliputi daya tahan aerobik, kekuatan otot, daya tahan otot, dan fleksibilitas. Sedangkan kebugaran jasmani berkaitan dengan keterampilan atau performa terdapat enam komponen mencakup koordinasi, keseimbangan, kecepatan, kelincahan, power, dan waktu reaksi.

Sehat dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai keadaan baik seluruh badan serta bagian-bagiannya dan bebas dari sakit. Dari makna secara bahasa tersebut, kesehatan dapat dinyatakan sebagai keadaan yang baik dari badan dan bagian-bagiannya serta tidak dalam keadaan sakit. Makna kesehatan berkaitan erat dengan kondisi badan yang baik. Maka dari itu, kebugaran jasmani berkaitan dengan kesehatan adalah komponen dari kebugaran dimana bagian-bagian dari tubuh berada dalam kondisi yang baik. Komponen dari kebugaran jasmani yang berkaitan dengan kesehatan meliputi Daya tahan paru jantung/*Endurance*, daya tahan otot/*muscular endurance*, fleksibilitas/*flexibility*, dan komposisi tubuh. Sedangkan komponen kebugaran berdasarkan keterampilan meliputi

kecepatan/*Speed*, kelincihan/*Agility*, keseimbangan/*balance*, daya ledak/*Power*, koordinasi/*coordination*, dan waktu reaksi (*reaction time*). (Keliat et al., 2019).

Tingkat kesegaran jasmani peserta didik tentunya berbeda-beda yang dipengaruhi oleh berbagai faktor. Setidaknya terdapat tiga aspek yang perlu dipenuhi untuk mencapai hidup yang berkualitas mencakup mengatur pola makan, mengatur istirahat dan mengatur aktivitas fisik (Keliat et al., 2019). Dari hal tersebut apabila lebih disederhanakan dapat dibedakan menjadi dua faktor yakni internal dan eksternal. Faktor internal yang dapat mempengaruhi kesegaran jasmani meliputi umur, jenis kelamin, indeks massa tubuh, kondisi sehat, dan genetika. Sedangkan untuk faktor eksternal meliputi asupan makanan, kegiatan fisik, dan pola istirahat.

3. Kelincihan

Kelincihan dalam kesegaran jasmani juga sering dikenal dengan istilah *agility*. Kelincihan merupakan salah satu komponen biomotorik tubuh dalam mengubah arah dengan cepat dan tepat. Arah yang dimaksud dalam hal ini adalah merubah posisi tubuh ke arah yang berbeda baik itu depan, belakang, kanan, dan kiri. Dari pengertian tersebut, kelincihan memiliki keterkaitan dengan kecepatan dan ketepatan berupa kemampuan tubuh dalam perubahan arah gerak untuk memindahkan posisi tubuh (Sumerta et al., 2021).

Dalam pendapat lain kelincihan didefinisikan sebagai kemampuan dimana seseorang dapat mengubah posisi dalam waktu yang singkat ketika

sedang melakukan suatu gerakan (Rosihandika et al., 2022). Manfaat kelincahan bagi keterampilan gerak akan memudahkan tubuh dalam melakukan koordinasi gerak ganda dengan lebih optimal. Keterampilan kelincahan ini juga memungkinkan seseorang untuk melakukan gerak ganda tanpa kehilangan keseimbangan tubuh. Dampak dari kelincahan juga berpengaruh pada adaptasi seseorang menguasai suatu gerakan. Kelincahan bukan hanya merupakan komponen kesegaran jasmani yang bersifat tunggal, namun tersusun dari komponen koordinasi, kejutan, kelentukan, waktu reaksi, dan power yang saling berinteraksi (Frenlampir & Faruq, 2015 dalam Rosihandika et al., 2022). Kelincahan merupakan kombinasi dari kecepatan, kekuatan, kecepatan reaksi, keseimbangan, dan koordinasi. Maka dari itu, komponen kelincahan ini dapat meningkatkan keterampilan bergerak ke segala arah untuk mencapai tujuan tertentu (Makorohim et al., 2024).

4. *Adolescence*

Perkembangan dalam kehidupan manusia berlangsung secara bertahap dan berkelanjutan sepanjang hayat. Periode perkembangan manusia terdiri dari beberapa periode dimulai sejak masa *prenatal period, infancy and toddlerhood, early childhood, middle and late childhood, adolescence, young adulthood, middle adulthood, late adulthood* (Alfredo, 2018). *Adolescence* berasal dari kata *adolescere* yang artinya tumbuh sehingga definisi *adolescence* memiliki makna yang luas mencakup

kematangan mental, emosional, seksual, dan fisik (Suryana, Wulandari, et al., 2022).

Adolescence atau masa remaja merupakan masa transisi dari anak-anak menuju dewasa. *Adolescence* terkadang dianggap sebagai perpanjangan dari masa anak-anak sebelum memasuki masa dewasa (Batubara, 2016). Remaja tidak bisa dikategorikan sebagai anak-anak dan tidak bisa juga dibilang dewasa, namun berada sebagai jembatan untuk menghubungkan masa anak-anak dan masa dewasa. Sebagai masa transisi atau peralihan, dalam periode bimbingan dari orang tua maupun guru menjadi hal yang penting untuk mengoptimalkan kapasitas fisik dan aspek psikologis remaja (Suryana, Hasdikurniati, et al., 2022).

Periode dalam *adolescence* berlangsung pada usia 12 tahun hingga 21 tahun. Dalam periode ini, terjadi perubahan secara hormonal, fisik, psikologis, maupun sosial. Perkembangan fisik dalam periode ini terjadi secara cepat disertai dengan matangnya alat reproduksi. Perkembangan fisik yang terjadi secara cepat dikenal dengan istilah *growth spurt* (Suryana, Wulandari, et al., 2022). Hal tersebut ditandai dengan pertumbuhan dan perkembangan tinggi badan dan berat badan.

Tahapan dalam periode *adolescence* dibagi dalam tiga tahap yakni *early adolescence* (12-15 Tahun), *middle adolescence* (15-17 Tahun), dan *late adolescence* (18-21 Tahun) (Batubara, 2016). Berdasarkan salah satu sumber, perkembangan fisik remaja pada fase awal terjadi secara menyeluruh dan cepat. Namun keterampilan gerak tampak canggung dan

tidak terkoordinasi (Makmun dalam Suryana, Hasdikurniati, et al., 2022). Perubahan dalam penampilan gerak pada periode *early adolescence* meliputi perubahan ukuran badan, kekuatan, dan fungsi fisiologis. Masa anak-anak dan remaja merupakan masa yang penting dalam peningkatan keterampilan gerak. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik adalah perkembangan sistem saraf, kondisi fisik, motivasi, lingkungan, psikologis, usia, jenis kelamin, serta bakat dan potensi (Pinton, 2020).

5. Urgensi Antusias Permainan Tradisional Gobak Sodor Terhadap Kelincahan Masa *Early Adolescence*

Antusias permainan tradisional gobak sodor terhadap kelincahan merupakan hal yang penting untuk dikaji dalam penelitian ini. Antusias menjadi bentuk aspek psikologis yang positif yang dapat mendorong perubahan perasaan dan emosi untuk dalam mengikuti aktivitas jasmani dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani. Terlebih, antusias dalam penelitian ini diarahkan pada permainan tradisional gobak sodor. Mengingat permainan tradisional merupakan salah warisan kebudayaan yang saat ini sudah mulai jarang diterapkan sehingga perlu dilestarikan (Naafi' & Irawan, 2022). Selain itu, permainan tradisional memiliki ciri khas menyenangkan, umum, mudah dimainkan, sederhana dalam peraturan maupun perlengkapan. Dari hal tersebut permainan tradisional dapat menjadi langkah yang efektif untuk mengembangkan kemampuan penguasaan objek, kemampuan lokomotor, dan keterampilan dasar (Anggita, 2019).

Selain aspek keterampilan gerak, permainan tradisional juga mengandung nilai-nilai positif meliputi kerja sama, kejujuran, sportif, tolong menolong, tanggung jawab, disiplin, dan berbagai nilai karakter lain yang akan mendorong kemampuan komunikasi, penyusunan strategi, melepaskan emosi, dan belajar berinteraksi secara berkelompok (Wipradana, 2021).

Antusias permainan tradisional relevan dengan prinsip dan tujuan dari pembelajaran Pendidikan Jasmani. Pembelajaran berbasis permainan lebih mengutamakan pada unsur menyenangkan sehingga membuat peserta didik lebih ceria dan berinteraksi dengan lebih aktif. Permainan mengoptimalkan peserta didik dalam terlibat aktif dalam pembelajaran gerak dengan tujuan berdampak baik pada prestasi belajar peserta didik. Gerakan dalam permainan tentunya akan mempengaruhi kerja otot-otot tubuh sehingga kualitas gerak peserta didik dapat meningkat. Tidak hanya kerja otot pada alat gerak tubuh saja namun mencakup otot jantung dan paru-paru yang berkaitan dengan sistem peredaran darah serta sistem pernafasan. Dalam aktivitas bermain, peredaran darah dan frekuensi pernapasan meningkat dapat berdampak pada kinerja jantung dan paru-paru yang semakin baik (Kurnia & Septiana, 2020).

Permainan tradisional dalam penelitian ini difokuskan pada permainan gobak sodor. Gobak sodor berasal dari kata gobak yang berarti bergerak dan sodor yang berarti tombak. Permainan ini mengandung berbagai aspek mencakup kesehatan dan kelincahan. Permainan gobak sodor ini menjadi salah satu cara untuk mendorong perkembangan motorik

kasar. Permainan ini melibatkan gerakan-gerakan yang menunjang keterampilan motorik kasar mencakup berlari, menghindari, mengecoh, dan melompat. Permainan ini juga mengandung nilai sosial mencakup kerjasama dan kekompakan (Kaswati & Windarsih, 2021). Permainan ini melibatkan berbagai gerakan-gerakan yang kompleks secara aktif dan melibatkan komponen kesegaran jasmani khususnya komponen kelincahan. Hal tersebut juga didukung dengan prinsip bermain dengan cara beregu dalam permainan ini, sehingga permainan ini bersifat kompetitif. Permainan gobak sodor dilakukan dengan cara beregu yang terdiri dari regu penjaga dan penyerang (Wicaksono & Primasoni, 2021).

Urgensi antusias permainan tradisional gobak sodor terhadap kelincahan menjadi hal yang penting untuk dipelajari secara mendalam karena komponen kelincahan ini berdampak positif untuk perkembangan gerak. Kelincahan memungkinkan seseorang untuk melakukan gerakan-gerakan yang rumit, memerlukan koordinasi tinggi, memerlukan perubahan arah gerak, memerlukan perubahan posisi tubuh. Kelincahan yang baik dapat mendorong seseorang untuk lebih mudah beradaptasi dalam gerakan-gerakan yang kompleks sehingga dapat melakukan gerakan dengan lebih lihai. Hal tersebut dikarenakan komponen kelincahan bukan hanya merupakan komponen kesegaran jasmani yang bersifat tunggal, namun tersusun dari berbagai kesegaran jasmani yang saling berinteraksi (Rosihandika et al., 2022). Urgensi dalam kajian ini, juga didukung dengan teori manusia sebagai makhluk *homo ludens* yang berarti insan yang suka

bermain dan menciptakan permainan. Dari teori tersebut, manusia secara prinsip memiliki kecenderungan dengan untuk terlibat dalam aktivitas bermain (Ratnasari et al., 2022). Ditambah unsur-unsur bermain terdiri dari melibatkan gerak, sukaela, menyenangkan, melibatkan interaksi sehingga relevan dengan lingkup dalam pendidikan jasmani. Hal itu juga didukung dengan periode *early adolescence* yang merupakan tahapan remaja awal dengan rentang usia 12-15 tahun. Dalam periode tersebut, terjadi pertumbuhan dan perkembangan secara cepat dan menyeluruh (Suryana, Hasdikurniati, et al., 2022). Maka dari itu, teori manusia sebagai makhluk yang suka bermain yang didukung dengan sifat permainan yang menyenangkan dan relevan dengan pendidikan jasmani serta komponen kelincahan yang berdampak baik pada keterampilan gerak yang ditambah dengan pertumbuhan maupun perkembangan secara cepat dan menyeluruh dalam periode *early adolescence* menjadi hal yang memiliki urgensi untuk dipelajari dan diteliti.

6. SMP Negeri 1 Piyungan

SMP Negeri 1 Piyungan merupakan salah satu lembaga pendidikan formal di tingkat sekolah menengah pertama di Kapanewon Piyungan. Sekolah ini berdiri pada tanggal 1 Agustus 1957 dengan nama SMP Tridaya Piyungan. Pada awal berdirinya sekolah, kepala Dinas Sosial Kabupaten Bantul waktu itu mengemukakan bahwa akan mendirikan Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri di Bantul. Namun, untuk mendirikan Sekolah Menengah Atas (SMA) harus ada lembaga pendidikan formal

tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) terlebih dahulu. Salah satu daerah yang ditunjuk oleh dinas sosial untuk mendirikan SMP Negeri adalah kapanewon Piyungan. Pada tanggal 1 Agustus 1961, SMP Negeri Tridaya Piyungan secara resmi berdiri menjadi lembaga pendidikan formal negeri sesuai dengan SK. NO. 165/SK/B/III/1961.

SMP Negeri 1 Piyungan terletak di Jalan Wonosari KM 14, Srimulyo, Piyungan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Letak sekolah ini tidak jauh dari jalan nasional dan pasar Piyungan sehingga sekolah ini dapat dijangkau dengan akses yang mudah. Berdasarkan letaknya, SMP negeri 1 Piyungan terletak diantara kawasan pertanian, industri kecil menengah, dan kawasan industri. Kawasan di SMP Negeri 1 Piyungan dapat dikategorikan dalam wilayah peralihan antara desa dan kota sehingga karakteristik peserta didiknya identik dengan masyarakat pedesaan maupun perkotaan. Pembagian rombongan belajar di sekolah ini dibagi menjadi 8 kelas pada setiap angkatannya sehingga terdapat 24 kelas untuk keseluruhannya. Jumlah peserta didik di SMP Negeri 1 Piyungan pada tahun ajaran 2023/2024 sebanyak 756. Secara lebih spesifik kelas VII terdiri dari 256, kelas VIII terdiri dari 248, dan kelas IX terdiri dari 250 peserta didik.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan berguna untuk memperkuat penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dan mendukung kerangka berpikir dan penyusunan hipotesis penelitian. Berikut ini adalah hasil penelitian-penelitian yang relevan:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Diah Setyowati dan Dwi Cahyo Kartiko yang berjudul “Hubungan Minat Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran PJOK Terhadap Tingkat Kebugaran Jasmani”. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji non parametrik *spearman rho* dengan signifikansi sebesar $0,045 < 0,05$ dan tingkat koefisien korelasi sebesar 0,272. Hasil dari penelitian ini, disimpulkan bahwasanya terdapat hubungan yang signifikan antara minat siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK terhadap tingkat kebugaran jasmani di SMA Al-Azhar menganti Gresik sebesar 7,3984% (Setyowati, 2022).
2. Penelitian yang dilakukan oleh M. Fransazeli Makorohim dkk yang berjudul “Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kelincahan Siswa Sekolah Menengah Pertama”. Tujuan Dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh dari permainan tradisional terhadap peningkatan kelincahan bagi siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Dayun. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest*. Teknik sampling dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling* yang terdiri dari 13 siswa. Teknik analisis data menggunakan T-test, yang menunjukkan terjadinya peningkatan kelincahan sebesar 4,24%. Dari hasil tersebut, dapat

disimpulkan bahwasanya permainan tradisional memiliki pengaruh dalam meningkatkan kelincahan (Makorohim et al., 2024).

3. Penelitian yang dilakukan oleh Rizma Tiwijayanti dan Made Pramono yang berjudul “Antusiasme Siswa Remaja Terhadap Upaya Pelestarian Budaya Melalui Permainan Olahraga Tradisional di Museum Negeri Jawa Timur Mpu Tantular”. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket yang berperdoman pada skala likert 5 kategori mencakup jawaban sangat setuju, setuju, tidak dapat memutuskan, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Subjek yang diteliti dalam penelitian ini berjumlah 98 peserta didik yang dari SMA Labschool UNESA. Hasil dari penelitian ini menunjukkan sebanyak 63% tingkat antusiasme yang dimiliki peserta didik dalam pelestarian budaya melalui permainan olahraga tradisional tergolong “baik”. Hal tersebut berarti peserta didik memiliki antusias yang baik untuk mempelajari permainan tradisional sehingga dapat diwariskan ke generasi selanjutnya (Tiwijayanti & Pranomo, 2020).
4. Penelitian yang dilakukan oleh Farhan Hidayat yang berjudul “Tingkat Antusias Siswa Kelas 8 SMP Negeri 1 Imogiri Terhadap Kegiatan Ekstrakurikuler Bulu Tangkis Dalam Masa Pandemi *Covid-19*”. Tujuan dilaksanakan penelitian ini adalah untuk mengukur tingkat antusias pada subjek penelitian yaitu siswa kelas 8 SMP Negeri 1 Imogiri yang berjumlah 149 siswa terhadap kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis dalam pandemi *covid-19*. Metode yang digunakan dalam penelitian

adalah survei dengan instrumen berupa angket. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik statistik deskriptif dengan persentase. Hasil penelitian ini menunjukkan sebesar 9% siswa tergolong dalam kategori sangat tinggi, 19% berkategori tinggi, 38% berkategori sedang, 30% berkategori rendah, dan 8% berkategori sangat rendah. (Hidayat, 2021)

5. Penelitian yang dilakukan Oleh Uki Susila Mukti pada tahun 2018 dengan judul “Tingkat Antusias Masyarakat Malang Usia 9-15 Tahun Terhadap Olahraga Bola Voli”. Penelitian tersebut merupakan penelitian yang berjenis deskriptif kuantitatif dengan metode survei dengan instrumen berupa angket. Subjek dalam penelitian tersebut adalah masyarakat malangan usia 9-15 tahun dengan sampel penelitian berjumlah 30 anak menggunakan teknik total sampling. Hasil penelitian ini menunjukkan tingkat antusias masyarakat malangan usia 9-15 tahun terhadap olahraga bola voli dengan persentase 10% antusias sangat tinggi, 20% antusias tinggi, 36,7% antusias rendah, dan 22,2% antusias sangat rendah (Susila, 2018).
6. Penelitian yang dilakukan oleh Dina Anggreini pada tahun 2022 dengan judul “Efektivitas *Dynamic Stretching* Terhadap *Agility* Pada Atlet *Junior* Sepak Bola Usia 12-19 Tahun di PPOP Ragunan”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas *dynamic stretching* terhadap *agility* terhadap subjek penelitian. Penelitian ini di desain dengan studi quasi eksperimental yang dilakukan selama 3 kali

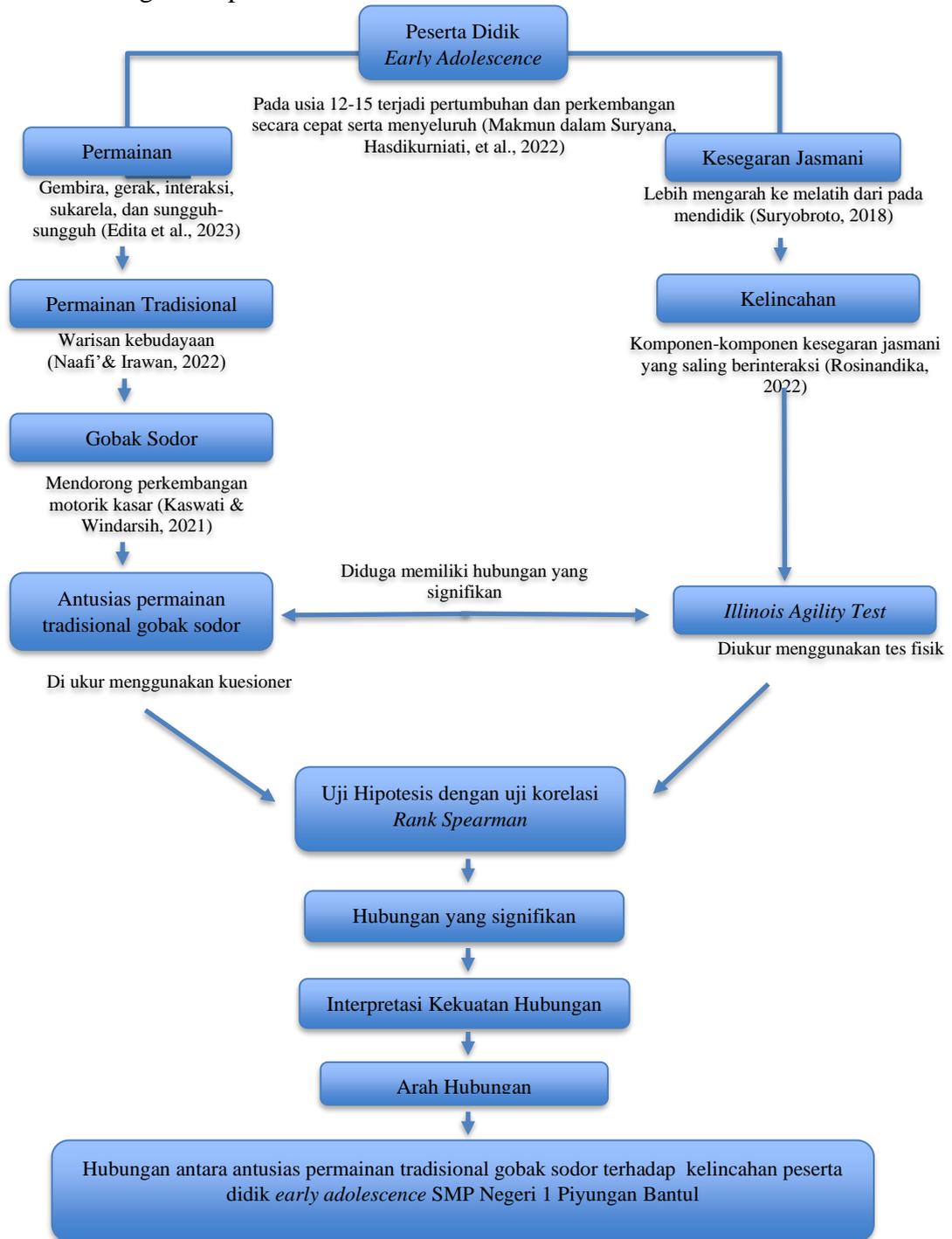
seminggu selama 4 minggu. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, terdapat pengaruh *dynamic stretching* terhadap *agility* (Anggreini, 2022).

7. Penelitian yang dilakukan oleh Agus Dwi Prihatini dan Achmad Widodo dengan judul “Hubungan antara Indeks Massa Tubuh Dengan Daya Tahan Kardiovaskular dan Kelincahan Pemain Sepak Bola”. Hasil Penelitian tersebut menunjukkan bahwasanya terdapat hubungan yang signifikan antara indeks massa tubuh dengan daya tahan kardiovaskular dan kelincahan pemain sepakbola. Dengan kekuatan hubungan antara indeks massa tubuh dengan daya tahan kardiovaskuler dapat diinterpretasikan dalam kategori kuat dengan nilai koefisien korelasi sebesar -0,601. Sedangkan kekuatan hubungan antara indeks massa tubuh dan kelincahan dapat diinterpretasikan dalam kategori hubungan yang kuat dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,629 (Prihatini & Widodo, 2019).

C. Kerangka Pikir

Hasil penelitian yang relevan berguna untuk menyusun kerangka berpikir dan pengajuan hipotesis. Dimana dari penelitian-penelitian terdahulu yang relevan, dapat diduga adanya hubungan yang signifikan antara antusias permainan tradisional gobak sodor terhadap kelincahan. Maka dari itu dapat disusun kerangka berpikir sebagai berikut.

Gambar 2. 1
Kerangka Berpikir



Periode *early adolescence* merupakan periode transisi dari anak-anak menuju dewasa. Peserta didik dalam periode tersebut berada pada jenjang pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP). Dalam periode ini, pertumbuhan dan perkembangan terjadi dengan pesat sehingga pembelajaran Pendidikan Jasmani dalam periode ini menjadi hal penting untuk menunjang kapasitas fisik dan keterampilan gerak. Upaya peningkatan keterampilan gerak, dan keterampilan gerak memiliki keterkaitan erat dengan kebugaran jasmani. Namun pembelajaran Pendidikan Jasmani pada materi kebugaran jasmani cenderung membosankan, tidak menarik, dan hanya berisikan tes pengukuran jasmani sehingga peserta didik tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran. Padahal kebugaran jasmani merupakan hal penting bagi peserta didik untuk meningkatkan capaian belajar, derajat kesehatan dan kualitas hidup. Tes pengukuran jasmani sering kali hanya difokuskan pada kekuatan dan daya tahan. Maka dari itu, Kelincahan sebagai salah satu komponen kebugaran jasmani juga perlu diukur dan penting untuk diterapkan pada peserta didik. Hal tersebut karena kelincahan merupakan gabungan dari kecepatan, waktu reaksi, kekuatan, keseimbangan dan koordinasi. Penekanan pada kelincahan dapat mendorong keterampilan gerak yang optimal karena kelincahan memungkinkan tubuh untuk beradaptasi dalam gerakan-gerakan yang rumit. Upaya dalam peningkatan kebugaran jasmani khususnya kelincahan perlu dilakukan menggunakan metode yang menumbuhkan antusias. Metode bermain bersifat menyenangkan, sederhana, mudah, umum, dan melibatkan gerakan serta interaksi sehingga dapat digunakan untuk menumbuhkan antusias peserta didik.

Salah bentuk permainan yang sudah ada sejak dulu dan merupakan warisan kebudayaan adalah permainan tradisional. Permainan tradisional saat ini mulai jarang diterapkan sehingga perlu dilestarikan. Penerapan peresmian tradisional juga melibatkan peserta didik dalam aktivitas gerak yang kompleks dan aktif. Gobak sodor merupakan permainan yang melibatkan gerakan yang kompleks dan aktif. Gobak sodor menjadi salah satu sarana untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar pada peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara antusias permainan tradisional gobak sodor terhadap kelincahan peserta didik *early adolescence* SMP Negeri 1 Piyungan. Sejalan dengan hal itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui seberapa kuat hubungan dan arah dari hubungan antara antusias permainan tradisional gobak sodor terhadap kelincahan pada subjek penelitian.

D. Hipotesis

Kajian pustaka, hasil penelitian yang relevan dan kerangka berpikir digunakan sebagai dasar dalam penyusunan jawaban sementara. Berdasarkan kajian pustaka hingga kerangka berpikir yang sudah disampaikan, maka dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

H_a : Adanya hubungan yang signifikan antara tingkat antusias pada permainan tradisional gobak sodor terhadap kelincahan peserta didik *early adolescence* SMP Negeri 1 Piyungan Bantul.

H_o : Tidak ada hubungan yang signifikan antara tingkat antusias pada permainan tradisional gobak sodor terhadap kelincahan peserta didik *early adolescence* SMP Negeri 1 Piyungan Bantul.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis atau Desain Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain penelitian non-eksperimen korelasional. Penelitian jenis kuantitatif berarti sebuah metode penelitian yang banyak melibatkan angka mulai dari pengumpulan data hingga penafsirannya (Ibrahim N. S., dalam Ali et al., 2022). Tujuan utama dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui ada dan tidaknya hubungan yang signifikan antara antusias permainan tradisional gobak sodor terhadap kelincahan peserta didik *early adolescence* SMP Negeri 1 Piyungan Bantul. Dari hubungan tersebut, kemudian dapat diketahui juga interpretasi kekuatan hubungan dan arah hubungan antara antusias pada permainan tradisional gobak sodor terhadap kelincahan peserta didik *early adolescence* SMP Negeri 1 Piyungan Bantul.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat pelaksana penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Piyungan yang terletak di Jalan Wonosari KM 14, Srimulyo, Piyungan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan pada hari Senin, 6 Mei 2024 hingga Selasa, 7 Mei 2024.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan keseluruhan elemen dalam suatu penelitian mencakup objek atau subjek dengan ciri-ciri dan karakteristik tertentu (Amin et al., 2023). Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik yang termasuk dalam periode *early adolescence* atau remaja awal dengan rentang usia 12-15 Tahun. Dimana peserta didik *early adolescence* sebagai subjek dalam penelitian ini mayoritas berada di bangku kelas VII. Total populasi dalam penelitian ini berjumlah 256 peserta didik. Populasi tersebut secara lebih spesifik dicantumkan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 3. 1
Populasi Penelitian

No.	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1.	Kelas VII A	32
2.	Kelas VII B	32
3.	Kelas VII C	32
4.	Kelas VII D	32
5.	Kelas VII E	32
6.	Kelas VII F	32
7.	Kelas VII G	32
8.	Kelas VII H	32
Total		256

2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan sebagian dari populasi yang menjadi sumber data sebenarnya dalam penelitian. Sampel yang digunakan memiliki karakteristik representasi dari populasi secara menyeluruh (Asrulla et al., 2023). Teknik sampling dalam penelitian ini menggunakan *probability sampling* dengan metode acak sederhana atau *Simple random sampling*. Teknik ini diterapkan karena keseluruhan anggota populasi memiliki kemungkinan yang sama untuk terpilih sebagai sampel penelitian. Jumlah sampel minimal dalam penelitian korelasional terdiri dari 30 sampel (Alwi, 2012). Dalam penelitian ini sampel terdiri dari 90 peserta didik *early adolescence* SMP Negeri 1 Piyungan pada kelas VII B, VII G, dan VII H.

D. Definisi Operasional Variabel

Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu Antusias Permainan Tradisional gobak sodor sebagai variabel independen, dan kelincahan sebagai variabel dependen. Dalam mencegah kesalahan penafsiran, maka disusun definisi operasional variabel sebagai berikut.

1. Antusias Permainan Tradisional

Antusias adalah gairah, gelora semangat dan minat yang besar peserta didik *early adolescence* SMP Negeri 1 Piyungan pada permainan tradisional gobak sodor. Pengukuran antusias dalam penelitian ini dilakukan menggunakan instrumen penelitian berupa angket yang mencakup indikator niat dan tujuan, perencanaan target atau *goal setting*, potensi dan hambatan, serta kepositifan dalam pikiran.

2. Kelincahan

Kelincahan merupakan kemampuan tubuh dari peserta didik *early adolescence* SMP Negeri 1 Piyungan dalam merubah arah gerak dan posisi tubuh dengan cepat, seimbang, dan tepat. Alat ukur yang digunakan dalam mengukur kelincahan dalam penelitian ini menggunakan instrumen *illinois agility test*.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan disesuaikan dengan variabel yang diukur. Dalam mengumpulkan data antusias dalam permainan tradisional, teknik pengumpulan data yang digunakan menggunakan survei melalui item tes berupa angket. Sedangkan untuk teknik pengumpulan data pada kelincahan menggunakan tes pengukuran. Langkah-langkah dalam teknik pengambilan data dalam penelitian ini mencakup sebagai berikut.

- a. Pengumpulan data tingkat antusias dalam permainan tradisional diawali dengan penerapan permainan gobak sodor. Penerapan tersebut bertujuan untuk menghindari pengisian angket oleh responden secara sembarangan dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan pengalaman tentang permainan gobak sodor. Penerapan permainan gobak sodor ini bukan merupakan bentuk *treatment* atau intervensi pada responden. Penerapan tersebut berguna untuk mengenalkan permainan gobak sodor yang mulai

jarang diketahui generasi saat ini sehingga dapat mengoptimalkan pengisian angket secara lebih objektif.

- b. Pengumpulan data kelincahan pada subjek dilakukan dengan item tes unjuk kerja menggunakan *Illinois agility test*.

2. Instrumen Penelitian

a. Angket

Instrumen yang digunakan untuk pengukuran tingkat antusias dalam permainan tradisional adalah angket. Instrumen ini diperoleh dengan mengadopsi dan memodifikasi pada penelitian-penelitian sebelumnya. Berikut ini kisi-kisi pada instrumen angket untuk mengukur tingkat antusias dalam permainan tradisional.

Tabel 3. 2
Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Konstrak	Indikator	Nomor Pernyataan		Jumlah
		Positif	Negatif	
Antusias pada Permainan Tradisional	Niat dan Tujuan	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7		7
	Target	8, 9, 10, 11		4
	Hambatan dan Potensi	14, 15, 16	12, 13, 17, 18, 19	8
	Kepositifan dalam Pikiran	20, 21, 22, 23, 24		5
Jumlah				24

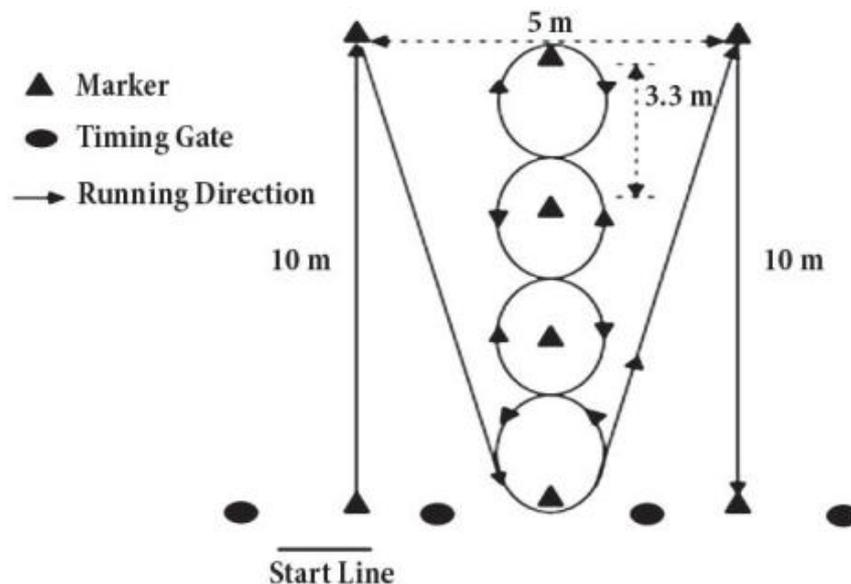
Tabel 3. 3

Pedoman Penskoran Butir Instrumen

No.	Jawaban	Skor Positif	Skor Negatif
1.	Sangat Setuju (SS)	4	1
2.	Setuju (S)	3	2
3.	Tidak Setuju (TS)	2	3
4.	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4

b. Illinois Agility Test

Instrumen yang digunakan untuk pengukuran kelincahan menggunakan *illinois agility test*. Dalam tes ini, subjek penelitian melewati skema rintangan dari 8 *marker* atau *cone* yang disusun dengan secepat mungkin. Berikut ini skema dan norma penilaian dalam tes pengukuran *illinois agility test*.

Gambar 3. 1Skema *illinois agility test* (Roozen dalam Zlatev & Batchev, 2019)

c. Pengkategorian Norma Hasil Penelitian

Data hasil penelitian dari kuesioner dan Illinois agility test kemudian diolah menggunakan pedoman pengkategorian. Hal tersebut dilakukan untuk memudahkan pengkategorian dalam penyajian data dari variabel penelitian yang disajikan dalam statistik deskriptif, distribusi frekuensi, dan diagram batang.

Tabel 3. 4

Pengkategorian Acuan Norma (Ngatman dalam Hidayat, 2021)

No	Jumlah Skor	Kategori
1.	$\bar{X} + 1,5 SD <$	Sangat Tinggi
2.	$\bar{X} + 0,5 SD \text{ s.d. } < \bar{X} + 1,5 SD$	Tinggi
3.	$\bar{X} - 0,5 SD \text{ s.d. } < \bar{X} + 0,5 SD$	Sedang
4.	$\bar{X} - 1,5 SD \text{ s.d. } < \bar{X} - 0,5 SD$	Rendah
5.	$< \bar{X} - 1,5 SD$	Sangat Rendah

SD : Standar Deviasi

\bar{X} : Rata-rata

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Validitas

a. Antusias Pada Permainan Tradisional

Validitas adalah ketepatan dan kecermatan dari suatu instrumen pada apa yang hendak diukur dalam penelitian (Ibrahim dalam Ali, et. al 2022). Validasi instrumen dilakukan dengan menggunakan metode *expert judgement* atau validasi ahli. Validasi ahli bertujuan untuk menentukan kelayakan isi instrumen untuk digunakan. Instrumen yang disusun dalam penelitian ini divalidasi oleh Bapak Dr. Yudanto S.Pd., Jas., M.Pd. dan Bapak Muhammad Sigit Antoni, M.Or. Setelah validasi ahli, peneliti melakukan revisi berdasarkan catatan dan masukan dari ahli sebelum dilakukan uji coba instrumen. Uji coba instrumen dilakukan pada subjek yang memiliki karakteristik yang sama dengan subjek penelitian. Pelaksanaan Uji coba instrumen dilaksanakan pada kelas VII F SMP Negeri 1 Piyungan. Dalam penelitian ini, uji coba dilaksanakan pada salah satu kelas VII F di SMP Negeri 1 Piyungan yang tidak termasuk dalam sampel penelitian. Metode yang digunakan untuk menentukan validitas pada butir pertanyaan dalam angket dapat ditentukan melalui rumus korelasi *rank spearman* sebagai berikut.

$$\rho = 1 - \frac{6 \sum di^2}{n(n^2 - 1)}$$

- ρ = Nilai korelasi *rank spearman*
 1 = Koefisien korelasi sempurna
 n = Jumlah Sampel
 $\sum bi^2$ = Jumlah perbedaan ranking pada tiap pasangan yang telah dikuadratkan.
(Brown dalam Ngatman, 2022)

Kriteria pengujian item tes angket dikategorikan valid apabila koefisien korelasi bernilai positif dan sama atau lebih besar dari tabel dengan taraf signifikansi 0,05. Item tes angket yang valid untuk digunakan dicantumkan pada tabel berikut yang dilengkapi dengan nilai koefisiennya. Berdasarkan 32 butir pernyataan dalam uji coba instrumen maka dapat diketahui 24 butir pernyataan yang dapat dinyatakan valid sebagai berikut.

Tabel 3. 5

Hasil Uji Validitas Instrumen Uji coba

No. Soal	R hitung	R tabel	Keterangan
1.	0,376	0,364	Valid
2.	0,544	0,364	Valid
3.	0,753	0,364	Valid
4.	0,686	0,364	Valid
5.	0,712	0,364	Valid
6.	0,331	0,364	Tidak Valid
7.	0,685	0,364	Valid
8.	0,709	0,364	Valid
9.	0,700	0,364	Valid
10.	0,600	0,364	Valid
11.	0,538	0,364	Valid
12.	0,307	0,364	Tidak Valid
13.	0,399	0,364	Valid
14.	0,641	0,364	Valid
15.	0,431	0,364	Valid
16.	0,315	0,364	Tidak Valid
17.	0,608	0,364	Valid
18.	0,313	0,364	Tidak Valid
19.	0,390	0,364	Valid
20.	0,398	0,364	Valid
21.	0,134	0,364	Tidak Valid
22.	0,533	0,364	Valid
23.	0,508	0,364	Valid
24.	0,404	0,364	Valid
25.	0,314	0,364	Tidak Valid
26.	0,306	0,364	Tidak Valid
27.	0,538	0,364	Valid
28.	0,691	0,364	Valid
29.	0,399	0,364	Valid
30.	0,421	0,364	Valid
31.	0,366	0,364	Valid
32.	0,242	0,364	Tidak Valid

b. Kelincahan

Illinois agility test memiliki nilai validitas sebesar 0,90 berdasarkan pada penelitian “Efektivitas *Dynamic Stretching* Terhadap *Agility* Pada Atlet *Junior* Sepak Bola Usia 12-19 Tahun di PPOP Ragunan” oleh Dina Anggreini pada tahun 2022.

2. Reliabilitas

Reliabilitas dapat diartikan sebagai konsistensi dari sebuah metode dan hasil penelitian. Pengujian reliabilitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. *Alpha Cronbach* memiliki rentangan nilai berkisar antara 0 yang berarti tanpa reliabilitas hingga 1 yang berarti reliabilitas sempurna. Dalam pengujian reliabilitas dalam penelitian ini, digunakan taraf signifikansi sebesar 0,05 atau 5%. Berikut ini rumus dan pedoman dalam menentukan nilai koefisien nilai *alpha Cronbach* untuk mengukur reliabilitas instrumen.

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

r_i = Nilai *alpha cronbach*

k = Mean kuadrat antara subyek

$\sum s_i^2$ = Mean kuadrat kesalahan

S_t^2 = Varians Total (Sugiyono, 2006)

Tabel 3. 6

Nilai Koefisien *Alpha Cronbach* (Nunally dalam Budiastuti, 2018).

<i>Alpha Cronbach</i>	Reliabilitas
0	<i>No reliability</i>
> 0,70	<i>Acceptable Reliability</i>
> 0,80	<i>Good Reliability</i>
> 0,90	<i>Excellent Reliability</i>
1	<i>Perfect Reliability</i>

a. Antusias Pada Permainan Tradisional

Berdasarkan rumus diatas, nilai *Cronbach alpha* dalam instrumen yang disusun menunjukkan angka sebesar. 0,897. Dari angka tersebut maka instrumen dapat dinyatakan reliabel dengan kategori *Good Reliability*.

b. Kelincahan

Illinois agility test untuk mengukur kelincahan memiliki nilai reliabilitas sebesar 0,93 berdasarkan pada penelitian “Efektivitas *Dynamic Stretching* Terhadap *Agility* Pada Atlet *Junior* Sepak Bola Usia 12-19 Tahun di PPOP Ragunan” oleh Dina Anggreini pada tahun 2022.

G. Teknik Analisis Data

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji korelasi *spearman rank*. Uji korelasi *rank spearman* digunakan untuk variabel bebas dan terikat yang dikorelasikan berskala ordinal (Ngatman, 2022). Teknik analisis data *spearman rank* dalam penelitian bertujuan untuk mengetahui ada dan tidaknya hubungan yang signifikan antara antusias permainan tradisional gobak sodor terhadap kelincuhan Peserta didik *early adolescence* SMP Negeri 1 Piyungan. Teknik analisis ini juga dapat digunakan untuk mengetahui arah hubungan antar tingkat antusias dalam permainan tradisional dengan kelincuhan peserta didik *early adolescence* SMP Negeri 1 Piyungan. Dalam menentukan ada dan tidaknya hubungan, tingkat kekuatan hubungan, dan arah hubungan dapat diketahui menggunakan rumus dan pedoman sebagai berikut.

$$\rho = 1 - \frac{6 \sum di^2}{n(n^2 - 1)}$$

- ρ = Nilai korelasi *rank spearman*
 - 1 = Koefisien korelasi sempurna
 - n = Jumlah Sampel
 - $\sum bi^2$ = Jumlah perbedaan ranking pada tiap pasangan yang telah dikuadratkan.
- (Brown dalam Ngatman, 2022)

Tabel 3. 7

Panduan Pemberian interpretasi pada nilai koefisien korelasi (Ngatman, 2022)

Harga Koefisien Korelasi (r)	Tingkat Hubungan
0,10	Lemah
0,50	Sedang
0,75	Kuat
0,90	Sangat Kuat
1,00	Sempurna

Taraf signifikansi yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebesar 0,05 atau 5% dengan derajat kebebasan $n-1$. Taraf signifikansi tersebut berarti penelitian ini memiliki tingkat kesalahan data ditoleransi sebesar 5% dari total data penelitian. Dasar dalam pengambilan keputusan teknik analisis data *rank spearman* yakni dengan membandingkan r_{hit} dengan $r_{ho (0,05)(92)}$. Apabila $r_{hit} > r_{ho (0,05)(92)}$ maka H_o ditolak. Sebaliknya jika $r_{hit} < r_{ho (0,05)(92)}$, maka H_o diterima (Ngatman, 2022).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Analisis Deskriptif

a. Antusias Permainan Tradisional Gobak Sodor

Hasil data penelitian pada pengukuran antusias permainan tradisional gobak sodor peserta didik *early adolescence* SMP Negeri 1 Piyungan menggunakan kuesioner disajikan dalam statistik deskriptif, distribusi frekuensi bergolong, dan diagram batang sebagai berikut.

Tabel 4. 1

Statistik deskriptif antusias permainan tradisional gobak sodor peserta didik *early adolescence* SMP Negeri 1 Piyungan Bantul

Statistik	
<i>N</i>	93
<i>Mean</i>	80,27
<i>Median</i>	80
<i>Mode</i>	80
<i>Std. Deviation</i>	6,069
<i>Minimum</i>	57
<i>Maximum</i>	94

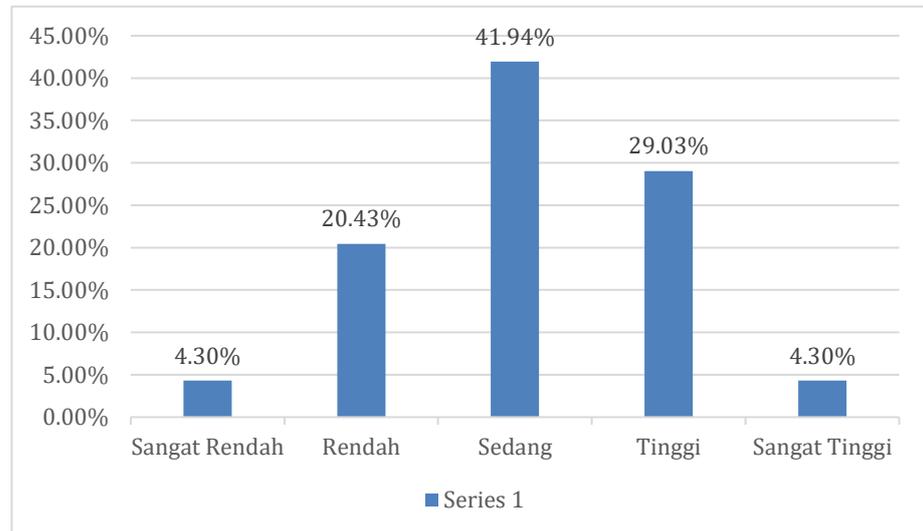
Tabel 4. 2

Distribusi frekuensi bergolong antusias permainan tradisional gobak sodor peserta didik *early adolescence* SMP Negeri 1 Piyungan Bantul

No.	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
1.	89 <	Sangat Tinggi	4	4,30%
2.	83- <89	Tinggi	27	29,03%
3.	77- <83	Sedang	39	41,94%
4.	71- <77	Rendah	19	20,43%
5.	<71	Sangat Rendah	4	4,30%
Jumlah			93	100%

Gambar 4. 1

Diagram batang antusias permainan tradisional gobak sodor peserta didik *early adolescence* SMP Negeri 1 Piyungan Bantul.



b. Kelincahan

Hasil pengukuran kelincahan peserta didik *early adolescence* SMP Negeri 1 Piyungan Bantul menggunakan *Illinois Agility Test* disajikan dengan bentuk statistik deskriptif, distribusi frekuensi, dan diagram batang sebagai berikut.

Tabel 4. 3

Statistik deskriptif kelincahan peserta didik *early adolescence* SMP Negeri 1 Piyungan Bantul

Statistik	
<i>N</i>	93
<i>Mean</i>	20.95
<i>Median</i>	20.29
<i>Mode</i>	17.84 ^a
<i>Std. Deviation</i>	3.20
<i>Minimum</i>	16.42
<i>Maximum</i>	31.03

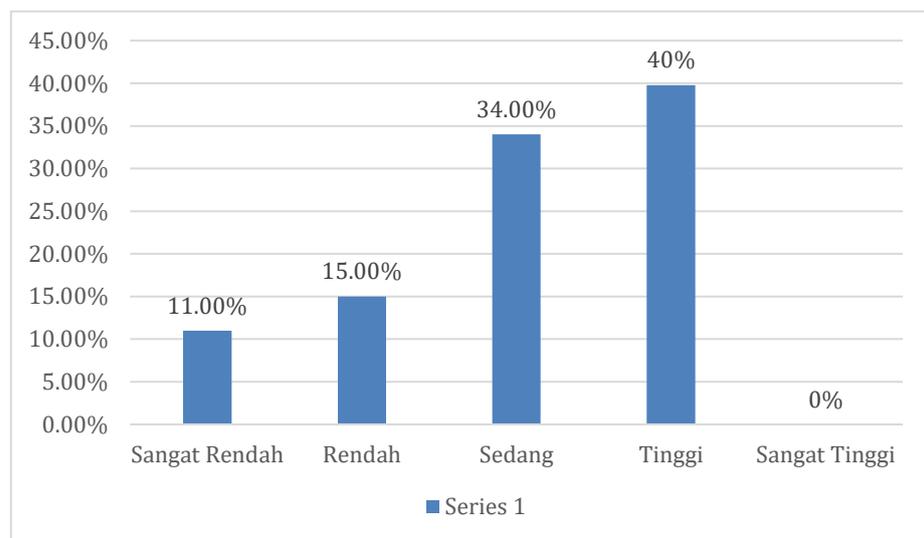
Tabel 4. 4

Distribusi frekuensi kelincahan peserta didik *early adolescence* SMP Negeri 1 Piyungan Bantul

No.	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
1.	<16.14	Sangat Tinggi	0	0%
2.	16.14-<19.31	Tinggi	37	40 %
3.	19.31-<22.50	Sedang	32	34%
4.	22.50-<25.68	Rendah	14	15.%
5.	25.68<	Sangat Rendah	10	11%
Jumlah			93	100%

Gambar 4. 2

Diagram batang kelincahan peserta didik *early adolescence* SMP Negeri 1 Piyungan Bantul



2. Hasil Uji Hipotesis

Berdasarkan instrumen dan data dari 93 sampel dalam penelitian ini, maka diperoleh dua jenis data meliputi data antusias permainan tradisional gobak sodor dan data kelincahan. Kedua data tersebut kemudian digunakan untuk pengujian hipotesis untuk menjawab tujuan penelitian dan hipotesis yang sudah disusun. Uji hipotesis yang digunakan dalam pengolahan data pada penelitian ini menggunakan uji korelasi *rank spearman*. Uji korelasi *rank spearman* termasuk dalam uji statistik non-parametrik yang bisa dilakukan apabila skala data penelitian berbentuk data ordinal. Hal tersebut relevan dengan skala data ordinal yang diperoleh dari instrumen angket yang digunakan dalam penelitian ini. Maka dari itu uji korelasi *rank spearman* merupakan teknik yang tepat untuk digunakan dalam penelitian ini. Hasil penelitian yang berdasarkan penghitungan statistik uji korelasi *rank spearman* menggunakan *software SPSS 23* disajikan sebagai berikut.

Tabel 4. 5
Hasil Penghitungan Uji korelasi *Rank Spearman*

Korelasi Non Parametrik		Antusias	Kelincahan
Antusias	Correlation Coefficient	1,000	0,434
	Sig. (2-tailed)	.	.000
	N	93	93
Kelincahan	Correlation Coefficient	0,434	1.000
	Sig. (2-tailed)	.000	.
	N	93	93

Berdasarkan hasil penghitungan yang disajikan dalam tabel 4.5 diatas, dapat diketahui bahwasanya nilai $r_{hit} = 0,434$ lebih besar dibandingkan dengan $r_{ho(0,05)(92)} = 0,364$. Dengan demikian maka H_a diterima dan H_o ditolak sehingga dapat diketahui adanya hubungan yang signifikan antara dua variabel yang diukur. Maka dari itu terdapat hubungan yang signifikan antara antusias permainan tradisional gobak sodor terhadap kelincahan peserta didik *early adolescence* SMP Negeri 1 Piyungan Bantul.

Dari tabel penghitungan tabel uji korelasi *rank spearman*, dapat diketahui bahwa koefisien korelasi pada penelitian ini bernilai 0,434. Apabila angkat tersebut diinterpretasikan dalam tabel 3.7 maka kekuatan hubungan dari dua variabel yang diukur termasuk dalam kategori lemah karena bernilai kurang dari 0,5. Dengan begitu, maka dapat diketahui interpretasi kekuatan hubungan antara antusias permainan tradisional gobak sodor terhadap kelincahan peserta didik *early adolescence* SMP Negeri 1 Piyungan Bantul dapat dikategorikan lemah.

Selain untuk menginterpretasikan kekuatan hubungan, nilai dari koefisien korelasi juga digunakan untuk menentukan arah hubungan dari dua variabel yang diukur. Dalam tabel hasil penelitian uji korelasi *rank spearman*, nilai koefisien korelasi sebesar 0,434 bernilai positif. Nilai positif tersebut berarti terdapat hubungan yang arah hubungan yang searah atau tidak berlawanan antara antusias permainan tradisional gobak sodor terhadap kelincahan peserta didik *early adolescence* SMP Negeri 1 Piyungan Bantul.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian diatas, maka dapat diketahui koefisien korelasi dengan nilai $r_{hit} = 0,434$. Hal tersebut menunjukkan bahwasanya terdapat hubungan yang signifikan antara antusias pada permainan tradisional gobak sodor dengan kelincihan peserta didik *early adolescence* SMP Negeri 1 Piyungan. Hal tersebut sesuai dengan teori *homoludens* yang menjelaskan bahwasanya manusia adalah insan yang suka bermain dan menciptakan permainan. Dari teori tersebut, maka manusia secara prinsip memiliki kecenderungan untuk terlibat bermain dalam suatu permainan (Ratnasari et al., 2022). Di sisi lain, aktivitas bermain bersifat menyenangkan, sederhana, mendidik, kreatif dan menghilangkan stress serta mendorong interaksi sosial maupun komunikasi sosial yang positif. Permainan Tradisional tentunya tidak hanya digunakan sebagai langkah yang efektif untuk melibatkan peserta didik dalam aktivitas jasmani dalam pembelajaran. Namun, melalui permainan tradisional juga menjadi salah satu wujud untuk melestarikan warisan kebudayaan yang sudah mulai jarang diterapkan (Naafi' & Irawan, 2022). Ditambah permainan tradisional merupakan sarana bermain yang dapat berdampak bagi kesehatan, kesegaran, dan tumbuh kembang serta mengandung nilai-nilai positif. Permainan tradisional menjadi langkah untuk mengembangkan kemampuan penguasaan objek, kemampuan lokomotor, dan berbagai keterampilan gerak dasar yang tentunya juga mengandung nilai kebudayaan (Anggita, 2019).

Permainan Tradisional gobak sodor mendorong pemain untuk terlibat dengan gerakan-gerakan kompleks secara aktif dan kompetitif. Permainan ini juga banyak melibatkan gerakan-gerakan motorik kasar meliputi berlari, menghindar, mengecoh, dan melompat. Dalam permainan ini juga melibatkan berbagai komponen kebugaran jasmani khususnya pada komponen kelincahan. Hal tersebut relevan dengan penelitian ini dimana komponen kelincahan merupakan salah satu variabel yang diteliti. Permainan gobak sodor dapat digunakan sebagai langkah yang efektif untuk menumbuhkan antusias peserta didik untuk terlibat dengan aktivitas jasmani khususnya pada komponen kelincahan. Permainan ini dapat mendorong perkembangan aspek fisik dan psikomotor kelincahan, kecepatan, waktu reaksi, dan ketangkasan serta berbagai kemampuan motorik lain (Wicaksono & Primasoni, 2021).

Secara bahasa antusias merupakan sikap yang menunjukkan gairah maupun minat yang besar untuk melakukan sesuatu dengan penuh kesadaran. Dengan antusias yang tinggi tentunya, peserta didik akan lebih bersungguh-sungguh dalam melakukan permainan tradisional gobak sodor sehingga mereka banyak terlibat dengan gerakan-gerakan yang kompleks secara aktif khususnya pada komponen kelincahan. Komponen kelincahan ini memiliki dampak yang penting bagi perkembangan motorik peserta didik. Komponen kelincahan yang baik dapat berdampak untuk memudahkan seseorang beradaptasi pada gerakan-gerakan yang rumit, memerlukan koordinasi tinggi, memerlukan perubahan posisi tubuh, dan memerlukan perubahan arah gerak. Hal tersebut dikarenakan, kelincahan ini tersusun dari komponen kebugaran jasmani yang saling

berinteraksi meliputi keseimbangan, daya ledak, kecepatan, koordinasi, waktu reaksi. (Rosihandika et al., 2022). Hal itu juga didukung dengan pertumbuhan dan perkembangan yang terjadi dengan pesat pada periode *early adolescence*. Ditambah antusias dalam melakukan sesuatu dapat mendorong perubahan perasaan, gejala, kejiwaan, dan emosi untuk melakukan sesuatu dengan dorongan yang lebih tinggi (Afdhal, 2020). Maka dari itu dengan antusias yang tinggi dalam permainan gobak sodor akan mendorong perubahan perasaan maupun emosi peserta didik dalam mengerahkan keterampilan gerak untuk bermain dengan dorongan yang lebih tinggi.

Berdasarkan nilai koefisien korelasi yang sudah dipaparkan, maka kekuatan hubungan antara antusias permainan tradisional gobak sodor terhadap kelincihan peserta didik *early adolescence* berdasarkan tabel 3.7 dapat diinterpretasikan dalam kategori lemah. Hal tersebut dapat terjadi karena aspek yang diukur dalam penelitian ini mencakup aspek psikologis yang dikorelasikan dengan aspek motorik. Hal tersebut juga sejalan dengan salah satu hasil dari penelitian yang relevan yang mengukur hubungan korelasi antara Minat Siswa dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani terhadap Tingkat kesegaran Jasmani yang dilakukan oleh Diah Setyowati pada tahun 2022. Dalam penelitian tersebut koefisien korelasi menunjukkan angka 0,272. Hal tersebut menunjukkan bahwasanya kekuatan hubungan dari variabel yang diukur dapat diinterpretasikan dalam kategori rendah (Setyowati, 2022). Berbeda halnya, apabila kedua variabel yang diukur mengarah ke aspek fisik maupun motorik yang tentunya akan diikuti dengan nilai koefisien korelasi yang lebih

besar sehingga kekuatan hubungan juga dapat diinterpretasikan semakin kuat. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang relevan yang dilakukan oleh Agus Dwiprihatini dan Achmad Widodo. Kedua peneliti tersebut melakukan penelitian untuk mengukur Hubungan antara Indeks Massa Tubuh dengan Daya Tahan Kardiovaskular dan Kelincahan Pemain Sepakbola. Hasil penelitian tersebut menunjukkan koefisien korelasi antara Indeks Massa Tubuh dan Daya Tahan Kardiovaskular bernilai -0,601. Sedangkan koefisien korelasi antara Indeks Massa Tubuh dan Kelincahan bernilai 0,629. Berdasarkan dua hasil penelitian yang relevan tersebut maka hubungan antara dua variabel yang diukur itu dapat dikategorikan kuat (Prihatini & Widodo, 2019).

Meskipun hasil penelitian dari dua variabel yang diukur dalam penelitian ini dapat diinterpretasikan dalam kekuatan hubungan yang lemah. Namun perlu diketahui bahwa arah dari hubungan ini bersifat positif. Hal tersebut dapat diketahui berdasarkan koefisien korelasi menunjukkan nilai positif 0,434 sehingga terdapat hubungan yang searah antara tingkat antusias pada permainan tradisional dengan kelincahan peserta didik *early adolescence* SMP Negeri 1 Piyungan. Dengan kata lain, hubungan dari dua variabel tersebut bisa dikategorikan tidak berlawanan sehingga apabila nilai dari antusias pada permainan tradisional meningkat, maka nilai dari kelincahan juga akan semakin meningkat atau sebaliknya. Hal tersebut juga berlaku apabila nilai dari salah satu variabel menurun, maka akan diikuti dengan penurunan nilai dari variabel lainnya. Antusias dapat didefinisikan sebagai gairah, minat, dan kesadaran yang tinggi dalam melakukan sesuatu. Maka dari itu, antusias yang tinggi pada

permainan tradisional dapat mendorong peran serta peserta didik dalam bermain dengan lebih optimal. Hal tersebut membuat peserta didik mengerahkan performa terbaiknya dalam bermain yang tentunya mendorong pengimplementasian gerakan-gerakan kompleks pada saat bermain. Dengan nilai antusias yang tinggi maka nilai kelincahan juga akan meningkat. Hubungan yang signifikan dan arah hubungan yang positif antara antusias permainan tradisional gobak sodor terhadap kelincahan ini sesuai dengan pendapat Bapak Dr. Ridho Gata Wijaya, M. Or. Dalam jurnalnya, beliau menegaskan bahwasanya aktivitas bermain dan perkembangan motorik saling berhubungan dan memiliki hubungan yang searah (Wijaya et al., 2024). Hal itu sesuai dengan hasil penelitian ini yang menunjukkan adanya hubungan yang signifikan dan hubungan yang searah antara antusias permainan tradisional gobak sodor terhadap kelincahan sebagai salah satu komponen kebugaran jasmani yang tentunya akan berdampak baik untuk perkembangan motorik khususnya pada periode *early adolescence* dimana pertumbuhan dan perkembangan terjadi secara pesat.

C. Keterbatasan Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, maka tidak menutup kemungkinan adanya kesalahan maupun kekurangan dalam berbagai aspek metodologi penelitian. Maka dari itu peneliti menyertakan keterbatasan penelitian dalam penelitian ini yang mencakup:

1. Subjek penelitian tidak mengarahkan performa terbaik pada saat pengukuran kelincahan melalui *Illinois Agility Test*.
2. Meskipun peneliti sudah memberikan arahan dan penjelasan untuk mengisi kuesioner sesuai dengan apa yang dikehendaki responden agar data yang diperoleh valid, namun tidak menutup kemungkinan pengisian angket secara sembarangan dilakukan oleh beberapa oknum subjek penelitian.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan adanya hubungan yang signifikan antara antusias permainan tradisional terhadap kelincahan peserta didik *early adolescence* SMP Negeri 1 Piyungan Bantul. Kekuatan hubungan dari dua variabel tersebut dapat diinterpretasikan dalam kategori rendah. Meskipun kekuatan hubungan tergolong rendah, namun hubungan antara antusias permainan tradisional gobak sodor terhadap kelincahan peserta didik *early adolescence* SMP Negeri 1 Piyungan Bantul ini memiliki hubungan yang searah sejalan dan relevan dengan kajian teori yang sudah dicantumkan.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka dapat disusun implikasi dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Antusias pada Permainan tradisional gobak sodor dengan kelincahan memiliki hubungan yang signifikan dan searah sehingga antusias perlu ditekankan pada pembelajaran.
2. Hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu referensi pada penelitian-penelitian relevan mendatang untuk memperoleh mendapatkan hasil yang lebih baik.

C. Saran

Berdasarkan simpulan dan implikasi dalam penelitian ini, peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Penerapan permainan tradisional merupakan salah cara menarik, interaktif, menyenangkan, kompetitif, dan mengandung nilai positif serta kebudayaan sehingga meningkatkan keterlibatan peserta didik pada rangkaian aktivitas jasmani khususnya pada komponen kelincahan sehingga dapat meningkatkan keterampilan psikomotor.
2. Antusias merupakan hal yang penting untuk ditumbuhkan dalam pendidikan jasmani untuk mengoptimalkan kesadaran akan untuk terlibat pada segenap rangkaian aktivitas jasmani dalam

pembelajaran. Dengan begitu tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih optimal.

3. Penerapan permainan tradisional gobak sodor tentunya tidak hanya akan berdampak positif dalam pertumbuhan dan perkembangan peserta didik khususnya pada komponen kelincihan namun juga sebagai wujud nyata dalam melestarikan warisan kebudayaan lokal.
4. Aktivitas jasmani yang menarik seperti permainan tradisional merupakan hal penting untuk menumbuhkan kesadaran akan pentingnya aktivitas jasmani sepanjang hayat.

DAFTAR PUSTAKA

- Afdhal, M. (2020). Penerapan Pembelajaran Matematika Berbasis Reciprocal Teaching untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Antusiasme Belajar. *Journal of Innovation in Teaching and Instructional Media*, 1(1), 1–9. <https://doi.org/10.52690/jitim.v1i1.22>
- Alfredo, S. P. L. (2018). Pemahaman Proses Perkembangan Kognitif Dan Psikososial Anak Sebagai Salah Satu Strategi Mencapai Kesuksesan Perawatan Ortodonti. *B-Dent: Jurnal Kedokteran Gigi Universitas Baiturrahmah*, 3(1), 1–8. <https://doi.org/10.33854/jbdjbd.31>
- Ali, M. M., Hariyati, T., Pratiwi, M. Y., & Afifah, S. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Penerapannya dalam Penelitian. *Education Journal*, 2(2), 1–8.
- Alwi, I. (2012). Kriteria Empirik Dalam Menentukan Ukuran Sampel. *Jurnal Formatif*, 2(2), 140–148.
- Amaliyah, A., & Rahmat, A. (2021). Pengembangan Potensi Diri Peserta Didik Melalui Proses Pendidikan. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 5(1), 28. <https://doi.org/10.32507/attadib.v5i1.926>
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Populasi dalam penelitian. *Jurnal Pilar*, 14(1), 15–31.
- Anggita, G. M. (2019). Eksistensi Permainan Tradisional sebagai Warisan Budaya Bangsa. *JOSSAE: Journal of Sport Science and Education*, 3(2), 55. <https://doi.org/10.26740/jossae.v3n2.p55-59>
- Anggreni, Dina. (2022). *Efektivitas Dynamic Stretching Terhadap Agility Pada Atlet Junior Sepak Bola Usia 12-19 Tahun di PPOP Ragunan*. Jakarta: Universitas Binawan.
- Asrulla, Risnita, Jailani, M. S., & Jeka, F. (2023). Populasi dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) dalam Pendekatan Praktis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 26320–26332.
- Batubara, J. R. (2016). Adolescent Development (Perkembangan Remaja). *Sari Pediatri*, 12(1), 21. <https://doi.org/10.14238/sp12.1.2010.21-9>
- Dewi, R., & Rifki, M. (2020). Pengaruh Senam Aerobik Terhadap Tingkat Kebugaran Jasmani Siswa. *Jurnal Stamina*, 3(6), 398–416. <http://stamina.ppj.unp.ac.id/index.php/JST/article/view/516>
- Dyah, Budiastuti., & Bandur, Agustina. (2018). *Validitas dan Reliabilitas Penelitian dengan Analisis NVIVO, SPSS, dan AMOS*. Jakarta: Mitra Wacana Media. ISBN: 978-602-318-

- Ginanjar, A. (2018). Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga. *Pendidikan Jasmani Olahraga*, 3(1), 122–128. <http://ejournal.upi.edu/index.php/penjas/index>
- Hidayat, Muhammad Farhan. (2021). *Tingkat Antusias Siswa Kelas 8 Smp Negeri 1 Imogiri Terhadap Kegiatan Ekstrakurikuler Bulu Tangkis Dalam Masa Pandemi Covid-19*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta
- Iswandi, M. S. (2019). *Siswa Smanko Sulawesi Selatan Survey of the Smanko Student S Physical Fitness in South Sulawesi Muh . Setio Iswadi Program Studi S1 Jurusan Penjaskesrek*.
- Kaswati, E., & Windarsih, C. A. (2021). Penerapan permainan tradisional gobak sodor dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar pada kelompok B. *CERIA: Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif*, 4(5), 531–538. <https://www.journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/view/7964>
- Keliat, P., Lubis, A. E., & Helmi, B. (2019). Profil Tingkat Kebugaran Jasmani Dan Kecukupan Gizi. *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan*, 7(2), 46–54. <https://doi.org/10.55081/jsbg.v7i2.12>
- Kholidah, E. N., Alsa, A., & Psikologi, F. (2018). Berpikir Positif untuk Menurunkan Stres Psikologis. *Juni*, 39(1), 67–75.
- Kurnia, D., & Septiana, R. A. (2020). Implementasi Permainan Kecil Sebagai Bentuk Pemanasan Terhadap Minat Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Physical Activity Journal*, 2(1), 90. <https://doi.org/10.20884/1.paju.2020.2.1.3302>
- Ngatman., & Susworo, Agus. (2022). *Statistika Untuk Penelitian Bidang Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan/PJOK*. Yogyakarta: UNY Press. ISBN 978-602-498-439-7
- Majid, Wardiman (2020). Perilaku Aktivitas Olahraga Terhadap Peningkatan Kebugaran Jasmani pada Masyarakat. *Seminar & Conference Nasional Keolahragaan*, 1, 74–80. <http://conference.um.ac.id/index.php/fik/article/viewFile/449/400>
- Makorohim, M. F., Yani, A., Malau, P. H., & Priadi, A. T. (2024). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kelincahan Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jambura Journal of Sports Coaching*, 6(1), 1–8. <https://doi.org/10.37311/jjsc.v6i1.22243>
- Mukti, U.S. (2018). *Tingkat Antusias Masyarakat Malangan Usia 9-15 Tahun Terhadap Olahraga Bola Voli*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Naafi', M., & Irawan, R. J. (2022). Studi Literatur: Efektivitas Modifikasi Dalam Permainan Tradisional Pda Eksistensi Permainan Anak Era Generasi Z. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 10(01), 129–136.

- Nisa, I. K., & Prayugo, B. (2023). Hadist Dakwah: Urgensi Niat dalam Dakwah. *Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 4(2), 1–7. <https://jurnal.stain-madina.ac.id/index.php/qau/article/view/1498/1143>
- Nurpratiwi, R., Alfian Triardhana, Y., Ciptorini, A. D., Lestari, B., Suyoko, A., Sidik, M. A., Pendidikan, S., Olahraga, K., Keolahragaan, I., & Kesehatan, D. (2023). Peningkatan Pemahaman Penanganan Pertama Cedera Olahraga Pada Guru PJOK di Kecamatan Lakarsantri Surabaya. *Journal of Sport Moovera*, 1(1), 2023–2024.
- Pinangkaan, Edita, Ricky Alfredo Silaban, M. R. (2023). *Teori Bermain*. Tonandano: Tahta Media Group
- Pinton, M. (2020). 326449-Keterampilan-Motorik-Pada-Pendidikan-Jas-C32E7242. *Jurnal Sporta Saintika*, 5(September), 199–218. <http://sportasaintika.ppj.unp.ac.id/index.php/sporta/article/view/133>
- Prihatini, A. D., & Widodo, A. (2019). Hubungan Antara Indek Massa Tubuh Dengan Daya Tahan Kardiovaskuler dan Kelincahan Pemain Sepakbola. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 7(2), 45–50.
- Ratnasari, D., Kartadinata, S., & Supriatna, M. (2022). Bermain Sebagai Metode Dalam Bimbingan Dan Konseling (Kajian Filsafiah Dan Ilmiah). *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur: Berbeda, Bermakna, Mulia*, 8(1), 95. <https://doi.org/10.31602/jmbkan.v8i1.6198>
- Rodhiyah, L., Degeng, I. N., & Adi, E. (2021). Peningkatan Antusiasme Siswa Kelas V Belajar Materi Panas dan Perpindahannya Melalui Multimedia Linier. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(1), 80–89. <https://doi.org/10.17977/um038v4i12021p080>
- Rosihandika, M., Handayani, H. Y., & Hidayatullah, F. (2022). Implementasi Shuttle Run Untuk Meningkatkan Aspek Kelincahan Bagi Siswa Di Uptd Sdn Karanganyar 2 Modung Bangkalan. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(2), 1632–1638. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i2.3278>
- Rozi, F., Safitri, S. R., & Syukriadi, A. (2021). Evaluasi Tingkat Kebugaran Jasmani Mahasiswa pada Perkuliahan Pendidikan Jasmani IAIN Salatiga. *Jurnal Edutrained: Jurnal Pendidikan Dan Pelatihan*, 5(1), 13–18. <https://doi.org/10.37730/edutraind.v5i1.121>
- Santosa, D. S. S. (2018). Peningkatan Antusiasme dan Kedalaman Kajian Belajar Mahasiswa Melalui Peningkatan Antusiasme dan Kedalaman kajian Belajar mahasiswa melalui pembelajaran berbasis Silabus Individual. *Universitas Negeri Jakarta*, 53(9), 1–9.
- Setyowati, D. (2022). Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Volume 10 Nomor 01 Tahun 2022. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 10(3), 7–11.

- Suciati, T. (2018). Meningkatkan Antusiasme Siswa Terhadap Kegiatan Belajar Dan Pembelajaran Di Kelas Melalui Program Literasi Membaca. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 23(2), 314–326. <https://doi.org/10.24090/insania.v23i2.2303>
- Sudarsinah. (2021). Pentingnya Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Bagi Anak Usia Sekolah Dasar. *Elementa: Jurnal Pgsd Stkip Pgri Banjarmasin*, 3(3), 1–10. <https://doi.org/10.33654/pgsd>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif dan R and D*. In Bandung: Alfabeta (Vol. 3, Issue April).
- Suryana, E., Hasdikurniati, A. I., Harmayanti, A. A., & Harto, K. (2022). Perkembangan Remaja Awal, Menengah Dan Implikasinya Terhadap Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 1917–1928. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3494>
- Suryana, E., Wulandari, S., Sagita, E., & Harto, K. (2022). Perkembangan Masa Remaja Akhir (Tugas, Fisik, Intelektual, Emosi, Sosial dan Agama) dan Implikasinya pada Pendidikan. *JIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6), 1956–1963. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i6.664>
- Suryobroto, A. S. (2018). *Strategi dan Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: UNY Press 2018. ISBN : 978-602-5566-87-5
- Tiwijayanti, R., & Pranomo, M. (2020). Permainan Olahraga Tradisional Di Museum Negeri Jawa Timur Mpu Tantular Rizma Tiwijayanti Made Pramono. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 08(03), 105–110.
- Usop, D. W. I. S. (2013). *291-Article Text-1128-1-10-20180829*. 13, 52–55.
- Wicaksono, D., & Primasoni, N. (2021). Gobak sodor : permainan tradisional untuk meningkatkan kecepatan reaksi dan keseimbangan anak usia 12-14 tahun Gobak sodor : *a traditional game to improve reaction speed and balance for 12-14 year olds*. 17(1), 71–77.
- Wirawan, Oce., Wibowo, S., & Kaharina, A. (2023). *Model Aktifitas Dalam Menjaga Kebugaran Jasmani Dan*. 1(2), 1–8.
- Wijayanto, Y., & Muhammad, H. N. (2014). Hubungan Antara Tingkat Kesegaran Jasmani Dengan Keterampilan Motorik (Kelincahan) di SMPN Negeri Satu ATAP JABON (Studi pada Kelas VII) Yuyud Wijayanto Heryanto Nur Muhammad Abstrak. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 2(2), 345–349.
- Wijaya, R. G., Darizal, Sabillah, M. I., Annasai, F., & Fitri, E. S. M. (2024). *The effect of playing playdough and collage on improving fine motor skills in early childhood in terms of independence*. *Retos*, 51, 1146–1152. <https://doi.org/10.47197/RETOS.V51.101396>

- Wijaya, R. G., Yudanto, Y., & Sujarwo, S. (2023). *The Relationship between Social Intelligence and Emotional Intelligence on Children's Motor Development in the 4.0 Era* (Issue Yishpess). Atlantis Press International BV. https://doi.org/10.2991/978-94-6463-356-6_14
- Wipradana, I. B. K. (2021). *Minat Dan Motivasi Peserta Didik Kelas Vii Smp Negeri 2 Singaraja Sebagai Generasi Milenial Terhadap Olahraga Tradisional Bali*. 9(1), 8–17. <https://repo.undiksha.ac.id/id/eprint/5150>
- Zlatev, B., & Batchev, V. (2019). *Investigation on the „Agility“ Skill At 14-To 16-Year-Old Students By Illinois Agility Test*. November 2019, 442–446. <https://doi.org/10.37393/icass2019/82>

Lampiran 1. SK Pembimbing Tugas Akhir Skripsi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
DEPARTEMEN PENDIDIKAN OLAHRAGA
Alamat : Jl. Colombo No. 1, Yogyakarta Telp. 513092, 586168 Psw. 1341

Nomor: 008.g/POR/1/2024
Lamp. : 1 bendel
Hal : Pembimbing Proposal TAS

18 Januari 2024

Yth. Dr. Ridho Gata Wijaya, M.Or.
Departemen POR FIK Universitas Negeri Yogyakarta

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

Nama : Gilar Zhalifun Nafsi
NIM : 20601241098
Judul Skripsi : PENGARUH PEMBELAJARAN PJOK BERBASIS PERMAINAN TERHADAP PENINGKATAN KELINCAHAN PADA PESERTA DIDIK KELAS VIII SMP NEGERI 1 PIYUNGAN TAHUN AKADEMIK 2023/2024.

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

Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu disampaikan terima kasih.

Ketua Departemen POR,

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

Lampiran 2. Surat Permohonan Validasi Instrumen

SURAT PERMOHONAN VALIDASI INSTRUMEN

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TA
Lampiran : 1 Bandel

Kepada Yth,

Bapak Dr. Yudanto, S.Pd., Jas., M.Pd.

Dosen Prodi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi

di Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan

Sehubungan dengan pelaksanaan Tugas akhir (TA), dengan ini saya:

Nama : Gilar Zhalifun Nafsi
NIM : 20601241098
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi
Judul : Hubungan tingkat antusias pada permainan tradisional dengan kelincahan peserta didik *early adolescence* SMP Negeri 1 Piyungan

Dengan hormat mohon Bapak berkenan memberikan validasi terhadap instrumen penelitian Tugas Akhir yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya melampirkan: (1) proposal TA, (2) kisi-kisi instrumen penelitian TA, (3) draft instrumen penelitian TA.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak diucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 22 April 2024
Pemohon,



Gilar Zhalifun Nafsi
NIM 20601241098

Mengetahui,

Koorprodi,



Dr. Drs. Ngatman, M.Pd.
NIP 196706051994031001

Dosen Pembimbing TA,



Dr. Ridho Gata Wijaya, M.Or.
NIP 199009072022031006

Lampiran 3. Surat Pernyataan Validasi Instrumen

SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Dr. Yudanto, S.Pd., Jas., M.Pd.
NIP : 19810702 200501 1 001
Jurusan : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi

Menyatakan bahwa instrumen penelitian TA atas nama mahasiswa:

Nama : Gilar Zhalifun Nafsi
NIM : 20601241098
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi
Judul : Hubungan tingkat antusias pada permainan tradisional dengan kelincihan peserta didik *early adolescence* SMP Negeri 1 Piyungan

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TA tersebut dapat dinyatakan:

- Layak untuk penelitian
 Layak digunakan dengan revisi
 Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan.

dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, *Mei 2024*
Validator,



Dr. Yudanto, S.Pd., Jas., M.Pd.
NIP 19810702 200501 1 001

Catatan :

Beri tanda ✓

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR**

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Sigit Antoni, M.Or.
NIP : 199208172022031005
Jurusan : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi

Menyatakan bahwa instrumen penelitian TA atas nama mahasiswa:

Nama : Gilar Zhalifun Nafsi
NIM : 20601241098
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi
Judul : Hubungan tingkat antusias pada permainan tradisional dengan kelincahan peserta didik *early adolescence* SMP Negeri 1 Piyungan

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TA tersebut dapat dinyatakan:

- Layak untuk penelitian
 Layak digunakan dengan revisi
 Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan.

dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 25 April 2024
Validator,



Muhammad Sigit Antoni, M.Or.
NIP 199208172022031005

Catatan :

Beri tanda ✓

Lampiran 4. Hasil Validasi Instrumen

HASIL VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TA

Nama Mahasiswa : Gilar Zhalifun Nafsi
NIM : 20601241098
Judul : Hubungan tingkat antusias pada permainan tradisional dengan kelincahan peserta didik *early adolescence* SMP Negeri 1 Piyungan

No.	Variabel	Saran/Tanggapan
1.		
2.		
3.	Komentar Umum/ lain-lain: <i>- Perlu pertanyaan diturunkan dengan indikator</i>	

Yogyakarta, *2024*
Validator,



Dr. Yudanto, S.Pd., Jas., M.Pd.
NIP 19810702 200501 1 001

**HASIL VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TA**

Nama Mahasiswa : Gilar Zhalifun Nafsi
 NIM : 20601241098
 Judul : Hubungan tingkat antusias pada permainan tradisional dengan kelincahan peserta didik *early adolescence* SMP Negeri 1 Piyungan

No.	Variabel	Saran/Tanggapan
1.	Antusias	①. Frasa 'dalam penelitian ini' pada poin 10, 17, 25, 30, 31, 33, & 34 di hilangkan ②. Butir pengisian 32 & 33 bias, pilih salah satu ③. Butir 34 disederhanakan ④. Butir 35 & 38 bias, evaluasi ⑤. Butir 39 dieliminasi ⑥. Perkuat bagian tentang antusiasme
2.	Kelincahan	Ilonis test OK, cari literatur validitasnya
3.	Komentar Umum/ lain-lain:	Teori penggunaan instrumen perlu diperkuat untuk mengukur masing-masing variabel

Yogyakarta, ...25 April 2024
 Validator,

Muhammad Stigit Antoni, M.Or.
 NIP 199208172022031005

Lampiran 5. Surat Izin Uji Coba Instrumen

SURAT IZIN UJI INSTRUMEN

about:blank



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI**
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/484/UN34.16/LT/2024

20 Mei 2024

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Permohonan Izin Uji Instrumen Penelitian

Yth . **Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Piyungan**
Jl. Wonosari km No.14, Sandeyan, Srimulyo, Kec. Piyungan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa
Yogyakarta 55792

Kami sampaikan dengan hormat kepada Bapak/Ibu, bahwa mahasiswa kami berikut ini:

Nama : Gilar Zhalifun Nafsi
NIM : 20601241098
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1
Judul Tugas Akhir : Hubungan Tingkat Antusias pada Permainan Tradisional dengan Kelincahan Peserta Didik Early Adolescence SMP Negeri 1 Piyungan
Waktu Uji Instrumen : Jumat, 3 Mei 2024

bermaksud melaksanakan uji instrumen untuk keperluan penulisan Tugas Akhir. Untuk itu kami mohon dengan hormat Ibu/Bapak berkenan memberikan izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan bantuannya diucapkan terima kasih.



Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or.
NIP. 19830626 200812 1 002

Tembusan :
1. Kepala Layanan Administrasi;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 6. Surat Izin Penelitian

SURAT IZIN PENELITIAN

<https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-penelitian>



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: flk.uny.ac.id E-mail: lumas_flk@uny.ac.id

Nomor : B/356/UN34.16/PT.01.04/2024
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Izin Penelitian

20 Mei 2024

Yth . Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Piyungan
Jl. Wonosari km No.14, Sandeyan, Srimulyo, Kec. Piyungan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa
Yogyakarta 55792

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Gilar Zhalifun Nafsi
NIM : 20601241098
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : Hubungan Tingkat Antusias pada Permainan Tradisional dengan Kelincahan Peserta Didik Early Adolescence SMP Negeri 1 Piyungan
Waktu Penelitian : Senin - Selasa, 6 - 7 Mei 2024

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Tembusan :
1. Kepala Layanan Administrasi;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Dekan,
Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or.
NIP 19830626 200812 1 002

Lampiran 7. Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN, KEPEMUDAAN, DAN OLAHRAGA
SMP NEGERI 1 PIYUNGAN

ꦑꦧꦸꦥꦠꦺꦤ꧀ꦧꦤ꧀ꦠꦸꦭꦏꦼꦥꦺꦩꦸꦢꦂꦏꦺꦩꦸꦩꦠꦏꦺꦲꦭꦫꦒꦫ

Jln. Wonosari Km 14, Srimulyo, Piyungan, Bantul, DIY, 55792 Telp 0274 4353240
Laman : www.smpn1piyungan.sch.id; Email : smpn1piyunganbantuldiy@gmail.com



SURAT KETERANGAN
Nomor : 62 .SKet/897-SMP1PYN/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

N a m a	: Dra. SRI LESTARI, M.Pd.
N I P	: 19661216 199402 2 004
Pangkat / Golongan Ruang	: Pembina Utama Muda (IV/c)
J a b a t a n	: Kepala Sekolah
Satuan Organisasi	: SMP Negeri 1 Piyungan

Dengan ini menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

N a m a	: GILAR ZHALIFUN NAFSI
N I M	: 20601241098
Asal Perguruan Tinggi	: Universitas Negeri Yogyakarta (UNY)
Program Studi	: Pendidikan Jasmani, Kesehatan Dan Rekreasi – S1

Bahwa mahasiswa tersebut telah melaksanakan pencarian data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS) di SMP Negeri 1 Piyungan pada tanggal 6 – 7 Mei 2024 dengan Judul :

**"HUBUNGAN TINGKAT ANTUSIAS PADA PERMAINAN TRADISIONAL
DENGAN KELINCAHAN PESERTA DIDIK EARLY ADOLESCENCE SMP
NEGERI 1 PIYUNGAN"**

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Piyungan, 21 Mei 2024
Kepala Sekolah



Dra. SRI LESTARI, M.Pd.
NIP. 19661216 199402 2 004

Lampiran 8. Kartu Bimbingan Tugas Akhir Skripsi

KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Gilat Zhalifun Nafsi
 NIM : 20601241088
 Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi
 Pembimbing : Dr. Ridho Gata Wijaya, M.Or.

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda - Tangan
1.	2/02/2024	Bimbingan awal, menentukan Permainan yang diterapkan. Judul diperbaiki agar lebih spesifik & Pengarahan Pengetjaan Bab 1 hingga Bab 2.	<i>[Signature]</i>
2.	15/03/2024	Mematangkan Konsep Penelitian	<i>[Signature]</i>
3.	18/03/2024	memastikan subjek & instrumen Penelitian	<i>[Signature]</i>
4.	23/03/2024	Progres Bab 3	<i>[Signature]</i>
5.	8/04/2024	Revisi Bab 1-3	<i>[Signature]</i>
6.	20/04/2024	Konsultasi instrumen	<i>[Signature]</i>
7.	30/04/2024	Pengajuan Validasi instrumen	<i>[Signature]</i>
8.	2/05/2024	Konsultasi Pengambilan data & uji coba instrumen	<i>[Signature]</i>
9.	13/05/2024	Melengkapi susunan Tugas Akhir Skripsi	<i>[Signature]</i>
10.	20/05/2024	Revisi Bab 4-5	<i>[Signature]</i>
11.	31/05/2024	Revisi Full & konsultasi PPT	<i>[Signature]</i>
12.	6/06/2024	Revisi Sekali lagi	<i>[Signature]</i>
13.	7/06/2024	Acc. Ujian Juni 2024!	<i>[Signature]</i>

Ketua Departemen POR,

[Signature]

Dr. Ngatman, M.Pd.
 NIP. 196706051994031001



Lampiran 9. Draft Kuesioner Instrumen Uji Coba

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
Niat dan Tujuan					
1.	Saya berminat mengetahui dan mencari informasi tentang permainan olahraga tradisional.				
2.	Saya pernah bermain permainan olahraga tradisional.				
3.	Saya suka bermain permainan olahraga tradisional.				
4.	Saya tertarik mempelajari permainan olahraga tradisional				
5.	Saya suka bermain permainan olahraga tradisional bersama teman-teman.				
6.	Saya ingin terampil dalam bermain permainan tradisional.				
7.	Saya ingin memainkan permainan olahraga tradisional di saat waktu luang				
8.	Saya ingin bermain permainan tradisional dengan sungguh-sungguh.				
Target					
9.	Saya ingin belajar permainan tradisional agar dapat bermain dengan benar				
10.	Saya ingin menekuni permainan olahraga tradisional sebagai hobi.				
11.	Saya ingin melestarikan permainan olahraga tradisional sebagai salah satu budaya Negara Indonesia				
12.	Menerapkan, dan mengenalkan tentang permainan olahraga tradisional adalah tanggung jawab saya di masa depan.				
13.	Permainan olahraga tradisional mendorong saya untuk belajar bertanggung jawab, jujur, dan optimis.				
Hambatan & Potensi					
14.	Saya merasa tidak percaya diri saat mengikuti permainan olahraga tradisional.				
15.	Orang tua saya melarang saya ketika bermain permainan olahraga tradisional.				
16.	Teman-teman saya tidak suka memainkan permainan olahraga tradisional.				
17.	Permainan olahraga tradisional bersifat kompetitif sehingga menarik.				
18.	Permainan olahraga tradisional tidak relevan dengan karakteristik remaja				

19.	Saya memiliki keterampilan yang baik dalam memainkan permainan olahraga tradisional.				
20.	Saya ingin permainan tradisional dipertandingkan dalam kejuaraan antar sekolah agar kelestariannya dapat terjaga				
21.	Permainan olahraga tradisional membuat saya lebih mudah belajar bergerak.				
22.	Menurut saya permainan tradisional ini melelahkan.				
23.	Saya tidak mengetahui permainan olahraga tradisional.				
24.	Saya jarang menjumpai permainan tradisional.				
25.	Permainan olahraga tradisional mudah dimainkan dengan peraturan yang sederhana				
Kepositifan dalam Pikiran					
26.	Bermain permainan olahraga tradisional itu menyenangkan.				
27.	Saya bangga ketika mampu memainkan permainan olahraga tradisional dengan benar.				
28.	Saya bersemangat ketika bermain permainan olahraga tradisional.				
29.	Permainan olahraga tradisional mengandung nilai karakter yang baik.				
30.	Saya senang ketika melihat teman-teman saya bermain permainan olahraga tradisional.				
31.	Saya merasa tubuh saya lebih segar dan ringan ketika memainkan permainan olahraga tradisional.				
32.	Permainan olahraga tradisional itu kuno dan membosankan.				

Lampiran 10. Draft Kuesioner Instrumen Penelitian Antusias pada Permainan Tradisional

A. Identitas Responden

Nama Lengkap :

Jenis Kelamin :

Kelas :

Usia :

B. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom skor sesuai dengan kenyataan dan tanggapan yang sebenar-benarnya.

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
Niat dan Tujuan					
1.	Saya berminat mengetahui dan mencari informasi tentang permainan olahraga tradisional.				
2.	Saya pernah bermain permainan olahraga tradisional.				
3.	Saya suka bermain permainan olahraga tradisional.				
4.	Saya tertarik mempelajari permainan olahraga tradisional				
5.	Saya suka bermain permainan olahraga tradisional bersama teman-teman.				
6.	Saya ingin memainkan permainan olahraga tradisional di saat waktu luang				
7.	Saya ingin bermain permainan tradisional dengan sungguh-sungguh.				
Target					

8.	Saya ingin belajar permainan tradisional agar dapat bermain dengan benar				
9..	Saya ingin menekuni permainan olahraga tradisional sebagai hobi.				
10.	Saya ingin melestarikan permainan olahraga tradisional sebagai salah satu budaya Negara Indonesia				
11.	Permainan olahraga tradisional mendorong saya untuk belajar bertanggung jawab, jujur, dan optimis.				
Hambatan & Potensi					
12.	Saya merasa tidak percaya diri saat mengikuti permainan olahraga tradisional.				
13.	Orang tua saya melarang saya ketika bermain permainan olahraga tradisional.				
14.	Permainan olahraga tradisional bersifat kompetitif sehingga menarik.				
15.	Saya memiliki keterampilan yang baik dalam memainkan permainan olahraga tradisional.				
16.	Saya ingin permainan tradisional dipertandingkan dalam kejuaraan antar sekolah agar kelestariannya dapat terjaga				
17.	Menurut saya permainan tradisional ini melelahkan.				
18.	Saya tidak mengetahui permainan olahraga tradisional.				
19.	Saya jarang menjumpai permainan tradisional.				
Kepositifan dalam Pikiran					
20.	Saya bangga ketika mampu memainkan permainan olahraga tradisional dengan benar.				
21.	Saya bersemangat ketika bermain permainan olahraga tradisional.				
22.	Permainan olahraga tradisional mengandung nilai karakter yang baik.				
23.	Saya senang ketika melihat teman-teman saya bermain permainan olahraga tradisional.				

24.	Saya merasa tubuh saya lebih segar dan ringan ketika memainkan permainan olahraga tradisional.				
-----	--	--	--	--	--

Lampiran 11. Tabulasi Hasil Data Kuesioner Penelitian

Nomor Sampel	Pernyataan																								Jumlah	Degree
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24		
1	3	4	3	3	3	4	3	4	2	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	3	2	4	4	4	84	4
2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	1	4	3	4	2	2	3	2	4	3	3	3	4	71	2
3	4	4	4	4	4	3	2	4	2	3	3	4	3	3	4	4	4	2	3	3	4	4	4	4	82	3
4	4	3	3	3	4	4	3	4	2	4	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	4	4	80	3
5	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	81	3
6	3	4	3	2	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	2	2	75	2
7	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	2	3	4	1	3	2	2	4	4	4	3	3	2	76	2
8	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	2	2	3	4	3	3	3	4	4	4	82	3
9	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	2	4	4	3	2	4	3	4	4	4	82	3
10	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	2	4	3	1	4	3	3	4	3	3	3	3	4	75	2
11	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	74	2
12	4	4	4	3	3	3	3	2	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	80	3
13	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	2	4	4	4	4	4	4	84	4
14	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	2	4	3	2	3	3	2	4	3	3	4	3	3	78	3
15	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	86	4
16	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	82	3
17	3	4	2	3	1	3	2	3	1	3	3	2	3	2	1	2	2	2	2	3	1	4	4	1	87	1
18	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	87	4
19	3	4	4	3	3	4	3	2	3	3	4	2	4	3	1	4	3	2	3	3	4	3	3	3	74	2
20	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	79	3
21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	2	2	1	1	3	3	4	4	3	3	65	1
22	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	4	3	4	3	2	3	1	2	2	3	3	4	3	4	72	2
23	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	2	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	79	3
24	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	75	2
25	3	4	3	3	3	4	3	4	2	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	80	3
26	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	2	2	3	4	4	3	3	4	3	3	77	3
27	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	81	3
28	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	2	2	3	4	4	4	4	3	4	4	82	3
29	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	2	3	3	4	4	3	3	3	73	2
30	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	2	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	78	3
31	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	2	3	3	4	4	3	3	4	4	3	84	4
32	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	81	3

Nomor Sampel	Pernyataan																								Jumlah	Degree	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24			
33	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	88	4
34	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	86	4
35	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	2	78	3
36	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	2	3	2	3	4	3	3	4	4	88	4
37	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	2	3	3	3	3	3	4	4	2	3	4	3	1	79	3	
38	3	4	3	3	3	4	3	4	2	4	3	3	4	2	3	2	3	4	3	3	3	4	4	2	78	3	
39	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	2	2	4	4	2	4	4	3	3	3	85	4	
40	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	89	5	
41	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	93	5	
42	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	87	4	
43	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	87	4	
44	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	2	80	3	
45	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	79	3	
46	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	82	3	
47	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	82	3	
48	3	4	3	3	3	3	3	2	1	3	4	3	4	3	2	2	4	3	3	3	3	3	3	4	72	2	
49	3	3	2	2	2	2	2	1	3	3	3	3	4	3	1	4	3	4	4	3	2	4	4	4	68	1	
50	4	4	3	4	3	1	2	3	1	3	2	3	4	3	1	4	3	3	4	3	3	3	3	3	70	1	
51	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	84	4	
52	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	87	4	
53	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	88	4	
54	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	85	4	
55	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	2	3	4	3	2	4	4	3	3	4	86	4	
56	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	2	3	4	4	3	3	3	3	3	75	2	
57	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	92	5	
58	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	78	3	
59	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	94	5	
60	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	2	4	4	3	76	2	
61	3	4	3	3	3	4	3	2	4	4	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	76	2	

Nomor Sampel	Pernyataan																								Jumlah	Degree
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24		
62	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	82	3
63	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	4	3	3	4	4	3	3	81	3
64	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	2	3	4	4	4	4	4	4	4	86	4
65	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	83	4
66	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	2	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	2	80	3
67	3	4	3	3	3	4	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	75	2
68	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	2	4	2	2	4	3	4	4	3	3	74	2
69	4	4	3	4	4	4	3	4	2	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	84	4
70	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	2	4	4	3	2	3	4	3	4	4	3	3	3	83	4
71	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	87	4
72	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	2	3	2	2	3	4	4	3	3	3	74	2
73	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	4	4	4	3	2	4	3	4	3	4	3	4	3	3	76	2
74	3	4	3	3	3	4	3	4	2	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	2	80	3
75	3	4	3	3	4	4	2	3	2	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	82	3
76	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	91	5
77	4	4	4	4	4	4	3	2	2	4	2	3	4	4	2	2	3	3	3	4	4	3	4	2	78	3
78	2	4	1	3	4	4	4	2	2	3	3	3	3	2	4	3	4	2	3	3	2	3	4	3	73	2
79	3	4	4	3	3	4	4	3	2	4	3	4	3	3	2	3	4	3	3	3	4	3	3	3	77	3
80	3	4	4	3	3	4	3	2	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	77	3
81	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	2	4	3	3	4	3	3	80	3
82	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	85	4
83	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	2	4	4	4	3	3	3	4	3	3	80	3
84	4	4	4	4	4	1	4	3	1	4	4	3	4	1	4	4	4	4	4	4	1	4	4	3	81	3
85	3	4	3	3	3	2	2	3	2	4	3	2	4	3	4	4	2	3	2	3	3	4	3	2	72	2
86	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	2	4	3	2	3	3	3	3	4	4	3	3	4	83	4
87	4	4	4	4	4	4	3	2	2	4	3	3	4	3	2	2	2	4	4	4	3	3	4	4	80	3
88	3	4	3	2	3	3	4	4	2	4	4	2	4	3	4	3	3	4	2	2	4	4	4	3	78	3
89	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	87	4
90	4	4	4	4	2	3	4	4	4	3	4	3	4	3	2	2	3	4	4	4	3	3	3	3	77	3
91	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	2	80	3
92	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	85	4
93	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	86	4

Lampiran 12. Hasil Pengukuran Kelincahan

HASIL PENGUKURAN ILLINOIS AGILITY TEST PENELITIAN
 Hubungan Tingkat Antusias pada Permainan Tradisional dengan Kelincahan Peserta Didik
 Early Adolescence SMP Negeri 1 Piyungan

No	Nama	Hasil
1.	ADHITYA GILANG RAMADHAN	22,02
2.	AFRA NAILA ASKANA SAKHI	22,85
3.	AHMAD SYAFI KUSUMA WARDHANI	18,99
4.	AKHSAN JULIAN DAVU	
5.	ALFIAN FADLI FIRMANSYAH	20,51
6.	ARVIN SYABAN AZARIA	20,87
7.	ASYIFA LATIEF OCEANANDA SETIYADI	26,23
8.	BERNADI MULYA HAFIDZ	19,40
9.	CALISTA DEWI FAUZIZAH	24,44
10.	CHESA RIZKY RAMADHAN	19,05
11.	FARISKA JULIANA UTAMI	25,38
12.	FIKHRI ADI SAPUTRA	17,58
13.	GHUFRON PUTRA PRATAMA	19,16
14.	JACK MIKE ANDREAS CAVALERA	18,49
15.	KEYLA SYIFA NUGRAHA	18,37
16.	KHUSNA ASYIFA KUMARA CAMILIE	26,50
17.	LUTFI FITRIANA	23,02
18.	NAILINA NASWA	22,30
19.	NAJWA AULIA ANNAFI	21,30
20.	NAZWA AURELIA DZIKRI	21,03
21.	NEIRA NARWASTU MAHARANI	21,71
22.	NOVANDA IRZA KHOIRUL HUDA	18,35
23.	SATRIA TAMA YUDHISTIRA	18,25
24.	SHAFALMIRA PUTRI	25,46
25.	SHENIYA MAHARANI	24,08
26.	SITI ANNISA SALMA DILLA	22,07
27.	SUCI FITRIANI	26,52
28.	SYIFA EARLYSTIANAS PUTRI	21,36
29.	VANIA PUTRI SURYANINGTYAS	27,20
30.	XENA CANDRANINGTYAS	22,06
31.	ZEIN AKBAR FILAYAN	16,52
32.	ZULFIKAR ADDIN HAMZAH	17,15

HASIL PENGUKURAN ILLINOIS AGILITY TEST PENELITIAN

Hubungan Tingkat Antusias pada Permainan Tradisional dengan Kelincahan Peserta Didik
Early Adolescence SMP Negeri 1 Piyungan

No	Nama	Hasil
1.	ADITYA PRATAMA BAYU SAPUTRA	19,54
2.	ALISHA YUSRI	31,03
3.	ANANTA WAHYU ADIBRATA	19,04
4.	ANNAJMUTS TSAQIB	17,34
5.	ARDANA CHEZTA ANDHANI	17,44
6.	AULIA SAPUTRI	
7.	AYDIN ARKHANDA PUTRA	18,43
8.	AZKA NATRISYA PUTRI	28,54
9.	AZMIATU ZAHRA	20,13
10.	CITRA TRIATIKA SARI	23,68
11.	DHISTY KUMALA NOER AVRILLIA	23,02
12.	DINDA ALIFIA ZAHRA AGUSTIN	21,50
13.	FADIL TRISNA ALI MUKTI	
14.	FAZA HANIF SAPUTRA	17,46
15.	FERA ARTAMIVEA AGUSTINA	23,57
16.	FITIYA SYARIFAH	22,01
17.	FITRI ROIHANATUL QOLBI	23,69
18.	GALAN REALFAVIAN	17,70
19.	IMTIYAZ NALINI	29,30
20.	KHAIDAR DZAKI AJI PRATAMA	17,50
21.	MAULANA AHSAN NADZIR	22,79
22.	MAULANA ARRADZKANI	16,42
23.	MEISYA NUR MAGHFIROH	29,30
24.	MUHAMMAD FARRAS BINTANG	20,78
25.	MUHAMMAD FARROS MAIMUN	19,18
26.	RAMA REZKY PUTRA PRATAMA	17,95
27.	RENA	21,95
28.	RENI	22,77
29.	RISYADA MUAFI AHDAN JATMIKO	17,65
30.	RIZQI MAHARDIKA RAMADHAN	20,25
31.	SHAFI NABILLA AYUMA PUTRI	25,31
32.	ZARA NADYA FAUZIYAH	23,61

Lampiran 14. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen SPSS 23

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.897	24

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1.1	77.00	60.129	.355	.896
X1.2	76.91	59.055	.522	.893
X1.3	77.09	55.636	.770	.886
X1.4	77.16	58.007	.645	.890
X1.5	77.13	54.823	.738	.886
X1.7	77.53	55.805	.662	.888
X1.8	77.41	57.346	.711	.889
X1.9	77.19	57.448	.644	.890
X1.10	77.84	57.684	.582	.891
X1.11	76.84	59.814	.444	.894
X1.13	76.81	61.125	.267	.897
X1.14	77.53	54.515	.591	.891
X1.15	76.81	60.673	.334	.896
X1.17	77.22	57.918	.533	.892
X1.19	77.66	58.878	.394	.895
X1.20	77.28	59.370	.268	.900
X1.22	77.50	57.226	.437	.895
X1.23	77.19	59.254	.422	.894
X1.24	77.75	58.516	.393	.896
X1.27	77.06	59.028	.496	.893
X1.28	77.13	56.048	.726	.887
X1.29	76.81	60.802	.315	.896
X1.30	76.94	60.254	.302	.897
X1.31	77.16	58.975	.336	.897

Lampiran 15. Hasil Uji Korelasi Spearman Rank menggunakan SPSS 23

Correlations

			Antusias_X	Kelincahan_Y
Spearman's rho	Antusias_X	Correlation Coefficient	1.000	.434**
		Sig. (2-tailed)	.	.000
		N	93	93
	Kelincahan_Y	Correlation Coefficient	.434**	1.000
		Sig. (2-tailed)	.000	.
		N	93	93

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Lampiran 16. Tabel Nilai-nilai Spearman Rank/Rho

TABEL IV
TABEL NILAI-NILAI RHO (Korelasi *Rank Spearman,s*)

N	Tarf Signifikansi		N	Tarf Signifikansi	
	5%	1%		5%	1%
5	1,000	--	16	0,506	0,665
6	0,886	1,000	18	0,475	0,625
7	0,786	0,929	20	0,450	0,591
8	0,738	0,881	22	0,428	0,562
9	0,683	0,833	24	0,409	0,537
10	0,648	0,784	26	0,392	0,515
12	0,591	0,777	28	0,377	0,496
14	0,544	0,715	30	0,364	0,478

Lampiran 17. Dokumentasi Penelitian



