

**PARTISIPASI PESERTA DIDIK KELAS ATAS DALAM MENGIKUTI  
PEMBELAJARAN PJOK MATERI PERMAINAN TRADISIONAL  
DI SD MUHAMMADIYAH TEGALREJO YOGYAKARTA**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**



Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan  
guna mendapatkan gelar sarjana pendidikan  
program studi departemen pendidikan jasmani sekolah dasar

Oleh:  
**Fahmi Miftahul Ulum**  
**NIM 17604224018**

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2023**



**PARTISIPASI PESERTA DIDIK KELAS ATAS DALAM MENGIKUTI  
PEMBELAJARAN PJOK MATERI PERMAINAN TRADISIONAL  
DI SD MUHAMMADIYAH TEGALREJO YOGYAKARTA**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**



Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan  
guna mendapatkan gelar sarjana pendidikan  
program studi departemen pendidikan jasmani sekolah dasar

**Oleh:**  
**Fahmi Miftahul Ulum**  
**NIM 17604224018**

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2023**

**PARTISIPASI PESERTA DIDIK KELAS ATAS DALAM MENGIKUTI  
PEMBELAJARAN PJOK MATERI PERMAINAN TRADISIONAL DI SD  
MUHAMMADIYAH TEGALREJO YOGYAKARTA**

Fahmi Miftahul Ulum  
Nim 17604224018

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi partisipasi peserta didik kelas atas dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi permainan tradisional Di SD Muhammadiyah Tegalrejo Yogyakarta. penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V dan 1V di SD Muhammadiyah Tegalrejo Yogyakarta yang berjumlah 113 peserta didik, yang diambil menggunakan teknik total sampling. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang disajikan dalam bentuk persentase.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa partisipasi peserta didik kelas atas dalam mengikuti pembelajaran PJOK Materi permainan tradisional di SD Muhammadiyah Tegalrejo Yogyakarta “cukup” sebesar 58% (66 peserta didik), “tinggi” sebesar 18% (20 peserta didik), “rendah” sebesar 15% (17 peserta didik), sangat rendah” sebesar 7% (8 peserta didik), dan “sangat tinggi” sebesar 2% (2 peserta didik).

**Kata kunci:** partisipasi, siswa kelas atas, pembelajaran PJOK materi permainan tradisional.

**PARTISIPASI PESERTA DIDIK KELAS ATAS DALAM MENGIKUTI  
PEMBELAJARAN PJOK MATERI PERMAINAN TRADISIONAL DI SD  
MUHAMMADIYAH TEGALREJO YOGYAKARTA**

Oleh:  
Fahmi Miftahul Ulum  
NIM 17604224018

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi partisipasi peserta didik kelas atas dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi permainan tradisional Di SD Muhammadiyah Tegalrejo Yogyakarta. penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V dan IV di SD Muhammadiyah Tegalrejo Yogyakarta yang berjumlah 113 peserta didik, yang diambil menggunakan teknik total sampling. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang disajikan dalam bentuk persentase.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa partisipasi peserta didik kelas atas dalam mengikuti pembelajaran PJOK Materi permainan tradisional di SD Muhammadiyah Tegalrejo Yogyakarta “cukup” sebesar 58% (66 peserta didik), “tinggi” sebesar 18% (20 peserta didik), “rendah” sebesar 15% (17 peserta didik), sangat rendah” sebesar 7% (8 peserta didik), dan “sangat tinggi” sebesar 2% (2 peserta didik).

**Kata kunci:** partisipasi, siswa kelas atas, pembelajaran PJOK materi permainan tradisional.

**PARTICIPATION OF SENIOR STUDENTS IN JOINING PHYSICAL EDUCATION  
LEARNING IN THE MATERIAL OF TRADITIONAL GAMES AT SD  
MUHAMMADIYAH TEGALREJO YOGYAKARTA**

**Abstract**


This research aims to find out how high the participation of senior students in joining Physical Education learning with the traditional game material at SD Muhammadiyah Tegalrejo (Muhammadiyah Tegalrejo Elementary School), Yogyakarta. This research was a descriptive study. The research method was a survey. The data collection technique used a questionnaire. The research population was the fourth and fifth grade students at SD Muhammadiyah Tegalrejo Yogyakarta, totaling 113 students, who were taken by using total sampling techniques. The data analysis technique used descriptive quantitative analysis presented in percentages.

Based on the results of the research and discussion, this research can be concluded that the participation of senior students in joining Physical Education learning with traditional game material at SD Muhammadiyah Tegalrejo Yogyakarta is as follows: in the "medium" level at 58% (66 students), in the "high" level at 18% (20 students), in the "low" level at 15% (17 students), in the "very low" level at 7% (8 students), and in the "very high" level at 2% (2 students).

**Keywords:** participation, senior students, Physical Education learning in traditional game material.

Mengetahui  
Wakil Dekan  
Bidang Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni,  
  
Prof. Dr. Cerika Rismayanthi, M.Or.  
NIP. 19830127 200604 2 001

Yogyakarta, 25 Januari 2024  
Disetujui  
Dosen Pembimbing,

  
Heri Yogo Prayadi, M.Or.  
NIP 1131080 0507489

## **SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fahmi Miftahul Ulum  
NIM : 17604224018  
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar  
Judul TAS : Partisipasi Peserta Didik Kelas Atas Dalam Mengikuti Pembelajaran PJOK Materi Permainan Tradisional Di SD Muhammadiyah Tegalrejo Yogyakarta

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

Yogyakarta, 1 Desember 2023  
Yang Menyatakan,



Fahmi Miftahul Ulum  
NIM. 17604224018

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**PARTISIPASI PESERTA DIDIK KELAS ATAS DALAM MENGIKUTI  
PEMBELAJARAN PJOK MATERI PERMAINAN TRADISIONAL DI SD  
MUHAMMADIYAH TEGALREJO YOGYAKARTA**

**Tugas Akhir Skripsi**

**Fahmi Miftahul Ulum  
NIM 17604224018**

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan tim penguji tugas akhir Fakultas Ilmu  
Keolahragaan dan Kesehatan  
Tanggal : Yogyakarta, 1 Desember 2023

Koordinator Program Studi



Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or.  
NIP 19820522 200912 1 006

Dosen Pembimbing



Heri Yogo Prayadi, S.Pd.Jas.,M.Or  
NIP 1980050 722321 1 014

LEMBAR PENGESAHAN

PARTISIPASI PESERTA DIDIK KELAS ATAS DALAM MENGIKUTI  
PEMBELAJARAN PJOK MATERI PERMAINAN TRADISIONAL DI SD  
MUHAMMADIYAH TEGALREJO YOGYAKARTA

TUGAS AKHIR SKRIPSI

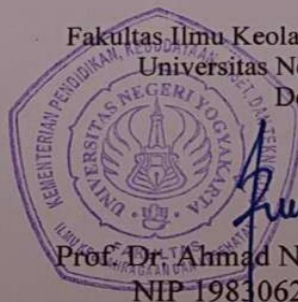
Fahmi Miftahul Ulum  
NIM 17604224018

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program  
Studi S1-Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Keolahragaan dan  
Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta  
Pada tanggal 12 Januari 2024

| Nama/Jabatan   | TIM PENGUJI<br>Tanda Tangan   | Tanggal    |
|--|---|------------|
| Heri Yogo Prayadi, S.Pd.Jas.,M.Or.<br>Ketua Penguji/Pembimbing |   | 21-01-2024 |
| Nur Sita Utami, S.Pd.,M.Or.<br>Sekretaris                      |  | 19-01-2024 |
| Dr.Aris Fajar Pambudi, S.Pd.,M.Or.<br>Penguji Utama            |  | 22-1-2024  |

Yogyakarta, 22 Januari 2024

Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,



Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or.  
NIP 19830626200812 1 002

## MOTTO

1. Jangan mencintai bila kau tak tahu cinta itu apa (penulis)
2. Allah tak suka perkataan buruk yang diucapkan terang terangan  
(*QS.an-nisaa* '[4]: 148)
3. *Good or bad day depend on your personality.*  
*Bad or good mood depend on your attitude.*
4. Kadang, kenyamanan itu melenakan.

## KATA PENGANTAR

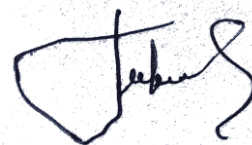
Puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkat rahmat, hidayah dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul "partisipasi peserta didik kelas atas dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi permainan Tradisional Di SD Muhammadiyah Tegalrejo Yogyakarta" dapat disusun sesuai dengan harapan. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar beserta Dosen dan Staff yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Heri Yogo Prayadi S.pd, Jas.M.,Or. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Bapak Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or M.Or., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
4. Bapak Hadi Nuryanto, S.P.d, M.S.I. selaku Kepala SD Muhammadiyah Tegalrejo yang telah memberi izin serta bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.

5. Para Guru dan Karyawan SD muhammadiyah Tegalrejo yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan satu persatu di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Semoga bantuan yang telah berikan semua pihak dapat menjadi amalan bermanfaat dan mendapatkan balasan kebaikan dari Allah SWT. Penulis berharap semoga Tugas Akhir Skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca atau pihak lainnya yang membutuhkan.

Yogyakarta, 17 Januari 2024  
Penulis,



Fahmi Miftahul Ulum  
NIM. 17604224018

## DAFTAR ISI

|  | Halaman   |
|--|-----------|
| HALAMAN JUDUL.....                                 | i         |
| HALAMAN PERSETUJUAN.....                           | ii        |
| HALAMAN PERNYATAAN .....                           | iii       |
| HALAMAN PENGESAHAN.....                            | iv        |
| HALAMAN MOTTO .....                                | vi        |
| HALAMAN PERSEMBAHAN .....                          | vii       |
| ABSTRAK .....                                      | viii      |
| KATA PENGANTAR .....                               | ix        |
| DAFTAR ISI.....                                    | x         |
| DAFTAR TABEL.....                                  | xi        |
| DAFTAR GAMBAR .....                                | xii       |
| DAFTAR LAMPIRAN.....                               | xiii      |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                      | <b>1</b>  |
| A. Latar Belakang Masalah.....                     | 1         |
| B. Identifikasi Masalah .....                      | 4         |
| C. Batasan Masalah .....                           | 5         |
| D. Rumusan Masalah .....                           | 5         |
| E. Tujuan Penelitian .....                         | 5         |
| F. Manfaat Penelitian .....                        | 5         |
| <b>BAB II METODE PENELITIAN.....</b>               | <b>7</b>  |
| A. Deskripsi Teori.....                            | 7         |
| Hakikat Partisipasi.....                           | 7         |
| Hakikat Pembelajaran PJOK .....                    | 17        |
| Hakikat permainan tradisional.....                 | 22        |
| Karakteristik Siswa Sekolah Dasar.....             | 34        |
| B. Penelitian yang Relevan .....                   | 37        |
| C. Kerangka Berpikir .....                         | 40        |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>             | <b>41</b> |
| A. Jenis Penelitian .....                          | 41        |
| B. Tempat dan Waktu Penelitian.....                | 41        |
| C. Subjek Penelitian .....                         | 41        |
| D. Definisi Operasional Penelitian.....            | 41        |
| E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....      | 42        |
| F. Teknik Analisis Data.....                       | 44        |
| <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b> | <b>46</b> |
| Hasil Penelitian.....                              | 46        |

|   |           |
|---|-----------|
| Faktor Pengetahuan .....                | 48        |
| Faktor Sikap .....                      | 51        |
| Faktor Dorongan .....                   | 53        |
| Faktor Kerjasama .....                  | 50        |
| Faktor Lingkungan .....                 | 57        |
| B. Pembahasan .....                     | 60        |
| C. Keterbatasan Hasil Penelitian .....  | 66        |
| <b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b> | <b>67</b> |
| A. Kesimpulan.....                      | 67        |
| B. Implikasi .....                      | 67        |
| C. Saran .....                          | 68        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>             | <b>69</b> |
| <b>LAMPIRAN .....</b>                   | <b>74</b> |

## DAFTAR TABEL

Halaman

|   |    |
|---|----|
| Tabel 1 . Alternatif jawaban angket .....               | 36 |
| Tabel 2 . Kisi kisi uji coba instrumen .....            | 38 |
| Tabel 3 . Uji Validitas .....                           | 38 |
| Tabel 4 . Norma penelitian .....                        | 40 |
| Tabel 5 . Deskriptif statistik .....                    | 43 |
| Tabel 6 . Distribusi Frekuensi .....                    | 45 |
| Tabel 7 . Deskriptif statistik Faktor Pengetahuan ..... | 46 |
| Tabel 8 . Distribusi Frekuensi Faktor Pengetahuan ..... | 47 |
| Tabel 9 . Deskriptif statistik Faktor Sikap.....        | 48 |
| Tabel 10 Distribusi Frekuensi Faktor Sikap .....        | 50 |
| Tabel 11 Deskriptif statistik Faktor Dorongan .....     | 51 |
| Tabel 12 Distribusi Frekuensi Faktor Dorongan. ....     | 51 |
| Tabel 13 Deskriptif statistik Faktor Kerjasama. ....    | 53 |
| Tabel 14 Distribusi Frekuensi Faktor Kerjasama. ....    | 53 |
| Tabel 15 Deskriptif statistik Faktor Lingkungan.....    | 54 |
| Tabel 16 Distribusi Frekuensi Faktor Lingkungan.....    | 54 |

## DAFTAR GAMBAR

|   | Halaman |
|---|---------|
| Gambar 1 Lapangan Grobak Sodor.....   | 21      |
| Gambar 2 Anak-anak bermain Bentengan .....  | 23      |
| Gambar 3 Anak-anak bermain Petak Umpet .....  | 24      |
| Gambar 4 Anak-anak bermain Engling.....   | 26      |
| Gambar 5 Anak-anak bermain Engling Gunung.....  | 26      |
| Gambar 6 Anak-anak bermain Ular Naga.....   | 26      |
| Gambar 7 Alur kerangka Berpikir.....  | 33      |
| Gambar 8 Diagram Pie Partisipasi peserta didik kelas atas dalam mengikuti Pembelajaran PJOK materi permainan tradisional di sd Muhammadiyah Tegalrejo Yogyakarta..... | 49      |
| Gambar 9 Diagram Pie Faktor Pengetahuan.....  | 50      |
| Gambar 10 Diagram Pie Faktor Sikap .....  | 52      |
| Gambar 11 Diagram Pie Faktor Dorongan .....   | 54      |
| Gambar 12 Diagram Pie Faktor Kerjasama .....  | 56      |
| Gambar 13 Diagram Pie Faktor Lingkungan .....   | 59      |

## DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

|   |    |
|---|----|
| Lampiran 1 . Surat izin penelitian yang sudah di setuju kedua lembaga ..... | 69 |
| Lampiran 2 . Contoh angket penelitian .....                                 | 70 |
| Lampiran 3 . Angket.....  | 71 |
| Lampiran 4 . Angket.....  | 72 |
| Lampiran 5 . Data hasil uji penelitian .....                                | 73 |
| Lampiran 6 . Deskriptif Statistik .....                                     | 74 |
| Lampiran 7 . Deskriptif Statistik.....                                      | 75 |
| Lampiran 8 . Deskriptif Statistik .....                                     | 76 |
| Lampiran 9 . Total jawaban responden semua kategori.....                    | 77 |
| Lampiran 10 . Peserta didik mengerjakan angket .....                        | 78 |
| Lampiran 11 . Foto bersama Guru PJOK .....                                  | 79 |

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Permainan tradisional merupakan bagian dari warisan budaya bangsa Indonesia. Permainan tradisional merupakan bagian penting dari budaya masyarakat dan harus dilestarikan agar tidak tergerus oleh kerasnya era globalisasi saat ini. Pendidikan diperlukan sebagai media pengetahuan budaya yang harus dilestarikan guna menjaga kekayaan budaya tersebut. Ada dua jenis pendidikan: formal dan informal. formal yang artinya resmi dan informal adalah tidak resmi jadi formal merupakan kondisi yang bersesuaian dengan peraturan yang sah sedangkan informal yaitu tidak sesuai dengan aturan atau ketentuan yang ada Sekolah merupakan salah satu pendidikan formal.

Sekolah adalah tempat belajar dan mengajar serta tempat untuk memberi dan menerima pembelajaran sehingga siswa memperoleh suatu pendidikan. Untuk terselenggaranya suatu pendidikan terdapat pedoman sebagai acuan pendidikan yaitu kurikulum. kurikulum adalah seperangkat rencana dan peraturan tentang isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar.

Kurikulum memiliki posisi yang penting dalam terselenggaranya suatu pembelajaran. Materi pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan salah satu isi dan bahan pelajaran yang terdapat dalam kurikulum. Materi pelajaran yang berhubungan erat dengan permainan tradisional adalah mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Pendidikan jasmani

adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan dan olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan.

PJOK adalah untuk pembentukan anak, yaitu sikap atau nilai, kecerdasan, dan fisik (psikomotor), sehingga siswa akan mandiri, yang nantinya dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu PJOK juga memiliki tujuan untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan anak. Sehingga untuk mengembangkan pengetahuan dan membentuk keterampilan anak, saat pembelajaran pendidikan PJOK dapat diimplementasikan melalui permainan tradisional.

Permainan tradisional adalah permainan yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui lisan. Ada berbagai macam permainan tradisional seperti gobak sodor (hadang), bentengan, engkleng, egrang dan lain sebagainya. Dalam permainan tradisional juga terkandung berbagai unsur-unsur dan nilai-nilai yang berguna bagi siswa yang berada pada jenjang sekolah dasar.

Adapun unsur-unsur yang terkandung dalam permainan tradisional antara lain sportivitas, kerjasama, percaya diri, kejujuran, komunikasi dan lain sebagainya sedangkan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional sesuai dengan tujuan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah dasar. Pada permainan tradisional juga mudah untuk di modifikasi sehingga cukup mudah untuk dipahami aturan permainannya. Untuk fasilitas seperti lapangan dan peralatan yang digunakan dalam permainan tradisional cukup sederhana dan dapat ditemukan di lingkungan sekitar. Sehingga tidak sulit

siswa sekolah dasar untuk melakukan berbagai macam permainan tradisional.

Anggapan di atas, tentu saja akan mempengaruhi partisipasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran PJOK. Partisipasi peserta didik dalam mengikuti pelajaran PJOK dapat disebabkan oleh beberapa faktor, menurut pengamatan saya pada saat pengamatan PK/praktik Kependidikan banyak peserta didik ketika diberikan materi pembelajaran permainan tradisional banyak siswa yang sepertinya kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran PJOK khususnya diperguruan tradisional.

Secara teori permainan tradisional itu mudah dilakukan namun dalam praktik banyak peserta didik yang mengalami kesulitan. Kesulitan tersebut diantaranya adalah kurangnya motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran permainan tradisional ketika guru tersebut memberikan permainan PJOK khususnya materi permainan tradisional.

Faktor tersebut disebabkan oleh banyak hal diantaranya adalah

- a. alat yang digunakan minim diantaranya bola kastinya sedikit, bakiak tidak ada, egrang ada dua, kelereng tidak ada.
- b. lapangan yang terlalu kecil dan terbatas dikarenakan pelaksanaan pembelajaran di halaman sekolah dan dibelakang sekolah.

PK di sini adalah praktik kependidikan yang sebelumnya namanya adalah PPL praktik pengalaman lapangan.

Selain itu guru memberikan pembelajaran terlalu monoton atau tidak bervariasi itu bisa menyebabkan peserta didik kurang antusias untuk mengikuti proses pembelajaran PJOK materi permainan tradisional. Masih adanya peserta

didik yang belum mengoptimalkan waktu pembelajaran sebaik mungkin.

Oleh karena itu penulis menganjurkan untuk melakukan penelitian Partisipasi Peserta Didik Kelas Atas Dalam Mengikuti Pembelajaran PJOK Materi Permainan Tradisional di SD Muhammadiyah Tegalrejo Yogyakarta.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dengan melihat latar belakang masalah sebagaimana diuraikan di atas dapat diidentifikasi masalah yang dapat diteliti antara lain sebagai berikut.

1. Guru memberikan pembelajaran terlalu monoton atau tidak bervariasi itu bisa menyebabkan peserta didik kurang antusias untuk mengikuti proses pembelajaran PJOK materi permainan tradisional.
2. Alat yang digunakan minim diantaranya bola kastinya sedikit, bakiak tidak ada, egrang ada dua, kelereng tidak ada.
3. Belum diketahui partisipasi peserta didik kelas Atas dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi permainan tradisional di SD Muhammadiyah Tegalrejo Yogyakarta.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis perlu membatasi permasalahan yang akan diteliti. Mengingat permasalahan tentang pemahaman di atas sangatlah luas, maka agar penelitian ini menjadi lebih fokus. Oleh karena permasalahan dalam penelitian ini difokuskan pada Partisipasi peserta didik kelas atas dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi permainan tradisional di sd Muhammadiyah Tegalrejo Yogyakarta.

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

Mengacu pada paparan latar belakang dan identifikasi masalah, secara khusus perumusan masalah dapat dijabarkan ke dalam pertanyaan penelitian yaitu “Seberapa tinggi partisipasi peserta didik kelas atas dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi Permainan Tradisional di SD Muhammadiyah Tegalrejo Yogyakarta?”

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

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi Partisipasi Peserta Didik Kelas atas Dalam Mengikuti Pembelajaran PJOK Materi Permainan Tradisional Di SD Muhammadiyah Tegalrejo Yogyakarta.

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

##### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi pihak pihak tertentu, instansi, dan organisasi terkait dengan dunia pendidikan terutama pendidikan Sekolah Dasar.

##### 2. Manfaat Praktis

a. Bagi penulis. Dapat meningkatkan kemampuan penulis di dalam menerapkan teori yang pernah diterima selama kuliah dan mendorong penulis untuk belajar memahami, menganalisa, dan memecahkan masalah.

b. Bagi Guru. Mengetahui bagaimana partisipasi peserta didik kelas Atas dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi Permainan Tradisional DI SD Muhammadiyah Tegalrejo Yogyakarta.

c. Bagi Peserta didik. Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran permainan tradisional.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Hakikat Partisipasi**

###### **a. Hakikat partisipasi**

Ada banyak sekali ragam partisipasi yang dilakukan peserta didik di sekolah dan seorang individu masyarakat. Hal ini tergantung dari tujuannya, partisipasi itu sendiri mempunyai banyak pengertian, Menurut Andriani (2014,p.3), partisipasi bisa diartikan sebagai keterlibatan atau keikutsertaan seseorang maupun sekelompok anggota secara sadar ke dalam interaksi sosial dalam situasi tertentu pada suatu kegiatan. Dengan pengertian itu, seseorang bisa berpartisipasi bila ia menemukan dirinya dengan atau dalam kelompok, melalui berbagai proses berbagi dengan orang lain dalam hal nilai, tradisi, perasaan, kesetiaan, kepatuhan dan tanggungjawab bersama. Menurut Michael (2019,p.13), partisipasi adalah suatu keterlibatan mental dan emosi serta fisik peserta dalam memberikan respon terhadap kegiatan yang dilaksanakan dalam proses belajar mengajar serta mendukung pencapaian tujuan dan bertanggung jawab atas keterlibatannya.

Partisipasi merupakan salah satu bentuk tingkah laku yang ditentukan faktor-faktor, antara lain:

- a. Faktor Pengetahuan : berupa pengetahuan tentang tema, fakta, aturan, dan keterampilan membuat translation. Faktor pengetahuan berupa pengetahuan tentang tema, fakta, aturan, dan keterampilan membuat

translation. Menurut Sugihartono (2012,p.105) pengetahuan adalah informasi yang diketahui melalui proses interaksi dengan lingkungan. Pengetahuan adalah sesuatu yang

- b. Faktor Sikap : meliputi pandangan/perasaan, kesediaan bereaksi, interaksi sosial, minat, dan perhatian. Faktor sikap meliputi pandangan/perasaan, kesediaan bereaksi, interaksi sosial, minat, dan perhatian. Salah satu faktor yang mempengaruhi partisipasi dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani adalah sikap peserta didik. pengalaman-pengalaman peserta didik sejak dari lingkungan keluarga, sekolah dan dimana saja mereka pernah bergaul menghasilkan sesuatu pemahaman yang unik, berbeda satu sama lain.
- c. Faktor Dorongan : dorongan dari individu itu sendiri, sehingga timbul partisipasi untuk mengikuti kegiatan aktivitas jasmani atau tindakan untuk memenuhinya. Dalam proses belajar haruslah diperhatikan apa yang dapat mendorong peserta didik agar dapat belajar dengan baik/padanya apa yang dapat mendorong peserta didik agar dapat belajar dengan baik/padanya mempunyai motif untuk berpikir dan memusatkan perhatian, merencanakan dan melaksanakan kegiatan yang berhubungan/menunjang belajar.
- d. Faktor Kerjasama : peserta didik yang terlihat berpartisipasi pasti terlibat dan turut serta dalam kegiatan yang dilaksanakan yang diharapkan tercapainya tujuan. Faktor kerjasama yaitu berpartisipasi pasti terlibat dan turut serta nya peserta didik dalam kegiatan yang

dilaksanakan kemudian diharapkan tercapainya tujuan. Menurut Mylsidayu (2014,p.61), kerjasama didefinisikan sebagai proses sosial melalui peforma yang dinilai dan dihargai dengan istilah tujuan tertentu. Pendidikan jasmani dapat memberikan kesempatan anak untuk berinteraksi secara sosial dengan peserta didik yang lain dengan adanya kegiatan kerjasama. Hal ini sesuai dengan teori dari Achmad (2012,p.14), pendidikan jasmani memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan nilai-nilai pribadi melalui partisipasi dalam aktivitas jasmani baik secara berkelompok maupun perorangan. Peserta didik berpartisipasi dalam aktivitas jasmani yang dapat mengembangkan keterampilan sosial yang memungkinkan peserta didik berfungsi secara efektif dalam hubungan antar manusia.

- e. Faktor Lingkungan : kondisi sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah sehingga timbul partisipasi untuk mengikuti kegiatan aktivitas jasmani. Di dalam lingkungan sekolah, peserta didik akan membentuk suatu lingkungan pergaulan, lingkungan inilah yang disebut dengan lingkungan sosial peserta didik. Keberadaan peran yang dimiliki oleh peserta didik di kelas maupun sekolah, akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Apabila keberadaan peserta didik diterima dan diakui oleh lingkungan di sekitarnya, maka peserta didik akan semakin cepat pula beradaptasi dengan proses belajar, sehingga mampu mendukung peserta didik untuk berprestasi dalam belajar. Faktor lingkungan meliputi kondisi sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah, sehingga timbul partisipasi untuk

mengikuti kegiatan aktivitas jasmani. Faktor-faktor yang termasuk lingkungan fisik adalah cuaca, keadaan udara, ruangan, cahaya, kesehatan lingkungan, dan waktu belajar yang digunakan peserta didik. Faktor-faktor ini dipandang turut menentukan tingkat keberhasilan belajar peserta didik. Secara garis besar partisipasi merupakan keikutsertaan peserta didik dalam proses pembelajaran yang meliputi menerima respon dari luar, menanggapi suatu permasalahan, dan menjawab dari suatu permasalahan yang sedang dibahas. Partisipasi peserta didik di dalam kelas akan mempengaruhi proses pembelajaran itu sendiri, dimana dengan partisipasi yang tinggi akan tercipta suasana pembelajaran yang efektif. Partisipasi peserta didik dalam pembelajaran sangat penting untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Dengan demikian tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan bisa dicapai semaksimal mungkin.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa partisipasi peserta didik merupakan keikutsertaan suatu keterlibatan atau keikutsertaan peserta didik yang meliputi aktifitas fisik dan psikis peserta didik dalam memberikan respon terhadap kegiatan yang dilaksanakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai suatu tujuan yaitu hasil belajar yang memuaskan. Aktifitas fisik yang dimaksud adalah membaca, bertanya, diskusi, mendengarkan, menulis, menggambar, dan melakukan percobaan. Sedangkan aktifitas psikis

yang dimaksud adalah menaruh minat, merasa bosan, senang, dan sebagainya. Dengan melibatkan peserta didik berperan dalam proses pembelajaran berarti mengembangkan kapasitas belajar dan potensi yang dimiliki peserta didik secara penuh.

## **1. Hakikat PJOK**

### **a. Pengertian PJOK**

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) merupakan salah satu mata pelajaran wajib di sekolah termasuk sekolah dasar, karena PJOK masuk kedalam kurikulum yang ditetapkan oleh pemerintah. Mata pelajaran PJOK menjadi pelajaran yang paling diminati oleh siswa sekolah dasar. Karena dalam pembelajaran pendidikan jasmani siswa dapat aktif bergerak secara bebas untuk mengekspresikan kemampuan yang dimilikinya. Dalam pembelajaran PJOK siswa dapat belajar sambil bermain dan berolahraga guna mencapai kesehatan dan kebugaran jasmani.

Rosdiani (2015,p.1) menyatakan bahwa PJOK adalah proses pendidikan melalui pengalaman belajar kepada siswa berupa aktivitas jasmani, bermain, dan berolahraga yang direncanakan secara sistematis guna merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, keterampilan motorik, keterampilan berfikir, emosional, sosial dan moral. Menurut Hartono, dkk (2013,p.2) PJOK pada hakekatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk membugarkan dan menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal

fisik, mental, serta emosional. PJOK adalah suatu bidang kajian yang berkaitan dengan gerak manusia, perkembangan fisik dan psikis. Berdasarkan isi dari undang-undang RI No. 20 Tahun 2003, PJOK mempunyai peranan penting dalam pembentukan manusia seutuhnya. PJOK merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktifitas PJOK terpilih dan direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

(Natal, 2022). Dalam hal ini titik fokusnya pada peningkatan gerak manusia yang diluncurkan pada jenjang pendidikan dasar hingga pendidikan atas, sehingga program pelaksanaan pendidikan PJOK dan yang berlangsung pada jenjang-jenjang pendidikan di atas hendaknya disusun atau direncanakan dengan baik sehingga akan memberikan manfaat yang besar seperti mempengaruhi nilai akademik, meningkatkan keterampilan gerak dan kebugaran jasmani, memperkaya pengetahuan siswa tentang kesehatan, meningkatkan daya tahan dan lain sebagainya. Melalui PJOK di sekolah akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan aktivitas jasmani, perkembangan estetika dan perkembangan sosial, mengembangkan kepercayaan diri dan

kemampuan untuk menguasai keterampilan gerak dasar yang akan mendorong partisipasinya dalam aneka aktivitas jasmani, memperoleh dan mempertahankan derajat kebugaran jasmani yang optimal sehingga dapat melaksanakan tugas sehari-hari secara efisien dan terkendali dan mampu mengembangkan nilai-nilai pribadi melalui partisipasi baik secara kelompok maupun secara perorangan. PJOK mempunyai ruang lingkupnya pada tataran pelaksanaannya. Pada umumnya ruang lingkup PJOK ini bertujuan untuk menggerakkan dan mengembangkan aspek psikomotor pada peserta didik. Ruang lingkup materi pendidikan jasmani.

menurut (Rahayu dkk, 2016) yang termuat dalam BSNP atau badan standar nasional pendidikan yakni sebagai berikut:

- a) Permainan dan Olahraga yang terdiri atas olahraga tradisional, permainan, eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor nonlokomotor, dan manipulatif, atletik, kasti, rounders, kippers, sepak bola, bola basket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis, dan bela diri, serta aktivitas lainnya.
- b) Aktivitas Pengembangan Mekanika sikap tubuh, komponen kebugaran jasmani, dan bentuk postur tubuh, serta aktivitas lainnya.
- c) Aktivitas Senam ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa alat, ketangkasan dengan alat, dan senam lantai, serta aktivitas lainnya.
- d) Aktivitas Ritmik Gerak bebas, senam pagi, SKJ, dan senam aerobik, serta aktivitas lainnya.

- e) Aktivitas Air Permainan di air, keselamatan air, keterampilan bergerak di air, dan renang, serta aktivitas lainnya.
- f) Pendidikan Luar Kelas piknik/karyawisata, pengenalan lingkungan, berkemah, menjelajah, dan mendaki gunung.
- g) Kesehatan Penanaman budaya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari, khususnya yang terkait dengan perawatan tubuh agar tetap sehat, merawat lingkungan yang sehat, mencegah dan merawat cedera, mengatur waktu istirahat yang tepat dan berperan aktif dalam kegiatan P3K dan UKS.

#### **b. Tujuan PJOK**

PJOK tidak sekedar mengandung makna sebagai suatu proses pendidikan melalui aktivitas jasmani dan olahraga. Akan tetapi, pendidikan jasmani memiliki tujuan yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Rosdiani (2013,pp.144-145) menyatakan bahwa secara sederhana pendidikan jasmani memberikan kesempatan kepada siswa adalah sebagai berikut.

- 1) Mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan aktivitas jasmani, perkembangan estetika, dan perkembangan sosial.
- 2) Mengembangkan kepercayaan diri dan kemampuan untuk menguasai keterampilan gerak dasar yang akan mendorong partisipasinya dalam aneka aktivitas jasmani.
- 3) Memperoleh dan mempertahankan derajat kebugaran jasmani yang optimal untuk melaksanakan tugas sehari-hari secara efisien dan

terkendali.

- 4) Mengembangkan nilai-nilai pribadi melalui partisipasi dalam aktivitas jasmani baik secara kelompok maupun perseorangan.
- 5) Berpartisipasi dalam aktivitas jasmani yang dapat mengembangkan keterampilan sosial yang memungkinkan siswa berfungsi secara afektif dalam hubungan antar orang.
- 6) Menikmati kesenangan dan keriangannya melalui aktivitas jasmani termasuk permainan dan olahraga.

Sedangkan tujuan PJOK, Olahraga dan Kesehatan pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan 2006 dalam Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD/MI, adalah sebagai berikut.

- 1) Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih.
- 2) Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik.
- 3) Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar.
- 4) Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan.
- 5) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis.
- 6) Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri,

orang lain dan lingkungan.

- 7) Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil, serta memiliki sikap yang positif.

Menurut Rosdiani (2015,p.2) pendidikan jasmani mempunyai beberapa tujuandiantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan kepribadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap sosial dan toleransi dalam konteks kemajemukan biaya, etis dan agama.
- 2) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri dan demokrasi melalui aktivitas jasmani, permainan dan olahraga.
- 3) Mengembangkan keterampilan-keterampilan gerak dan keterampilan berbagai macam permainan dan olahraga (aktivitas permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, aktivitas uji diri, aktivitas ritmik, aktivitas air dan aktivitas luar sekolah/alam bebas).
- 4) Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri untuk mengembangkan dan memelihara kebugaran jasmani melalui aktivitas jasmani dan olahraga.
- 5) Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri dan orang lain.
- 6) Mengetahui dan memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga sebagai informasi untuk mencapai kesehatan, kebugaran, dan pola hidup

sehat.

- 7) Mampu mengisi waktu luang dengan aktivitas jasmani yang bersifat rekreasi

### **3. Hakikat Permainan Tradisional**

#### **a. Pengertian Bermain dan Permainan.**

Sebelum mengetahui pengertian permainan tradisional terlebih dahulu memahami pengertian dari bermain dan permainan. Dari pengertian bermain dan permainan tersebut merupakan satu kesatuan yang saling berhubungan. Bermain dan permainan merupakan hal yang pasti ditemui oleh anak-anak saat melakukan aktivitas sehari-hari. Berikut ini adalah pengertian dari bermain dan permainan tersebut.

##### 1) Bermain

Semiawan (2008,p.20) menyatakan bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak karena menyenangkan bukan karena akan memperoleh hadiah atas pujian. Bermain adalah salah satu alat utama yang menjadi latihan pertumbuhannya.

Sedangkan menurut Kurniati (2016,p.4) mengemukakan bermain adalah cara alamiah anak untuk menemukan lingkungan orang lain, dan dirinya. Pada prinsipnya, bermain mengandung rasa senang dan lebih mementingkan proses daripada hasil akhir.

##### 2) Permainan

Semiawan (2008,p.20) menyatakan bahwa permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dari yang tidak ia kenal sampai pada

yang ia ketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya.

Berdasarkan pengertian bermain dan permainan dapat disimpulkan menjadi sebuah pengertian yaitu suatu aktivitas bermain yang menyenangkan dengan menggunakan mainan sebagai alat untuk bermain yang dikemas dalam sebuah permainan yang dirancang secara efektif dan efisien menjadi habit bagi siswa dengan yang baik.

#### **b. Pengertian Permainan Tradisional**

Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun yang mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan dibalikannya, di mana pada prinsipnya permainan tradisional tetap permainan anak. Dengan demikian bentuk atau wujudnya tetap menyenangkan dan menggembirakan anak karena tujuannya sebagai media permainan. Aktivitas permainan yang dapat mengembangkan aspek-aspek psikologis anak dapat dijadikan sarana belajar sebagai persiapan menuju dunia orang dewasa. dalam permainan tradisional peraturan permainannya bisa dimodifikasi sendiri/ tidak mengikat dan bersifat fleksibel serta permainan tradisional sendiri mudah untuk dipahami jika dimainkan oleh siswa.

Ismail dalam Hasanah dan Pratiwi (2017,p.34) menyatakan bahwa Permainan tradisional adalah jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya yang hakikatnya merupakan warisan leluhur. Jika

permainan hakikatnya adalah sesuatu yang bersifat menyenangkan dan permainan tradisional adalah permainan yang mengandung nilai budaya atau kebiasaan-kebiasaan yang biasanya dilakukan oleh leluhur, maka permainan tradisional tentunya tidak hanya diartikan sebagai permainan-permainan yang bersifat aktif. Tetapi permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu yang syarat dengan nilai-nilai budaya dan tata kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. (Kurniati, 2016,p.2)

Sukintaka (1991,p.129) menyatakan bahwa permainan tradisional permainan yang telah dipertunjukkan oleh anak-anak secara tradisi, yang dimaksud tradisi di sini adalah permainan yang telah diwarisi dari generasi yang satu ke generasi berikutnya. Jadi permainan-permainan tersebut telah dimainkan oleh anak-anak dari suatu jaman ke jaman berikutnya.

Dari uraian pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah permainan anak-anak yang sudah ada sejak jaman dahulu yang diturunkan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya serta dalam permainan tradisional yang bersifat menyenangkan.

### **c. Manfaat Permainan Tradisional**

Permainan tradisional memang permainan yang lahir sejak jaman dahulu. Selain mengandung nilai-nilai warisan budaya permainan

tradisional juga memiliki beberapa manfaat yang penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak.

Hasanah dan Pratiwi (2017,p.34) menyatakan bahwa permainan tradisional memiliki manfaat sebagai berikut:

- 1) Bermain untuk perkembangan aspek fisik motorik anak.
- 2) Bermain untuk perkembangan aspek bahasa anak.
- 3) Bermain untuk perkembangan aspek sosial anak
- 4) Bermain untuk perkembangan aspek emosional anak.
- 5) Bermain untuk perkembangan aspek moral anak.
- 6) Bermain untuk perkembangan aspek kognitif anak.
- 7) Bermain untuk perkembangan kreativitas anak.
- 8) Bermain untuk perkembangan pengetahuan dan wawasan anak.

#### **d. Macam Macam Permainan Tradisional**

Negera Indonesia memiliki beraneka macam permainan tradisional mulai permainan yang dimainkan anak-anak sampai orang dewasa. Dari sekian banyak permainan tradisional tersebut ada beberapa macam permainan tradisional yang biasanya dimainkan oleh anak-anak sekolah dasar.

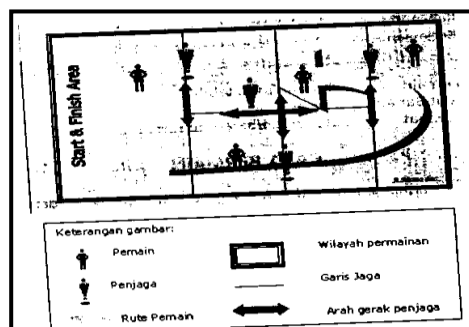
Berikut ini adalah beberapa permainan yang diajarkan di SD Muhammadiyah Tegalrejo Yogyakarta:

##### 1) Permainan Gobak Sodor

Cara bermain : Permainan ini terdiri dari dua grup, yaitu grup jaga dan grup lawan. Setiap orang digrup jaga membuat penjagaan berlapis

dengan cara berbaris ke belakang sambil merentangkan tangan agar tidak dapat dilalui oleh lawan. Satu orang penjaga lagi bertugas digaris tengah yang bergerak lurus dari penjaga lainnya. Jarak antara satu penjaga dengan penjaga lain belakangnya sejauh 5 langkah, sedangkan jarak rentangan kesamping sejauh 4 kali rentangan tangan. Wilayah permainan dan garis jaga ditandai oleh kapur. Selama permainan berlangsung, salah satu kaki penjaga harus tetap di atas garis jaga. Jadi, ia tidak bisa bergerak bebas untuk menghalangi pemain lawan melaluinya. Jika pemain lawan tersentuh oleh penjaga maka pemain pun gugur. Kemenangan akan diperoleh grup jaga jika berhasil mengenai seluruh pemain lawan.

Gambar 1. Lapangan Gobak Sodor  
 Sumber: A. Husna M (2009,pp.3-4)



## 2) Permainan Rerebonan/bentengan/Baren

Permainan ini merupakan permainan yang menuntut stamina para pemain untuk mengalahkan benteng pertahanan lawan, mempertahankan benteng sendiri atau menyelamatkan kawan dari sandraan lawan.

Cara bermain :

Anak-anak menentukan dua kelompok yang akan berlawanan. Misalnya, jumlah anak 10 orang maka setiap kelompok anak terdiri dari 5 orang. Cara menentukan kelompok dengan *hompimpa*, yaitu anak-anak menggerakkan telapak tangan kananya untuk melihat kesamaan posisi telapaknnya tersebut pada saat mereka mengucapkan ”*lima an lima aaaa...an*”. jika yang dicari untuk setiap kelompok adalah lima orang, maka harus ada sejumlah 5 orang anak yang memiliki posisi tangan yang sama, jika kouta belum terpenuhi maka *hompimpa* harus dilakukan sampai jumlah kelompok dapat dipenuhi. Posisi telapak tersebut terdiri dari dua posisi yaitu telungkup dan terlentang.

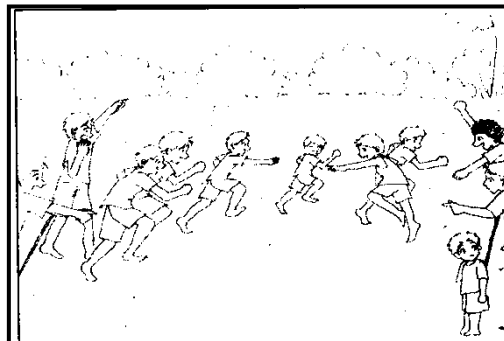
Apabila kelompok telah diketahui, maka permainan pun dapat segera dimulai. Setiap kelompok akan mengatur jarak dan gawang mereka masing- masing dengan posisi saling berhadapan. kelompok tersebut biasanya akan mengatur strategi siapa yang akan jadi penyerang, dan siapa yang akan menjadi penjaga gawang, atau bahkan posisi tersebut fleksibel artinya tanggung jawab bisaberubah-ubah.

Hal paling penting dilakukan dalam melakukan permainan ini adalah bagaimana memperoleh tawanan sebanyak-banyaknya dari lawan, dan bagaimana mempertahankan gawang dari serangan lawan. Untuk mendapatkan tawanan biasanya kelompok akan saling menstimulasi (dalam bahasa sunda disebut *mancing*). Anak yang lebih

dahulu keluar dari gawangnya dapat disergap oleh lawan yang baru keluar dari gawangnya. Jika anak tersebut tidak dapat menghindari kejaran lawan, maka dia akan ditawan, dan posisinya akan berbaris di daerah lawan.

Permainan ini terus dilakukan sampai tawanan bertambah banyak dan apabila kekuatan telah dirasakan cukup untuk menjebolkan pertahanan lawan, kelompok tersebut dapat membobol pertahanan lawan dengan cara terlebih dahulu menginjakkan kakinya di gawang lawan. Dan jika demikian terjadi, maka dialah keluar sebagai pemenang.

Gambar 2. Anak-Anak Sedang Bermain Bentengan  
Sumber: Euis Kurniati, (2016,p.58)



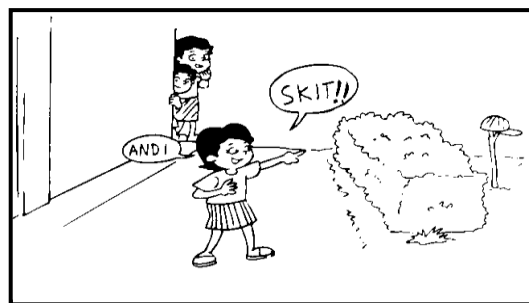
### 3) Permainan Petak Umpet/Dhelikan

Cara bermain:

Permainan tradisional dhelikan ini lebih dikenal dengan petak umpet. Pertama kali melakukan pengundian untuk mendapat pemain yang jadi (*dadi*). Setelah dapat maka pemain *dadi* menelungkupkan muka pada tembok, sambil berhitung 100 hitungan (dengan cepat). Sementara pemain yang lain bersembunyi. Setelah selesai berhitung, pemain yang

*dadi* mencari tempat persembunyian pemain lainnya. Jika menemukan salah satu pemain yang *ngumpet* maka anak yang *dadi* harus segera menyebutkan nama dan berlari menuju tembok jaga sambil menyebut *skit*. contohnya, “*Novi.Skit*” dan pemain yang ketahuan persembunyiannya segera kembali ke tembok yang sama (adu cepat dengan pemain yang *dadi*) juga untuk menyentuh tembok sambil mengatakan *skit*. Jika pemain yang ketahuan tempat persembunyiannya lebih cepat dari yang jaga, berarti ia terbebas. Namun, jika pemain yang *dadi* lebih cepat berarti dianggap telah sah menemukan satu lawan. Permainan berakhir ketika semua telah ditemukan atau pemain yang *dadi* menyerah. Saat menyerah, pemain yang *dadi* mengangkat tangan sambil berteriak keras, “*nyerah!!*” agar didengar pemain yang masih sembunyi.

Gambar 3. Anak-Anak Sedang Bermain Petak Umpet  
Sumber: Aisyah Fad, (2014,p.66)



#### 4) Permainan Engkleng/Sondah

Cara bermain: Permainan engkleng disebut juga sondah. Permainan ini dimulai dengan menentukan pemain pertama. Pemain melempar pecahan genting mulai dari kotak 1. Aturan permainnya, kotak yang terdapat pecahan genting tidak boleh dilewati, sehingga pemain harus

langsung meloncat kekotak 2 dengan satu kaki (engkleng) ke kotak 3 (masih engkleng). Selanjutnya kaki kiri di kotak 4 dan kaki kanan di kotak 8 secara bersamaan, saat kaki tidak engkelng disebut *brok* (pada kotak 4, 8, 9 tidak boleh engkleng). Kemudian, diteruskan engkleng di kotak 5, 6, 7 dan kembali *brok* di kotak 9 (dua kaki dalam satu kotak). Pemain mengambil pecahan genting, pada kotak 1 (tangan tidak boleh menyentuh garis), kemudian kembali ke garis *start*. Kotak 1 yang sebelumnya dilompati karena pecahan genting sudah diambil maka perlu dilompati kembali, tetapi harus dilewati dengan engkleng. Setelah berhasil, permainan diulangi dengan melempar genting ke kotak 2. Demikian seterusnya hingga permainan selesai.

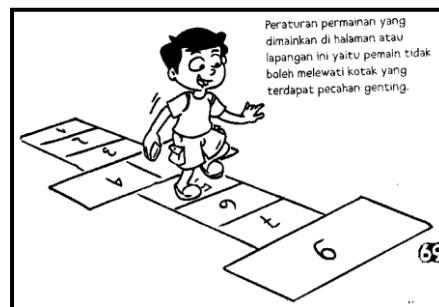
Dalam permainan engkleng ada pengecualian, saat pecahan sampai kotak 4 maka *brok* dilakukan di kotak 8. Demikian juga saat pecahan genting di kotak 8, berarti *brok* di kotak 4 (*brok* dengan satu kaki di kotak 4 dan satu kaki di kotak 8 hanya untuk menyingkat waktu). Apabila berada di kotak 9, tentu saja mengambil pecahan genting dari kotak 7 (dengan engkleng), bukan dari 8. Selain itu, semua diambil dari kotak 9. Saat semua tahapan telah selesai maka pada tahapan berikutnya, saat kembali melempar pecahan genting tidak menggunakan genggam tangan biasa menggunakan sebagai berikut.

Telapak tangan, Punggung telapak tangan, Di atas lubang tangan yang menggenggam, Di atas punggung tangan yang menggenggam, Di atas pergelangan tangan yang menggenggam, Di atas punggung

pergelangan tangan, Di atas punggung dua jari tengah, Di atas telapak dua jari tengah, Di atas pergelangan tangan terlentang, Di atas antara pergelangan tangan dengan bahu yang terlentang, Di atas siku tangan yang dilipat, Di atas bahu, dan Di atas kepala.

Setelah melewati tahap akhir, pemain menjatuhkan pecahan genting dari kepala dan menangkapnya dengan satu tangan. Selanjutnya berbalik dan melempar pecahan genting dengan membelakangi kotak. Jika berhasil masuk dalam salah satu kotak maka untuk selanjutnya pemain berhak *brok* pada kotak tersebut. Akan tetapi, jika tidak berhasil permainan bisa diulangi dari awal (diatas kepala), setelah lawan selesai bermain.

Gambar 4. Anak-anak Sedang Bermain Engkleng  
Sumber: Aisyah Fad, (2014,pp.68-69)



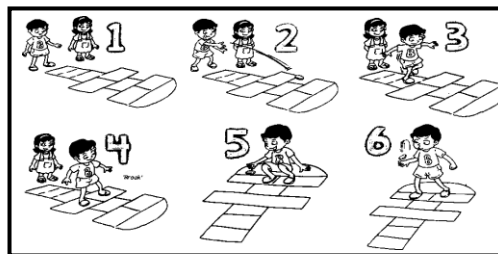
#### 5) Permainan Engkleng Gunung

Cara Bermain :

Pemain melempar pecahan genting ke dalam busur nomor 9 (lihat gambar). Selanjutnya melompat dengan satu kaki (engkleng) pada kotak 1, 3 dan "*brok*" bersamaan pada kotak 4 dan 5 (kaski kiri 4 kaki kanan 5), engkleng di kotak 6, dan *brok* bersama lagi pada kotak 7, 8 . setelah

itu berbalik sambil *brok* pada kotak 8, 7 . Dilanjutkan jongkok mengambil pecahan genting sambil tetap menghadap ke belakang. Setelah dapat kembali engkleng di kotak 6 dan *brok* di kotak 5 dan 4. Lalu, kembali ke *start* dan engkleng lagi di kotak 3, 1. Tahapan selanjutnya sama dengan engkleng 1.

Gambar 5. Anak-Anak Sedang Bermain Engkleng Gunung  
 Sumber: Aisyah Fad, (2014,p.71)



#### 6) Permainan Ular Naga

Cara Bermain :

Permainan ini sangat populer karena tersebar diseluruh daerah Indonesia. Dua pemain („A“ dan „B“) berhadapan dengan tangan saling menggenggam dan keatas membentuk trowongan. Sementara pemain lain membentuk kereta-keretaan berjalan melewati trowongan.

Lalu, pemain“ A“ dan „B“ bernyanyi:

*“ular naga panjangnya bukan kepalang, Menjalar-jalar selalu kian kemari. Umpan yang lezat itulah yang dicari, Ini dianya yang terbelakang.”*

Setelah lagu berhenti, tangan yang membentuk trowongan diturunkan menjaring anak yang tepat berada di trowongan saat lagu berhenti. Anak terjaring ditanyakan ingin ikut dengan“ A“ atau „B“.

Jika menjawab ikut pemain „A“ maka dia harus berbaris di belakang pemain „A“. Jika ikut pemain „B“ maka harus berada di belakang pemain „B“. Selama permainan berlangsung kemudian menghitung jumlah pengikut masing-masing. Pemain yang lebih sedikit pengikutnya harus berlari dan berusaha menarik pengikut lawan keluar dari barisan. Jika berhasil maka pengikut lawan itu akan berpindah menjadi pengikutnya. Permainan ular naga berakhir jika satu dari pemain „A“ atau „B“ menyerah atau pengikutnya habis sama sekali.

Gambar 6. Anak-Anak Sedang Bermain Ular Naga  
Sumber: Aisyah Fad, (2014,p.80)



#### 4. Karakteristik Peserta didik Sekolah Dasar

Sekolah dasar merupakan tempat bagi anak untuk belajar tentang ilmu dasar yang belum pernah anak ketahui sebelumnya dan tempat bersosialisasi dengan teman sebaya. Anak usia sekolah dasar memiliki karakter yang berbeda, anak-anak cenderung senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Pada dasarnya di pendidikan sekolah dasar memiliki dua tingkatan yaitu kelas bawah dan kelas atas. Kelas

bawah terdiri dari siswa kelas I-III, sedangkan kelas atas terdiri dari siswa kelas IV-VI. Penelitian ini mengambil subyek penelitian yaitu siswa kelas atas yang mencakup usia diantara 10-12 tahun.

Anak Sekolah Dasar merupakan anak yang sangat rentan mengalami perubahan yang sangat drastis baik mental, emosional maupun fisik. Usia anak SD yang berkisar 6 – 12 tahun memiliki tiga jenis perkembangan yaitu perkembangan fisik, kognitif dan psikososial. Menurut Nugraha (2017,p.187), perkembangan anak usia 9-12 tahun dari sisi fisik sudah terjadi perubahan berubahan yang cenderung signifikan. Anak bertambah tinggi, suara membesar dan rasa percaya diri meningkat. Masa usia Sekolah Dasar adalah masa keserasian sekolah, pada masa ini secara relatif anak – anak lebih mudah dididik dari pada masa sekolah taman kanak – kanak dan masa sekolah sesudahnya yaitu masa sekolah menengah.

Menurut Yusuf (2012,pp.180-184) perkembangan anak dibagi 7 fase yaitu: Perkembangan intelektual, perkembangan bahasa, perkembangan sosial, perkembangan emosi, perkembangan moral, perkembangan penghayatan keagamaan, dan perkembangan motorik. Pertumbuhan berkaitan dengan masalah perubahan fisik seorang anak, sedangkan perkembangan merupakan bertambahnya kemampuan atau skill adalah struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dan teratur sebagai hasil proses pematangan anak.

Rahyubi (2012,p.220) menyatakan bahwa fase anak besar antara usia 6-12 tahun, aspek yang menonjol adalah perkembangan sosial dan

intelengensi. Perkembangan kemampuan fisik yang tampak pada masa anak besar atau anak yang berusia 6-12 tahun, selain muncul kekuatan yang juga mulai menguasai apayang yang disebut fleksibilitas dan keseimbangan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia sekolah dasar kelas atas yang berusia 10-12 tahun memiliki karakteristik yang selalu ingin tahu dan cenderung rendah partisipasinya untuk melakukan permainan. Siswa kelas atas memiliki kemauan yang besar dan terdapat kecenderungan untuk membandingkan dirinya dengan orang lain. Secara fisik, sosial, dan psikis siswa kelas atas lebih berkembang daripada siswa kelas bawah. Semua siswa memiliki kebutuhan meskipun intensitas kebutuhan bervariasi antara siswa satu dengan siswa lainnya. Kebutuhan siswa juga bervariasi sesuai dengan tahapan perkembangannya, meski pada umumnya meliputi kebutuhan fisik, kognitif, emosi, sosial, dan intelektual. Hal ini akan menentukan bagaimana siswa dalam masing-masing tahapan akan belajar dan berkembang sesuai dengan kemampuannya.

## **5. Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah :

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Tedy Andriyanto yang berjudul “Minat Siswa Kelas IV dan V Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD Negeri Sendangharjo Sleman Yogyakarta”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif menggunakan metode survei dengan teknik pengambilan data

menggunakan angket tertutup. Teknik analisis data secara deskriptif kuantitatif dengan presentase. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas IV dan V SD Negeri Sendangharjo Sleman Yogyakarta yang berjumlah 31 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa besarnya minat siswa kelas IV dan V dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD N Sendangharjo Sleman Yogyakarta, untuk kategori “sangat tinggi” sebanyak 2 siswa atau sebesar 6,45 %; kategori “tinggi” sebanyak 7 siswa atau sebesar 22,58 %; kategori “sedang” sebanyak 13 siswa atau sebesar 41,94 %; kategori “rendah” sebanyak 7 siswa atau sebesar 22,58 %; dan ketegori “sangat rendah” sebanyak 2 siswa atau sebesar 6,45 %.

- b. Penelitian yang dilakukan oleh Pradipta Tyas Martani (2019) yang berjudul ”Partisipasi Peserta didik Kelas VIII terhadap Pembelajaran PJOK Materi Permainan Bolavoli di SMP Negeri 1 Salam Kabupaten Magelang”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa tinggi partisipasi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bolavoli di SMP Negeri 1 Salam Kabupaten Magelang. Populasi dalam penelitian yaitu peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Salam Kabupaten Magelang berjumlah 184 orang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen yang berupa angket tertutup. Hasil penelitian diketahui bahwa responden yang memiliki “sangat rendah” sebesar 7,07% (13 peserta didik), “rendah” sebesar 28,80% (53 peserta

didik), “cukup” sebesar 31,52% (58 peserta didik), “tinggi” sebesar 22,83% (42 peserta didik), dan “sangat tinggi” sebesar 9,78% (8 peserta didik).

## **6. Kerangka Berfikir**

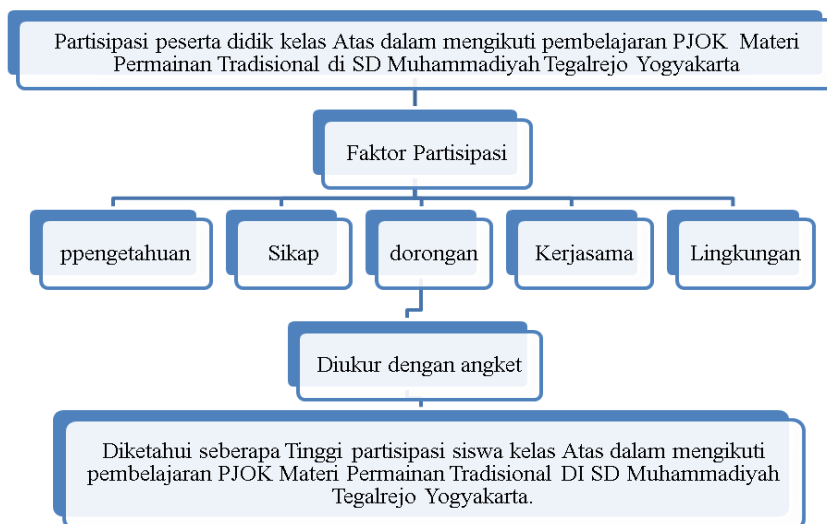
Partisipasi adalah keikutsertaan untuk mengambil bagian melalui kegiatan- kegiatan secara aktif. Keikutsertaan individu individu akan menciptakan kebersamaan yang mempunyai pengaruh besar terhadap pelaksanaan dan keberhasilan suatu tujuan kegiatan. Faktor-faktor yang mempengaruhi adanya partisipasi adalah faktor pengetahuan, faktor sikap, faktor dorongan, faktor kerjasama, faktor fisik, faktor kemampuan.

Tujuan pendidikan jasmani yaitu melalui aktivitas jasmani diupayakan untuk meningkatkan keterampilan motorik dan nilai-nilai fungsional yang mencakup aspek kognitif, afektif, psikomotor, dan sosial. Pernyataan ini mungkin yang secara tegas dijadikan asumsi dasar oleh guru pendidikan jasmani dengan memilih cara menyampaikan tujuan pembelajaran yang berorientasi pada tujuan keseluruhan. Memudahkan penyampaian tujuan pembelajaran secara keseluruhan agar mudah dimengerti oleh peserta didik, upaya yang dilakukan oleh guru pendidikan jasmani adalah dengan merumuskan tujuan umum atau menyeluruh tersebut dirumuskan secara khusus.

PJOK adalah mata pelajaran yang menggunakan gerak atau permainan dan olahraga. Di dalamnya terkandung arti bahwa gerakan, permainan, atau cabang olahraga tertentu yang dipilih hanyalah alat untuk mendidik, yaitu

berupa keterampilan fisik dan motorik, keterampilan berpikir dan keterampilan memecahkan masalah, dan bisa juga keterampilan emosional dan sosial. Dalam mengikuti pembelajaran PJOK peserta didik akan mempunyai motif dan motivasi yang berbeda- beda, sehingga partisipasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran akan berbeda pula. Berdasarkan hal tersebut, Partisipasi Peserta Didik Kelas Atas Dalam Mengikuti Pembelajaran PJOK Materi Permainan Tradisional Di SD Muhammadiyah Tegalrejo Yogyakarta akan diukur menggunakan angket tertutup. Faktor-faktor yang mempengaruhi adanya partisipasi adalah faktor pengetahuan, faktor sikap, faktor dorongan, faktor kerjasama, faktor lingkungan.

**Gambar 7. Alur Kerangka Berpikir**



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan penelitian jenis deskriptif kuantitatif yaitu suatu metode penelitian yang dilakukan dengan tujuan utama untuk membuat gambaran atau deskripsi tentang suatu keadaan secara objektif. Metode yang digunakan adalah metode survei dengan teknik pengumpulan data yang digunakan berupa teknik observasi dan angket. Berdasarkan pendapat Sugiyono (2017,p.203), observasi merupakan kegiatan pemuatan penelitian terhadap suatu objek. Sedangkan kuesioner (angket) berdasarkan pendapat Sugiyono (2017,p.199), merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Dengan begitu variabel penelitian yang diteliti berupa sekumpulan data yang akan dipresentase, untuk mengetahui partisipasi siswa kelas atas dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi permainan tradisional di sd Muhammadiyah Tegalrejo Yogyakarta.

#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah Tegalrejo Yogyakarta Jl. HOS Cokroaminoto Blok TR3 No.415, Tegalrejo, Kec. Tegalrejo, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55244. Adapun tes pengambilan data di laksanakan 11 desember 2023. Penelitian ini dilaksanakan di kelas dan

di aula sekolah. Penelitian ini dimulai pada jam 07:30-12:00 WIB.

### **C. Populasi dan Sampel Penelitian**

Berdasarkan pendapat Sugiyono (2017,p.135), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek ataupun subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya.adalah peserta didik kelas Atas SD Muhammadiyah tegalrejo Yogyakarta.

Berdasarkan pendapat Sugiyono (2017,p.73), sampel adalah sebagian dari karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah sampling jenuh yang artinya seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Pada siswa kelas 4 dan 5, yang berjumlah 113 peserta didik.

### **D. Definisi Operasional Penelitian**

Arikunto (2010,p.118) menyatakan bahwa “Variabel adalah objek penelitian atauapa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah Partisipasi Peserta Didik Kelas Atas Dalam Mengikuti Pembelajaran PJOK Materi Permainan Tradisional Di SD Muhammadiyah Tegalrejo Yogyakarta. Definisi operasionalnya yaitu Partisipasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran tradisional di SD Muhammadiyah Tegalrejo Yogyakarta. yang dapat ditinjau dari faktor pengetahuan, faktor sikap, faktor dorongan, faktor kerjasama, faktor lingkungan, faktor kemampuan, yang diukur menggunakan angket tertutup.

## E. Teknik Instrumen

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati, menurut Sugiyono (2017,p.102). Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti di dalam penelitiannya untuk mengumpulkan data. Instrumen merupakan suatu alat atau sarana yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah untuk diolah.

Instrumen atau alat yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket tertutup. Arikunto (2010,p.168), menyatakan bahwa angket tertutup adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden tinggal memberikan tanda check list (√) pada kolom atau tempat yang sesuai, dengan angket langsung menggunakan skala bertingkat. Skala bertingkat dalam angket ini menggunakan modifikasi skala Likert dengan empat pilihan jawaban yaitu, Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

**Tabel 1. Alternatif Jawaban Angket**

| Pernyataan | Alternatif Pilihan |   |    |     |
|------------|--------------------|---|----|-----|
|            | SS                 | S | TS | STS |
| Positif    | 4                  | 3 | 2  | 1   |
| Negatif    | 1                  | 2 | 3  | 4   |

Menurut Sutrisno Hadi (1991,p.7) terdapat tiga langkah yang harus disusun dalam menyusun instrumen, yaitu sebagai berikut.

1. Mendefinisikan Konstrak

Yaitu mendefinisikan konstrak variabel yang akan diteliti atau diukur. Konstrak dalam penelitian ini adalah Partisipasi Peserta Didik Kelas Atas Dalam Mengikuti Pembelajaran PJOK Materi Permainan Tradisional di SD Muhammadiyah Tegalrejo Yogyakarta.

2. Menyidik Faktor

Menyidik faktor adalah tahap yang bertujuan untuk menandai faktor-faktor yang dikemukakan dalam konstrak yang akan diteliti. Dalam penelitian ini, diukur dalam Partisipasi Peserta Didik Kelas Atas Dalam Mengikuti Pembelajaran PJOK Materi Permainan Tradisional di SD Muhammadiyah Tegalrejo Yogyakarta yang dapat ditinjau dari faktor pengetahuan, faktor sikap, faktor dorongan, faktor kerjasama, faktor lingkungan.

3. Menyusun Butir-Butir Pertanyaan

Langkah ketiga adalah menyusun butir pertanyaan berdasarkan faktor keikutsertaan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi permainan tradisional di SD Muhammadiyah Tegalrejo Yogyakarta.

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan adalah dengan pemberian angket kepada responden yang menjadi subjek dalam penelitian. adapun mekanismenya adalah sebagai berikut:

a. Sebelumnya penelitian ini sudah diuji Validitas Bersama bapak Rithaudin dan Bapak Komarudin dan dinyatakan valid. Skripsi teman saya yang berjudul Partisipasi peserta didik kelas 5 dalam mengikuti pembelajaran renang. Dengan 31 lembar soal dan 59 siswa. Lalu saya kembangkan menjadi 35 lembar soal. (Expert Judgement) butir-butir pernyataan dengan pakar bapak Dr. Komarudin, S.Pd., M.A dan bapak Ahmad Rithaudin, S.Pd.Jas., M.Or. Kisi-kisi uji coba instrumen penelitian sebagai berikut:

**Tabel 2 Kisi-kisi Uji Coba Instrumen**

| Variabel   | Faktor      | Indikator              | Nomor butir      |        | Σ |
|--|-------------|------------------------|------------------|--------|---|
|  |             |                        | +                | -      |   |
| Partisipasi peserta didik kelas atas dalam mengikuti Pembelajaran PJOK Materi permainan tradisional di SD Muhammadiyah Tegalarjo Yogyakarta. | Pengetahuan | Pemahaman materi       | 1, 2, 3, 4       |        | 4 |
|  |             | Pemahaman aturan       | 5, 6, 7          |        | 3 |
|  | Sikap       | Partisipasi            | 8, 9, 10, 11, 12 |        | 5 |
|  |             | Interaksi              | 13, 14           | 15     | 3 |
|  | Dorongan    | Intrinsik              | 16, 17, 18       | 19     | 4 |
|  |             | Ekstrinsik             | 20               | 21, 22 | 3 |
|  | Kerja sama  | Komunikasi antar teman | 23               | 24     | 2 |
|  |             | Membantu antar teman   | 25               | 26     | 2 |
|  | Lingkungan  | Sarana dan prasarana   | 27, 28, 29, 30   | 31     | 5 |
|  |             | Sosial                 | 32, 33, 34       | 35     | 4 |
| <b>Jumlah</b>  |             |                        | <b>35</b>        |        |   |

**Tabel 3 Uji Validitas**

|         | Scale Mean<br>if Item<br>Deleted | Scale<br>Variance if<br>Item Deleted | Corrected<br>Item-Total<br>Correlation | Cronbach's<br>Alpha if Item<br>Deleted |
|---------|----------------------------------|--------------------------------------|--|--|
| Butir1  | 231,2353                         | 620,691                              | 0,498                                  | 0,743                                  |
| Butir2  | 231,4706                         | 618,765                              | 0,529                                  | 0,743                                  |
| Butir3  | 231,6471                         | 618,118                              | 0,609                                  | 0,742                                  |
| Butir4  | 231,4118                         | 615,882                              | 0,643                                  | 0,741                                  |
| Butir5  | 231,5882                         | 618,257                              | 0,396                                  | 0,743                                  |
| Butir6  | 231,5882                         | 596,132                              | 0,782                                  | 0,733                                  |
| Butir7  | 231,5294                         | 613,515                              | 0,609                                  | 0,74                                   |
| Butir8  | 231,7647                         | 610,941                              | 0,586                                  | 0,739                                  |
| Butir9  | 232,0588                         | 606,184                              | 0,67                                   | 0,737                                  |
| Butir10 | 231,3529                         | 618,743                              | 0,537                                  | 0,743                                  |
| Butir11 | 231,6471                         | 611,243                              | 0,721                                  | 0,739                                  |
| Butir12 | 231,4706                         | 619,015                              | 0,519                                  | 0,743                                  |
| Butir13 | 231,9412                         | 618,559                              | 0,553                                  | 0,742                                  |
| Butir14 | 231,6471                         | 607,118                              | 0,591                                  | 0,738                                  |
| Butir15 | 232                              | 617,875                              | 0,435                                  | 0,742                                  |
| Butir16 | 231,4118                         | 613,007                              | 0,62                                   | 0,74                                   |
| Butir17 | 231,4706                         | 615,015                              | 0,677                                  | 0,741                                  |
| Butir18 | 231,8824                         | 617,485                              | 0,535                                  | 0,742                                  |
| Butir19 | 231,8235                         | 607,279                              | 0,497                                  | 0,738                                  |
| Butir20 | 231,5294                         | 615,64                               | 0,662                                  | 0,741                                  |
| Butir21 | 231,4706                         | 620,015                              | 0,479                                  | 0,743                                  |
| Butir22 | 231,4118                         | 615,507                              | 0,538                                  | 0,741                                  |
| Butir23 | 231,6471                         | 614,118                              | 0,529                                  | 0,741                                  |
| Butir24 | 231,5882                         | 614,257                              | 0,512                                  | 0,741                                  |
| Butir25 | 231,5294                         | 616,89                               | 0,612                                  | 0,742                                  |
| Butir26 | 231,4706                         | 616,14                               | 0,517                                  | 0,742                                  |
| Butir27 | 231,7647                         | 621,191                              | 0,299                                  | 0,744                                  |
| Butir28 | 231,8824                         | 607,485                              | 0,665                                  | 0,738                                  |
| Butir29 | 231,5882                         | 611,257                              | 0,6                                    | 0,739                                  |
| Butir30 | 231,2353                         | 617,066                              | 0,519                                  | 0,742                                  |
| Butir31 | 231,6471                         | 609,493                              | 0,59                                   | 0,739                                  |
| Butir32 | 231,4118                         | 619,132                              | 0,514                                  | 0,743                                  |
| Butir33 | 231,3529                         | 617,743                              | 0,577                                  | 0,742                                  |

b. Peneliti mencari data peserta didik kelas Atas di SD Muhammadiyah

Tegalrejo Yogyakarta.

- c. Peneliti menyebarkan angket kepada responden.
- d. Selanjutnya peneliti mengumpulkan angket dan melakukan transkrip atas hasil pengisian angket.
- e. Setelah memperoleh data penelitian data diolah menggunakan analisis statistik kemudian peneliti mengambil kesimpulan dan saran.

## F. Teknik Analisis Data

### 1. Teknik analisis data

Setelah semua data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data sehingga data-data tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan. Azwar (2016,p.163) menyatakan bahwa untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan Penilaian Acuan Norma (PAN) pada tabel 2 sebagai berikut:

**Tabel 4. Norma Penilaian**

| No | Interval                       | Kategori      |
|----|--------------------------------|---------------|
| 1  | $M + 1,5 S < X$                | Sangat Tinggi |
| 2  | $M + 0,5 S < X \leq M + 1,5 S$ | Tinggi        |
| 3  | $M - 0,5 S < X \leq M + 0,5 S$ | Cukup         |
| 4  | $M - 1,5 S < X \leq M - 0,5 S$ | Rendah        |
| 5  | $X \leq M - 1,5 S$             | Sangat Rendah |

(Sumber: Azwar, 2016,p.163)Keterangan:

M : nilai rata-rata(mean)

X : skor

S : standar deviasi

Teknik analisis data Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif menggunakan persentase. Menurut Sugiyono (2017,p.147), statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul dari obyek yang telah diteliti sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Rumus untuk mencari persentase yang dikutip dari bukunya Sudijono (2017,p.43) untuk menghitung frekuensi relatif (persentase) sebagai berikut :

Keterangan:

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

P = Presentasi yang dicari (Frekuensi Relatif)

F = Frekuensi

N = Jumlah Respond

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

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

Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk menggambarkan data yaitu tentang seberapa tinggi partisipasi peserta didik kelas atas dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi permainan tradisional di SD Muhamadiyah Tegalrejo Yogyakarta yang diungkapkan dengan angket yang berjumlah 35 butir. Angket dalam penelitian ini terbagi dalam lima faktor, yaitu faktor pengetahuan, sikap, dorongan, kerjasama, dan lingkungan. Skor yang diperoleh dari masing-masing faktor dianalisis menggunakan deskriptif. Hasil analisis data penelitian dipaparkan sebagai berikut:

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang Partisipasi peserta didik kelas atas dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi permainan tradisional di SD Muhamadiyah Tegalrejo Yogyakarta diperoleh skor terendah (minimum) 97,00, skor tertinggi (maksimum) 148,00, rerata (mean) 114,955, nilai tengah (median) 115,00, nilai yang sering muncul (mode) 115,00, standar deviasi (SD) 6,125. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 8 sebagai berikut:

**Tabel 5. Deskriptif Statistik Partisipasi peserta didik kelas atas dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi permainan Tradisional Di SD Muhammadiyah Tegalrejo Yogyakarta**

| Statistik      |         |
|----------------|---------|
| N              | 113     |
| Mean           | 114,955 |
| Median         | 115,00  |
| Mode           | 115,00  |
| Std. Deviation | 6,125   |
| Maximum        | 148,00  |
| Minimum        | 97,00   |

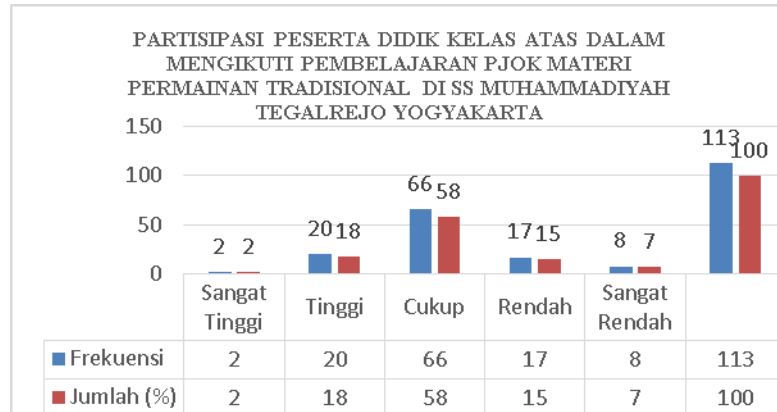
Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, Partisipasi peserta didik kelas atas dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi permainan Tradisional Di SD Muhammadiyah Tegalrejo Yogyakarta disajikan pada tabel 4 sebagai berikut:

**Tabel 6. Distribusi Frekuensi Partisipasi peserta didik kelas atas dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi permainan tradisional di SD Muhammadiyah Tegalrejo Yogyakarta**

| No.           | Interval                   | Kategori      | Frekuensi  | %           |
|---------------|----------------------------|---------------|------------|-------------|
| 1.            | $124,14 < X$               | Sangat Tinggi | 2          | 2           |
| 2.            | $118,017 < X \leq 124,14$  | Tinggi        | 20         | 18          |
| 3.            | $111,892 < X \leq 118,017$ | Cukup         | 66         | 58          |
| 4.            | $105,76 < X \leq 111,892$  | Rendah        | 17         | 15          |
| 5.            | $X \leq 105,76$            | Sangat Rendah | 8          | 7           |
| <b>Jumlah</b> |                            |               | <b>113</b> | <b>100%</b> |

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 6 tersebut di atas, Partisipasi peserta didik kelas atas dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi permainan tradisional di SD Muhammadiyah Tegalrejo Yogyakarta dapat disajikan pada gambar 8 sebagai berikut:

**Gambar 8. Diagram Batang Partisipasi peserta didik kelas Atas dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi Permainan Tradisional di SD Muhammadiyah Tegalrejo Yogyakarta**



Berdasarkan tabel 6 dan gambar 2 di atas menunjukkan bahwa Partisipasi peserta didik kelas Atas dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi Permainan Tradisional di SD Muhammadiyah Tegalrejo Yogyakarta berada pada kategori “cukup” sebesar 58% (66 peserta didik), “tinggi” sebesar 18% (20 peserta didik), “rendah” sebesar 15% (17 peserta didik), “sangat rendah” sebesar 7,07% (8 peserta didik), dan “sangat tinggi” sebesar 2% (2 peserta didik). Sedangkan untuk hasil tiap faktor dapat disajikan sebagai berikut:

### 1. Faktor Pengetahuan

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang Partisipasi peserta didik kelas Atas dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi Permainan Tradisional Di SD Muhammadiyah Tegalrejo Yogyakarta berdasarkan faktor pengetahuan didapat skor terendah (minimum) 28, skor tertinggi (maksimum) 18, rerata (mean)

22,99, nilai tengah (median) 23,00, nilai yang sering muncul (mode) 23, standar deviasi (SD) 1,916. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 7 sebagai berikut:

**Tabel 7. Deskriptif Statistik Faktor Pengetahuan**

| Statistik Faktor Pengetahuan |       |
|------------------------------|-------|
| N                            | 113   |
| Mean                         | 22,99 |
| Median                       | 23,00 |
| Mode                         | 23    |
| Std. Deviation               | 1,916 |
| Maximum                      | 18    |
| Minimum                      | 28    |

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, Partisipasi peserta didik kelas Atas dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi Permainan Tradisional di Sd Muhammadiyah Tegalrejo Yogyakarta berdasarkan faktor pengetahuan disajikan pada tabel 8 sebagai berikut:

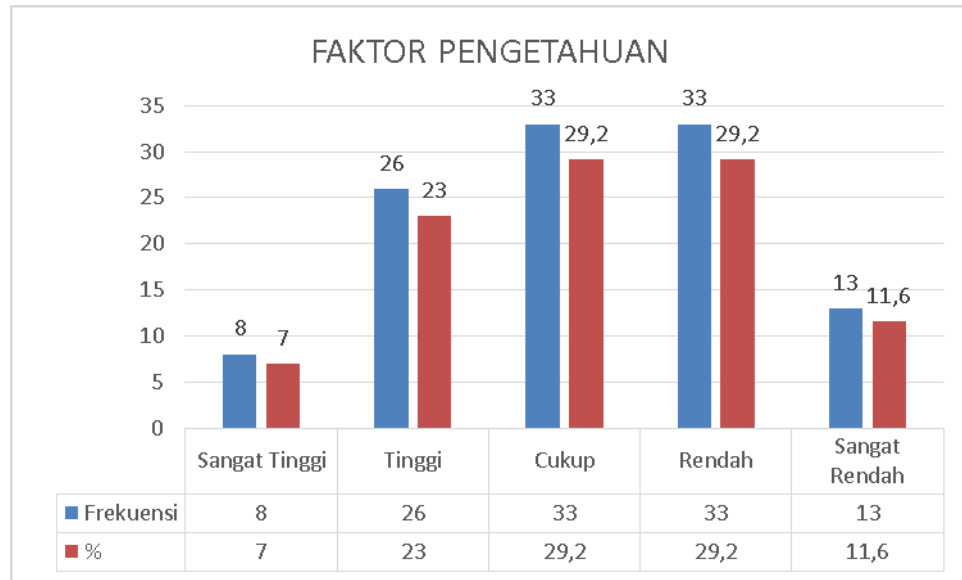
**Tabel 8. Distribusi Frekuensi Faktor Pengetahuan**

| No.           | Interval               | Kategori      | Frekuensi  | %           |
|---------------|------------------------|---------------|------------|-------------|
| 1.            | $25,86 < X$            | Sangat Tinggi | 8          | 7           |
| 2.            | $23,94 < X \leq 25,86$ | Tinggi        | 26         | 23          |
| 3.            | $22,03 < X \leq 23,94$ | Cukup         | 33         | 29,20       |
| 4.            | $20,11 < X \leq 22,03$ | Rendah        | 33         | 29,20       |
| 5.            | $X \leq 20,11$         | Sangat Rendah | 13         | 11,6        |
| <b>Jumlah</b> |                        |               | <b>113</b> | <b>100%</b> |

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 8 tersebut di atas, Partisipasi peserta didik kelas Atas dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi permainan tradisional di SD Muhammadiyah Tegalrejo Yogyakarta berdasarkan faktor

pengetahuan dapat disajikan pada gambar 9 sebagai berikut

**Gambar 9. Diagram Batang Faktor Pengetahuan**



Berdasarkan tabel 9 dan gambar 9 di atas menunjukkan bahwa Partisipasi peserta didik kelas atas dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi permainan tradisional di SD Muhammadiyah Tegalrejo Yogyakarta berdasarkan faktor pengetahuan berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 11,6% (13 peserta didik), “rendah” sebesar 29,20% (33 peserta didik), “cukup” sebesar 29,20% (33 peserta didik), “tinggi” sebesar 23% (26 peserta didik), dan “sangat tinggi” sebesar 7% (8 peserta didik).

## 2. Faktor Sikap

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang Partisipasi peserta didik kelas atas dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi permainan Tradisional di

SD Muhammadiyah Tegalrejo Yogyakarta. berdasarkan faktor sikap didapat skor terendah (minimum) 30, skor tertinggi (maksimum) 30, rerata (mean) 26,08, nilai tengah (median) 26,00, nilai yang sering muncul (mode) 26, standar deviasi (SD) 1,933. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 9 sebagai berikut:

**Tabel 9. Deskriptif Statistik Faktor Sikap**

| Statistik Faktor Sikap |       |
|------------------------|-------|
| N                      | 113   |
| Mean                   | 26,08 |
| Median                 | 26,00 |
| Mode                   | 26    |
| Std. Deviation         | 1,933 |
| Maximum                | 20    |
| Minimum                | 30    |

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, Partisipasi peserta didik kelas atas dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi permainan Tradisional di SD Muhammadiyah Tegalrejo Yogyakarta berdasarkan faktor sikap disajikan pada tabel 10 sebagai berikut:

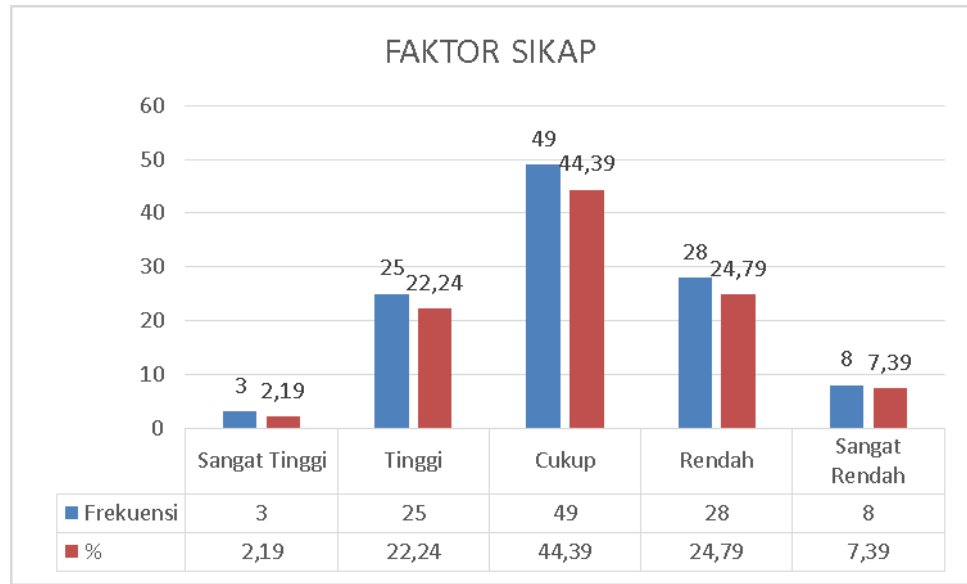
**Tabel 10. Distribusi Frekuensi Faktor Sikap**

| No. | Interval               | Kategori      | Frekuensi | %     |
|-----|------------------------|---------------|-----------|-------|
| 1.  | $29,06 < X$            | Sangat Tinggi | 3         | 2,19  |
| 2.  | $27,04 < X \leq 29,6$  | Tinggi        | 25        | 22,24 |
| 3.  | $25,11 < X \leq 27,04$ | Cukup         | 49        | 44,39 |
| 4.  | $23,18 < X \leq 25,11$ | Rendah        | 28        | 24,79 |

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 8 tersebut di atas, Partisipasi peserta didik kelas atas dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi permainan Tradisional di SD Muhammadiyah Tegalrejo Yogyakarta berdasarkan faktor sikap

dapat disajikan pada gambar 10 sebagai berikut:

**Gambar 10. Diagram Batang Faktor Sikap**



Berdasarkan tabel 10 dan gambar 10 di atas menunjukkan bahwa Partisipasi peserta didik kelas atas dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi permainan Tradisional di SD Muhammadiyah Tegalrejo Yogyakarta berdasarkan faktor sikap berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 7,39% (8 peserta didik), “rendah” sebesar 24,79% (28 peserta didik), “cukup” sebesar 44,39% (49 peserta didik), “tinggi” sebesar 22,24% (25 peserta didik), dan “sangat tinggi” sebesar 2,19% (3 peserta didik).

### 3. Faktor Dorongan

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang Partisipasi peserta didik kelas atas dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi permainan Tradisional di

SD Muhammadiyah Tegalrejo Yogyakarta berdasarkan faktor dorongan didapat skor terendah (minimum) 28, skor tertinggi (maksimum) 17, rerata (mean) 22,81, nilai tengah (median) 33,00, nilai yang sering muncul (mode) 33, standar deviasi (SD) 1,957. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 11 sebagai berikut:

**Tabel 11. Deskriptif Statistik Faktor Dorongan**

| Statistik Faktor Dorongan |       |
|---------------------------|-------|
| N                         | 113   |
| Mean                      | 22,81 |
| Median                    | 33,00 |
| Mode                      | 33    |
| Std. Deviation            | 1,957 |
| Maximum                   | 17    |
| Minimum                   | 28    |

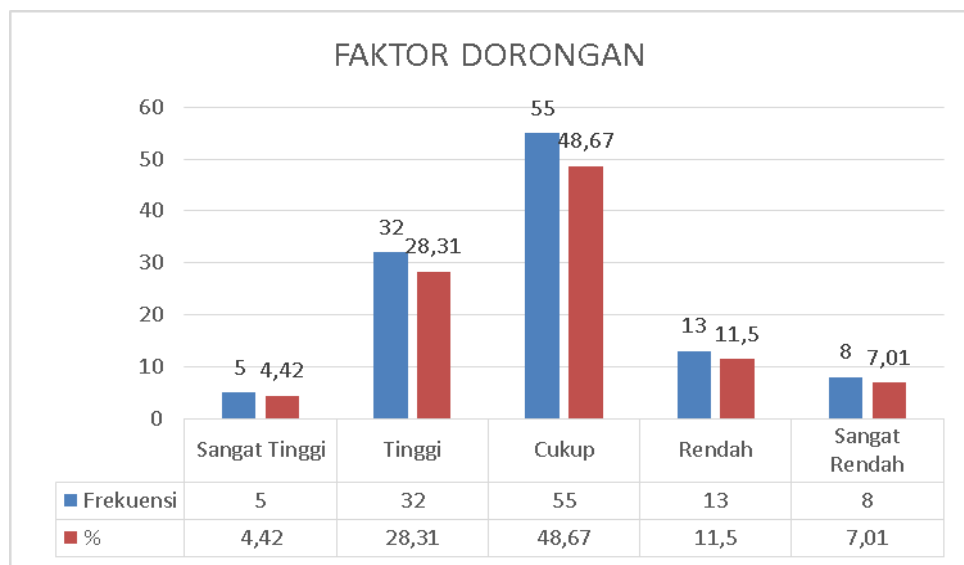
Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, Partisipasi peserta didik kelas atas dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi permainan Tradisional di SD Muhammadiyah Tegalrejo Yogyakarta berdasarkan faktor dorongan disajikan pada tabel 12 sebagai berikut:

**Tabel 12. Distribusi Frekuensi Faktor Dorongan**

| No.           | Interval               | Kategori      | Frekuensi  | %           |
|---------------|------------------------|---------------|------------|-------------|
| 1.            | $25,74 < X$            | Sangat Tinggi | 5          | 4,42        |
| 2.            | $23,78 < X \leq 25,74$ | Tinggi        | 32         | 28,31       |
| 3.            | $21,83 < X \leq 23,78$ | Cukup         | 55         | 48,67       |
| 4.            | $19,87 < X \leq 21,83$ | Rendah        | 13         | 11,50       |
| 5.            | $X \leq 19,87$         | Sangat Rendah | 8          | 7,01        |
| <b>Jumlah</b> |                        |               | <b>113</b> | <b>100%</b> |

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 10 tersebut di atas, Partisipasi peserta didik kelas atas dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi permainan Tradisional di SD Muhammadiyah Tegalrejo Yogyakarta berdasarkan faktor dorongan dapat disajikan pada gambar 11 sebagai berikut:

**Gambar 11. Diagram Batang Faktor Dorongan**



Berdasarkan tabel 12 dan gambar 11 di atas menunjukkan bahwa Partisipasi peserta didik kelas atas dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi permainan Tradisional di SD Muhammadiyah Tegalrejo Yogyakarta berdasarkan faktor dorongan berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 7,01% (8 peserta didik), “rendah” sebesar 11,50% (13 peserta didik), “cukup” sebesar 48,67% (55 peserta didik), “tinggi” sebesar 28,31% (32 peserta didik), dan “sangat tinggi” sebesar 4,45% (5 peserta didik).

#### 4. Faktor Kerja sama

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang Partisipasi peserta didik kelas atas dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi permainan Tradisional di SD Muhammadiyah Tegalrejo Yogyakarta berdasarkan faktor kerja sama didapat skor terendah (minimum) 16, skor tertinggi (maksimum) 9, rerata (mean) 12,88, nilai tengah (median) 13,00, nilai yang sering muncul (mode)13, standar deviasi (SD) 1,357. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 13 sebagai berikut:

**Tabel 13. Deskriptif Statistik Faktor Kerja sama**

| Statistik Faktor Kerjasama |       |
|----------------------------|-------|
| N                          | 113   |
| Mean                       | 12,88 |
| Median                     | 13,00 |
| Mode                       | 13    |
| Std. Deviation             | 1,357 |
| Maximum                    | 9     |
| Minimum                    | 16    |

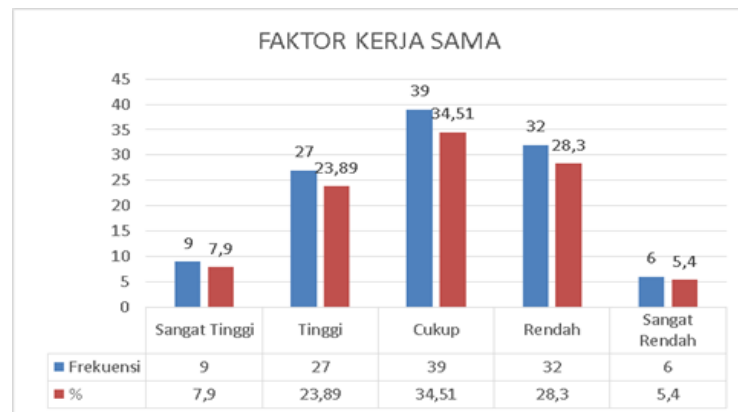
Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, Partisipasi peserta didik kelas atas dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi permainan Tradisional di SD Muhammadiyah Tegalrejo Yogyakarta berdasarkan faktor kerja sama disajikan pada tabel 14 sebagai berikut:

**Tabel 14. Distribusi Frekuensi Faktor Kerja sama**

| No.           | Interval               | Kategori      | Frekuensi  | %           |
|---------------|------------------------|---------------|------------|-------------|
| 1.            | $14,91 < X$            | Sangat Tinggi | 9          | 7,9         |
| 2.            | $13,55 < X \leq 14,91$ | Tinggi        | 27         | 23,89       |
| 3.            | $12,20 < X \leq 13,55$ | Cukup         | 39         | 34,51       |
| 4.            | $10,84 < X \leq 12,20$ | Rendah        | 32         | 28,3        |
| 5.            | $X \leq 10,84$         | Sangat Rendah | 6          | 5,4         |
| <b>Jumlah</b> |                        |               | <b>113</b> | <b>100%</b> |

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 14 tersebut di atas, Partisipasi peserta didik kelas atas dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi permainan Tradisional di SD Muhammadiyah Tegalrejo Yogyakarta berdasarkan faktor pengetahuan dapat disajikan pada gambar 12 sebagai berikut

**Gambar 12. Diagram Batang Faktor Kerja sama**



Berdasarkan tabel 14 dan gambar 12 di atas menunjukkan bahwa Partisipasi peserta didik kelas atas dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi permainan

Tradisional di SD Muhammadiyah Tegaltrejo Yogyakarta berdasarkan faktor pengetahuan berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 5,4% (6 peserta didik), “rendah” sebesar 28.3% (32 peserta didik), “cukup” sebesar 34,51% (39 peserta didik), “tinggi” sebesar 23,89% (27 peserta didik), dan “sangat tinggi” sebesar 7,9% (9 peserta didik).

## 5. Faktor Lingkungan

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang Partisipasi peserta didik kelas atas dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi permainan Tradisional di SD Muhammadiyah Tegaltrejo Yogyakarta berdasarkan faktor lingkungan didapat skor terendah (minimum) 69, skor tertinggi (maksimum) 24, rerata (mean) 30,19, nilai tengah (median) 30,00, nilai yang sering muncul (mode) 29, standar deviasi (SD) 4,352. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 15 sebagai berikut:

**Tabel 15. Deskriptif Statistik Faktor Lingkungan**

| Statistik Faktor Lingkungan |       |
|-----------------------------|-------|
| N                           | 113   |
| Mean                        | 30,19 |
| Median                      | 30,00 |
| Mode                        | 29    |
| Std. Deviation              | 4,352 |
| Maximum                     | 24    |
| Minimum                     | 69    |

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, Partisipasi peserta didik kelas atas dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi permainan Tradisional di SD Muhammadiyah Tegaltrejo Yogyakarta berdasarkan faktor

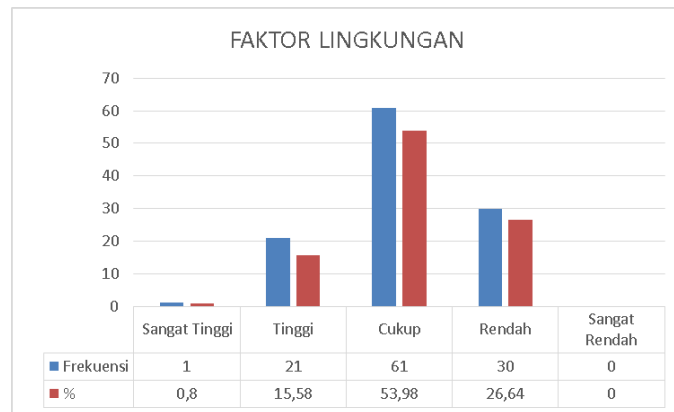
pengetahuan disajikan pada tabel 16 sebagai berikut:

**Tabel 16. Distribusi Frekuensi Faktor Lingkungan**

| No.           | Interval               | Kategori      | Frekuensi  | %           |
|---------------|------------------------|---------------|------------|-------------|
| 1.            | $36,71 < X$            | Sangat Tinggi | 1          | 0,8         |
| 2.            | $32,36 < X \leq 36,71$ | Tinggi        | 21         | 15,58       |
| 3.            | $28,01 < X \leq 32,36$ | Cukup         | 61         | 53,98       |
| 4.            | $23,66 < X \leq 28,01$ | Rendah        | 30         | 26,64       |
| 5.            | $X \leq 23,66$         | Sangat Rendah | -          | -           |
| <b>Jumlah</b> |                        |               | <b>113</b> | <b>100%</b> |

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 19 tersebut di atas, Partisipasi peserta didik kelas atas dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi permainan Tradisional di SD Muhammadiyah Tegalrejo Yogyakarta berdasarkan faktor lingkungan dapat disajikan pada gambar 13 sebagai berikut:

**Gambar 13. Diagram Batang Faktor Kerja Lingkungan**



Berdasarkan tabel 16 dan gambar 13 di atas menunjukkan bahwa Partisipasi peserta didik kelas atas dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi permainan Tradisional di SD Muhammadiyah Tegalrejo Yogyakarta berdasarkan faktor “rendah” sebesar 26,64% (30 peserta didik), “cukup” sebesar 53,98% (61 peserta

didik), “tinggi” sebesar 18,58% (21 peserta didik), dan “sangat tinggi” sebesar 0,8% (1 peserta didik).

## **B. Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi Partisipasi peserta didik kelas atas dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi permainan Tradisional di SD Muhammadiyah Tegalrejo Yogyakarta, yang diungkapkan dengan angket yang berjumlah 35 butir, dan terbagi dalam lima faktor, yaitu faktor pengetahuan, sikap, dorongan, kerjasama, dan lingkungan. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa Partisipasi peserta didik kelas atas dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi permainan Tradisional di SD Muhammadiyah Tegalrejo Yogyakarta dalam kategori “rendah”. Secara rinci Partisipasi peserta didik kelas atas dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi permainan Tradisional di SD Muhammadiyah Tegalrejo Yogyakarta paling banyak pada persentase 58% atau ada 66 peserta didik masuk dalam cukup, berikutnya ada 18% atau 20 peserta didik mempunyai partisipasi yang tinggi dalam pembelajaran PJOK materi permainan tradisional, dan kategori rendah sebesar 15% atau ada 17 peserta didik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Partisipasi peserta didik kelas atas dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi permainan Tradisional di SD Muhammadiyah Tegalrejo Yogyakarta belum optimal karena masih ada peserta didik kelas atas dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi permainan tradisional di SD Muhammadiyah Tegalrejo Yogyakarta

kurang antusias mengikuti pembelajaran permainan tradisional.

Gaya/metode mengajar guru juga sangat berpengaruh dalam mengikuti efektifitas proses pembelajaran PJOK. Metode mengajar merupakan pedoman cara khusus untuk menyampaikan materi pembelajaran untuk struktur episode belajar atau pembelajaran. Seorang guru yang menyampaikan materi dengan metode mengajar yang tepat dan sesuai dengan karakteristik peserta didik akan berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Semakin menyenangkan proses pembelajaran, maka peserta didik dapat berkonsentrasi pada pembelajaran yang sedang diajarkan, sehingga tingkatdaya serap pembelajaran akan meningkat.

Partisipasi peserta didik kelas atas dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi permainan Tradisional di SD Muhammadiyah Tegalrejo Yogyakarta terbagi dalam lima faktor, yaitu faktor pengetahuan, sikap, dorongan, kerjasama, dan lingkungan, secara rinci hasil penelitian dijelaskan sebagai berikut:

Partisipasi peserta didik kelas atas dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi permainan Tradisional di SD Muhammadiyah Tegalrejo Yogyakarta berdasarkan faktor pengetahuan dalam kategori “cukup”. Secara rinci Partisipasi peserta didik kelas atas dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi permainan Tradisional di SD Muhammadiyah Tegalrejo Yogyakarta berdasarkan faktor pengetahuan paling banyak pada persentase 29,20% atau ada 33 peserta didik masuk dalam kategori cukup dan rendah, berikutnya ada dan kategori tinggi sebesar 23% atau ada 26 peserta didik. Faktor pengetahuan berupa pengetahuan

tentang tema, fakta, aturan, dan keterampilan membuat *translation*. Sugihartono (2012,p.105) menyatakan bahwa pengetahuan adalah informasi yang diketahui melalui proses interaksi dengan lingkungan. Pengetahuan adalah sesuatu yang diketahui mengenai hal atau sesuatu pengetahuan dapat mengetahui perilaku seseorang.

Partisipasi peserta didik kelas atas dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi permainan Tradisional di SD Muhammadiyah Tegalrejo Yogyakarta berdasarkan faktor sikap dalam kategori “cukup”. Secara rinci Partisipasi peserta didik kelas atas dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi permainan Tradisional di SD Muhammadiyah Tegalrejo Yogyakarta berdasarkan faktor sikap paling banyak pada persentase 44,39% atau ada 49 peserta didik masuk dalam kategori cukup, berikutnya ada 24,79% atau 28 peserta didik mempunyai sikap yang rendah dalam pembelajaran PJOK materi permainan tradisional, dan kategori tinggi sebesar 22,24% atau ada 25 peserta didik. Faktor sikap meliputi pandangan/perasaan, kesediaan bereaksi, interaksi sosial, minat, dan perhatian. Salah satu faktor yang mempengaruhi partisipasi dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani adalah sikap peserta didik. Menurut Mustaqim (2012,p.100) menyatakan sikap yaitu pengalaman-pengalaman peserta didik sejak dari lingkungan keluarga, sekolah dan dimana saja mereka pernah bergaul menghasilkan sesuatu pemahaman yang unik, berbeda satu sama lain.

Partisipasi peserta didik kelas atas dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi permainan Tradisional di SD Muhammadiyah Tegalrejo Yogyakarta

berdasarkan faktor dorongan dalam kategori “rendah”. Secara rinci Partisipasi peserta didik kelas atas dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi permainan Tradisional di SD Muhammadiyah Tegalrejo Yogyakarta berdasarkan faktor dorongan paling banyak pada persentase 48,67% atau ada 55 peserta didik masuk dalam kategori cukup, berikutnya ada 28,31% atau 32 peserta didik mempunyai dorongan yang tinggi dalam pembelajaran PJOK materi permainan tradisional, dan kategori rendah sebesar 11,50% atau ada 13 peserta didik. Faktor dorongan meliputi dorongan dari individu itu sendiri, sehingga timbul partisipasi untuk mengikuti kegiatan aktivitas jasmani atau tindakan untuk memenuhinya. Dimiyati & Mudjiono (2002,p.80), menyatakan motivasi adalah dorongan mental yang memengaruhi perilaku manusia, termasuk perilaku belajar. Dalam proses belajar haruslah diperhatikan apa yang dapat mendorong peserta didik agar dapat belajar dengan baik/padanya apa yang dapat mendorong peserta didik agar dapat belajar dengan baik/padanya mempunyai motif untuk berpikir dan memusatkan perhatian, merencanakan dan melaksanakan kegiatan yang berhubungan/menunjang belajar.

Partisipasi peserta didik kelas atas dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi permainan Tradisional di SD Muhammadiyah Tegalrejo Yogyakarta berdasarkan faktor kerjasama dalam kategori “rendah”. Secara rinci Partisipasi peserta didik kelas atas dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi permainan Tradisional di SD Muhammadiyah Tegalrejo Yogyakarta berdasarkan faktor kerjasama paling banyak pada persentase 34,51% atau ada 39 peserta didik masuk dalam kategori cukup, berikutnya ada 28,3% atau 32 peserta didik mempunyai

kerjasama yang rendah dalam pembelajaran PJOK materi permainan tradisional, dan kategori sangat tinggi sebesar 7,9% atau ada 9 peserta didik. Faktor kerjasama yaitu peserta didik yang terlihat berpartisipasi pasti terlibat dan turut serta dalam kegiatan yang dilaksanakan yang diharapkan tercapainya tujuan.

Kerjasama didefinisikan sebagai proses sosial melalui peforma yang dinilai dan dihargai dengan istilah sekumpulan prestasi dari sekelompok orang yang bekerja sama untuk mencapai tujuan tertentu (Mylsidayu, 2014,p.61). Pendapat lain menurut Husdarta (2011,p.115), kerjasama (cooperation) adalah gejala saling mendekati untuk mengurus kepentingan bersama dan tujuan bersama. Pendidikan jasmani dapat memberikan kesempatan anak untuk berinteraksi secara sosial dengan peserta didik yang lain dengan adanya kegiatan kerjasama. Hal ini sesuai dengan teori dari Achmad (2012,p.14), yang menyatakan bahwa pendidikan jasmani memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan nilai-nilai pribadi melalui partisipasi dalam aktivitas jasmani baik secara berkelompok maupun perorangan. Peserta didik berpartisipasi dalam aktivitas jasmani yang dapat mengembangkan keterampilan sosial yang memungkinkan peserta didik berfungsi secara efektif dalam hubungan antar manusia.

Partisipasi peserta didik kelas atas dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi permainan Tradisional di SD Muhammadiyah Tegalrejo Yogyakarta berdasarkan faktor lingkungan dalam kategori “rendah”. Secara rinci Partisipasi peserta didik kelas atas dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi permainan Tradisional di SD Muhammadiyah Tegalrejo Yogyakarta berdasarkan faktor

lingkungan paling banyak pada persentase 53,98% atau ada 61 peserta didik masuk dalam kategori cukup, berikutnya ada 26,64% atau 30 peserta didik mempunyai lingkungan yang rendah dalam pembelajaran PJOK materi permainan tradisional, dan kategori tinggi sebesar 0,8% atau ada 1 peserta didik. Faktor lingkungan meliputi kondisi sarana dan prasarana sehingga timbul partisipasi untuk mengikuti kegiatan aktivitas jasmani.

### **C. Keterbatasan Hasil Penelitian**

Kendatipun peneliti sudah berusaha keras memenuhi segala kebutuhan yang dipersyaratkan, bukan berarti penelitian ini tanpa kelemahan dan kekurangan. Beberapa kelemahan dan kekurangan yang dapat dikemukakan di sini antara lain:

1. Sulitnya mengurus izin penelitian di karenakan kepala sekolah menganut aturan yang baru dengan menyantumkan ke majlis Muhammadiyah.
2. Penelitian ini dilakukan saya sendiri, itu menyulitkan disaat melakukan penyebaran angket kepada responden, dengan menunggu yang lama di setiap kelas dikarenakan siswa gaduh dan bermain sebelum menyebarkan angket.
3. Sulitnya mengetahui kesungguhan responden dalam mengerjakan angket. Usaha yang dilakukan untuk memperkecil kesalahan yaitu dengan memberi gambaran tentang maksud dan tujuan penelitian ini.
4. Pengumpulan data dalam penelitian ini hanya didasarkan pada hasil angket sehingga dimungkinkan adanya unsur kurang objektif dalam pengisian angket. Selain itu dalam pengisian angket diperoleh adanya sifat responden sendiri

seperti kejujuran dan ketakutan dalam menjawab responden tersebut dengan sebenarnya.

5. Saat pengambilan data saya melihat pengisian angket kurang jujur siswanya.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat diambil kesimpulan, bahwa Partisipasi peserta didik kelas atas dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi permainan tradisional di sd Muhammadiyah tegalrejo yogyakarta berada pada kategori “cukup” sebesar 58% (66 peserta didik), “tinggi” sebesar 18% (20 peserta didik), “rendah” sebesar 15% (17 peserta didik), sangat rendah” sebesar 7% (8 peserta didik), dan “sangat tinggi” sebesar 2% (2 peserta didik).

#### **B. Implikasi**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas dapat dikemukakan implikasi hasil penelitian sebagai berikut:

1. Faktor-faktor yang kurang dominan dalam Partisipasi peserta didik kelas atas dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi permainan tradisional di sd muhammadiyah Tegalrejo Yogyakarta perlu diperhatikan dan dicari pemecahannya agar faktor tersebut diperbaiki, sehingga Partisipasi peserta didik kelas atas dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi permainan tradisional di sd muhammadiyah Tegalrejo Yogyakarta semakin meningkat.
2. Guru dan pihak sekolah menjadikan hasil ini sebagai bahan pertimbangan untuk lebih memperbaiki faktor-faktor yang kurang dalam materi permainan tradisional

### **C. Saran**

Ada beberapa saran yang perlu disampaikan sehubungan dengan hasil penelitian ini, antara lain:

1. Agar mengembangkan penelitian lebih dalam lagi tentang Partisipasi peserta didik kelas atas dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi permainan tradisional di sd muhammadiyah Tegalrejo Yogyakarta.
2. Agar melakukan penelitian tentang Partisipasi peserta didik kelas atas dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi permainan tradisional di sd muhammadiyah Tegalrejo Yogyakarta dengan menggunakan metode lain.
3. Lebih melakukan pengawasan pada saat pengambilan data agar data yang dihasilkan lebih objektif.

## DAFTAR PUSTAKA


- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: PT Bina Aksara.
- Alaswati, S., Rahayu, S., & Rustiana, E. R. (2016). Evaluasi pelaksanaan pembelajaran kurikulum 2013 pjok. *Journal of Physical Education and Sports*, 5(2), 111-119.
- Andriani. (2014). *Partisipasi Masyarakat dalam Pembangunan di Desa Tumokang Baru Kecamatan Dumoga Utara Kabupaten Bolaang Mongondow*. Jurnal Administrasi Publik. Manado: Universitas Sam Ratulangi.
- Akhmad o solihin & sriningsih. (2016) *Pintar Belajar Renang*. Bandung: Alfabeta
- Agus Suryobroto. (2004). *Diklat Sarana Dan Prasarana Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Azwar, S. (2016). *Fungsi dan Pengembangan pengukuran tes dan prestasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Depdikbud. (2003). *Undang-Undang RI Nomor 20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Dimiyati & Mudjiono. (2002). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fad, A. (2014). *Kumpulan Permainan Anak Tradisional*. Jakarta: Cerdas Interaktif (Penebar Swadaya Grup).
- Hasanah, N. I. & Pratiwi, H. (2016). *Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Hartono, Soetanto, dll. 2013. *Pendidikan jasmani: sebuah pengantar*. Surabaya: Unesa University Presss. Haryanto.2012. *Keterlibatan siswa dalam Proses Belajar Mengajar*,(Online), (<http://belajarpsikologi.com/keterlibatan-siswa-dalamproses-belajar-mengajar/>), diakses pkl 10.00, Tanggal 20 september 2015).
- Husdarta, H.J.S. (2011). *Psikologi olahraga*. Bandung: Alfabeta.

- Hadi, S. (1991). *Analisis butir untuk instrument angket, tes, dan skala nilai dengan BASICA*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hasanah, N. I. & Pratiwi, H. (2017). *Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Kurniati, E. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: PT. Kharisma Putra Utama.
- Kurniawati, Nani. (2014). *Renang Itu Mudah*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- M. Husna, A. (2009). *Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Mustaqim.(2012). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Mylsidayu, A. (2014). *Psikologi olahraga*. Jakarta: Bumi Aksara.Nani Kurniawati.
- Natal, Y. R. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Sekolah Dasar Pada Materi Kebugaran Jasmani Melalui Media Interaktif. *JURNAL IMEDTECH (Instructional Media, Design and Technology)*, 6(2), 91-100.
- Nugraha, R.G. (2017). Penggunaan Pendekatan Bermain sebagai Cara Pengembangan Kreativitas Anak dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Jasmani*. 2017 (1), 183-192.
- Paturusi, Achmad. (2012). *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Permendikbud. (2006). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*.
- Rosdiani, D. (2013). *Perencanaan Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: C.V Alfabeta (2015). *Kurikulum Pendidikan Jasmani*. Bandung: C.V Alfabeta.
- Rahyubi, H. (2014). *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik Deskripsi dan Tinjauan Kritis*. Bandung: Nusa Media.
- Rosdiani, D. (2015). *Kurikulum Pendidikan Jasmani*. Bandung: C.V Alfabeta.

- Rosdiani, D. (2013). *Perencanaan Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: C.V Alfabeta.
- Semiawan, C. R. (2008). *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar (Rev. ed)*. Jakarta: PT. Indeks.
- Sutrisno Hadi. (1991). *Analisis Butir untuk Instrumen Angket, Tes, dan Skala Nilai dengan Basica* Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Sugihartono. (2012). *Psikologi pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sukintaka. (1991) *Teori Bermain untuk D2 PGSD Penjaskes*. Yogyakarta: UNYPress.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Winetu, M. (2019). *Partisipasi Peserta Didik Dalam Mengikuti Pembelajaran Pjok Di SMP Eksperimental Mangunan Tahun 2019*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yusuf, S. (2012). *Psikologi perkembangan anak & remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdaka

# **LAMPIRAN**

**Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian yang sudah di setujui Sekolah dan Lembaga**

**MAJELIS PENDIDIKAN DASAR MENENGAH  
DAN PENDIDIKAN NONFORMAL  
PIMPINAN DAERAH MUHAMMADIYAH KOTA YOGYAKARTA**  
Pembina Perguruan Dasar Menengah dan Nonformal Muhammadiyah  
Alamat : Jalan Sultan Agung No. 14, Wirogunan, Mergangsan, Kota Yogyakarta 55151  
Telp. (0274) 375116 Fax. (0274) 411947 Website : www.pdmjogja.org Email : dikdasmenjogja@gmail.com

**IZIN PENELITIAN/SKRIPSI/OBSERVASI/TESIS/DISERTASI**  
No. : 615/REK/III.4/F/2023

Setelah membaca surat dari Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta nomor : B/568/UN34.16/PT.01.04/2023 tanggal : 12 Desember 2023 perihal : **Surat Ijin Penelitian** dan berdasar putusan sidang Majelis Dikdasmen dan PNF PDM Kota Yogyakarta, pada hari **Senin tanggal 5 Jumadil Akhir 1445 H**, bertepatan tanggal **18 Desember 2023 M** yang salah satu agenda sidangnya membahas pemberian izin **penelitian/praktek kerja/observasi**, maka dengan ini kami memberikan **izin** kepada:

Nama Terang : **FAHMI MIFTAHUL ULUM NIM 17604224018**  
Pekerjaan : Mahasiswa prodi S1 - Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Universitas Negeri Yogyakarta  
Alamat : Jl. Colombo No.1 Yogyakarta  
Pembimbing : Hari Yogo Prayadi, S.Pd.Jas., M.Or

untuk melakukan observasi/penelitian/pengumpulan data dalam rangka menyusun Skripsi :


Judul : **PARTISIPASI PESERTA DIDIK KELAS ATAS DALAM MENGIKUTI PEMBELAJARAN PJOK MATERI PERMAINAN TRADISIONAL DI SD MUHAMMADIYAH TEGALREJO YOGYAKARTA**

Lokasi : SD Muhammadiyah Tegalrejo Yogyakarta

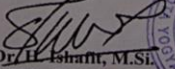
dengan ketentuan sebagai berikut:

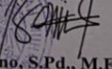
1. Menyerahkan tembusan surat ini kepada pejabat yang dituju.
2. Wajib menjaga tata tertib dan menaati ketentuan-ketentuan yang berlaku di sekolah/setempat.
3. Wajib **memberi laporan hasil penelitian/praktek kerja/observasi** dalam bentuk CD kepada Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah Pimpinan Daerah Muhammadiyah Kota Yogyakarta.
4. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan PERSYARIKATAN dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah.
5. Surat izin ini dapat diajukan kembali untuk mendapat perpanjangan bila diperlukan.
6. Surat izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu bila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan tersebut di atas.


**MASA BERLAKU 3 (TIGA) BULAN :**  
**19-12-2023 sampai dengan 19-3-2024**

Tanda tangan Pemegang Izin,  
  
**Fahmi Miftahul Ulum**

Yogyakarta, 19 Desember 2023

Ketua   
**Dr. H. Ishahit, M.Si**  
NBM. 600.749

Sekretaris   
**Buono, S.Pd., M.Eng.**  
NBM. 728.558



**Tembusan:**  
1. PDM Kota Yogyakarta  
2. Dekan FIKK UNY  
3. Kepala SD Muh. Tegalrejo Yk

## Lampiran 2. Contoh Angket Penelitian

Lampiran 3. Angket Penelitian

**PARTISIPASI PESERTA DIDIK KELAS ATAS DALAM MENGIKUTI PEMBELAJARAN PJOK MATERI PERMAINAN TRADISIONAL DI SD MUHAMMADIYAH TEGALREJO YOGYAKARTA**

Nama : AFIRA ZAHIRA

Kelas : 4B

Jawablah pernyataan ini dengan memberi centang (✓) pada kolom yang telah tersedia dengan ketentuan menjawab :

SS bila Anda **Sangat Setuju**  
 S bila Anda **Setuju**  
 TS bila Anda **Tidak Setuju**  
 STS bila Anda **Sangat Tidak Setuju**

| No                      | Pernyataan   | SS | S | TS | STS |
|-------------------------|--|----|---|----|-----|
| <b>A. Pengetahuan</b>   |  |    |   |    |     |
| <b>Pemahaman Materi</b> |  |    |   |    |     |
| 1.                      | Saya ingin mengetahui tujuan pembelajaran permainan tradisional.   |    | ✓ |    |     |
| 2.                      | Saya berusaha mengetahui apa arti permainan tradisional yang ditempuh saat pembelajaran.                                     |    | ✓ |    |     |
| 3.                      | Saya selalu memperhatikan penjelasan dari guru mengenai materi permainan tradisional.  |    | ✓ |    |     |
| 4.                      | Saya berusaha memahami penjelasan dari guru mengenai permainan tradisional.  | ✓  |   |    |     |
| <b>Pemahaman Aturan</b> |  |    |   |    |     |
| 5.                      | Saya berusaha memahami peraturan salah satu permainan bentengan dalam permainan tradisional.                                 |    | ✓ |    |     |
| 6.                      | Saya selalu memperhatikan setiap guru menjelaskan aturan mengenai salah satu materi permainan tradisional saat pembelajaran. |    | ✓ |    |     |
| 7.                      | Saya sudah tahu aturan mengenai salah satu materi permainan tradisional sebelum guru menjelaskan di sekolah.                 |    |   |    | ✓   |

1

**Lampiran 3. Angket**

| No                        | Pernyataan  | SS | S | TS | STS |
|---------------------------|---|----|---|----|-----|
| <b>B. Faktor Sikap</b>    |   |    |   |    |     |
| <b>Minat</b>              |   |    |   |    |     |
| 8.                        | Saya bersemangat saat mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena penjelasan guru sangat baik.                              | ✓  |   |    |     |
| 9.                        | Saya tertarik mengikuti pembelajaran Permainan tradisional karena pembelajaran dimodifikasi membuat lebih menyenangkan.             | ✓  |   |    |     |
| 10.                       | Saya senang mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena banyak manfaatnya.  |    | ✓ |    |     |
| 11.                       | Saya senang mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena materinya bervariasi.   |    | ✓ |    |     |
| 12.                       | Saya senang mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena menyenangkan dan sebagai sarana hiburan.                            |    | ✓ |    |     |
| <b>Interaksi</b>          |   |    |   |    |     |
| 13.                       | Saya selalu berkomunikasi dengan teman sekelas saat mengikuti pembelajaran permainan tradisional.                                   |    | ✓ |    |     |
| 14.                       | Saya selalu bertanya kepada guru saat materi permainan tradisional yang disampaikan kurang jelas.                                   |    | ✓ |    |     |
| 15.                       | Saya jarang berkomunikasi dengan teman dan guru karena saya malas mengikuti pembelajaran permainan tradisional.                     |    |   |    | ✓   |
| <b>C. Faktor Dorongan</b> |   |    |   |    |     |
| <b>Intrinsik</b>          |   |    |   |    |     |
| 16.                       | Saya mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena saya ingin mendapat nilai bagus.   | ✓  |   |    |     |
| 17.                       | Saya senang mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena setelah itu tubuh saya merasa segar dan bugar.                      |    | ✓ |    |     |
| 18.                       | Saya senang mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena saya menyukai olahraga.   |    | ✓ |    |     |
| 19.                       | Saya kesal dengan pembelajaran permainan tradisional karena membuat saya lelah.   |    |   | ✓  |     |
| <b>Ekstrinsik</b>         |   |    |   |    |     |
| 20.                       | Saya senang mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena saya mempunyai semangat yang tinggi sehingga lebih memotivasi saya. |    | ✓ |    |     |
| 21.                       | Saya malas mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena keluarga saya tidak ada yang menyukai olahraga.                      |    |   | ✓  |     |
| 22.                       | Saya senang mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena paksaan dari guru.  |    |   | ✓  |     |

**Lampiran 4. Angket**

| No                            | Pernyataan  | SS | S | TS | STS |
|-------------------------------|---|----|---|----|-----|
| <b>D. Faktor Kerjasama</b>    |   |    |   |    |     |
| <b>Komunikasi antar teman</b> |   |    |   |    |     |
| 23.                           | Saya sangat senang bekerjasama dengan teman sekelas saat mengikuti pembelajaran permainan tradisional.  |    | ✓ |    |     |
| 24.                           | Saya jarang berkomunikasi dengan teman karena nilai pembelajaran permainan tradisional didapat secara individu.   |    |   | ✓  |     |
| <b>Membantu antar teman</b>   |   |    |   |    |     |
| 25.                           | Saya selalu membantu ketika teman saya kurang paham mengenai pembelajaran permainan tradisional.  |    | ✓ |    |     |
| 26.                           | Saya pura-pura kurang jelas mengenai pembelajaran permainan tradisional jika ada teman yang bertanya.   |    |   | ✓  |     |
| <b>E. Faktor Lingkungan</b>   |   |    |   |    |     |
| <b>Sarana dan Prasarana</b>   |   |    |   |    |     |
| 27.                           | Saya mempunyai peralatan permainan tradisional yang lengkap, sehingga membuat saya bersemangat mengikuti pembelajaran permainan tradisional.                            |    | ✓ |    |     |
| 28.                           | Saya selalu didukung oleh orangtua untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional dengan membelikan peralatan atau perlengkapan pembelajaran permainan tradisional. |    | ✓ |    |     |
| 29.                           | Keluarga saya mendukung saya dalam mengikuti pembelajaran permainan tradisional.  |    | ✓ |    |     |
| 30.                           | dibelakang sekolah tempat pembelajaran yang sangat teduh, sehingga nyaman digunakan untuk pembelajaran permainan tradisional.   |    | ✓ |    |     |
| 31.                           | Sarana dan prasarana tidak lengkap sehingga saya malas mengikuti pembelajaran permainan tradisional.  |    |   | ✓  |     |
| <b>Sosial</b>                 |   |    |   |    |     |
| 32.                           | Saya berkomunikasi baik dengan teman sekelas dan warga sekitar saat pembelajaran permainan tradisional.   |    | ✓ |    |     |
| 33.                           | Saya berperilaku sopan santun saat pembelajaran permainan tradisional.  |    | ✓ |    |     |
| 34.                           | Saya peduli dengan lingkungan sekitar apabila ada yang memerlukan bantuan saat pembelajaran permainan tradisional di luar sekolah.                                      |    | ✓ |    |     |
| 35.                           | Saya merasa tidak peduli dengan lingkungan sekitar saat pembelajaran permainan tradisional di luar sekolah.   |    |   | ✓  |     |



## Lampiran 6. Deskriptif Statistik

### Statistics

|   |                | Pengetahuan | Sikap | Dorongan | Kerjasama | Lingkungan |
|---|----------------|-------------|-------|----------|-----------|------------|
| N | Valid          | 113         | 113   | 113      | 113       | 113        |
|   | Missing        | 0           | 0     | 0        | 0         | 0          |
|   | Mean           | 22,99       | 26,08 | 22,81    | 12,88     | 30,19      |
|   | Median         | 23,00       | 26,00 | 23,00    | 13,00     | 30,00      |
|   | Mode           | 23          | 26    | 23       | 13        | 29         |
|   | Std. Deviation | 1,916       | 1,933 | 1,957    | 1,357     | 4,352      |
|   | Range          | 10          | 10    | 11       | 7         | 45         |
|   | Minimum        | 18          | 20    | 17       | 9         | 24         |
|   | Maximum        | 28          | 30    | 28       | 16        | 69         |
|   | Sum            | 2598        | 2947  | 2578     | 1455      | 3412       |

### Pengetahuan

|       |       | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|-------|-------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid | 18    | 1         | ,9      | ,9            | ,9                 |
|       | 19    | 4         | 3,5     | 3,5           | 4,4                |
|       | 20    | 6         | 5,3     | 5,3           | 9,7                |
|       | 21    | 13        | 11,5    | 11,5          | 21,2               |
|       | 22    | 18        | 15,9    | 15,9          | 37,2               |
|       | 23    | 26        | 23,0    | 23,0          | 60,2               |
|       | 24    | 23        | 20,4    | 20,4          | 80,5               |
|       | 25    | 12        | 10,6    | 10,6          | 91,2               |
|       | 26    | 6         | 5,3     | 5,3           | 96,5               |
|       | 27    | 3         | 2,7     | 2,7           | 99,1               |
|       | 28    | 1         | ,9      | ,9            | 100,0              |
|       | Total | 113       | 100,0   | 100,0         |                    |

**Lampiran 7. Deskriptif statistik**

**Sikap**

|          | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|----------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid 20 | 1         | ,9      | ,9            | ,9                 |
| 21       | 3         | 2,7     | 2,7           | 3,5                |
| 22       | 2         | 1,8     | 1,8           | 5,3                |
| 23       | 2         | 1,8     | 1,8           | 7,1                |
| 24       | 12        | 10,6    | 10,6          | 17,7               |
| 25       | 17        | 15,0    | 15,0          | 32,7               |
| 26       | 29        | 25,7    | 25,7          | 58,4               |
| 27       | 22        | 19,5    | 19,5          | 77,9               |
| 28       | 15        | 13,3    | 13,3          | 91,2               |
| 29       | 7         | 6,2     | 6,2           | 97,3               |
| 30       | 3         | 2,7     | 2,7           | 100,0              |
| Total    | 113       | 100,0   | 100,0         |                    |

**Dorongan**

|          | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|----------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid 17 | 2         | 1,8     | 1,8           | 1,8                |
| 18       | 4         | 3,5     | 3,5           | 5,3                |
| 19       | 2         | 1,8     | 1,8           | 7,1                |
| 20       | 2         | 1,8     | 1,8           | 8,8                |
| 21       | 11        | 9,7     | 9,7           | 18,6               |
| 22       | 19        | 16,8    | 16,8          | 35,4               |
| 23       | 36        | 31,9    | 31,9          | 67,3               |
| 24       | 16        | 14,2    | 14,2          | 81,4               |
| 25       | 16        | 14,2    | 14,2          | 95,6               |
| 26       | 3         | 2,7     | 2,7           | 98,2               |
| 27       | 1         | ,9      | ,9            | 99,1               |
| 28       | 1         | ,9      | ,9            | 100,0              |
| Total    | 113       | 100,0   | 100,0         |                    |

## Lampiran 8. Deskriptif Statistik

### Kerjasama

|         | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|---------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid 9 | 3         | 2,7     | 2,7           | 2,7                |
| 10      | 3         | 2,7     | 2,7           | 5,3                |
| 11      | 8         | 7,1     | 7,1           | 12,4               |
| 12      | 24        | 21,2    | 21,2          | 33,6               |
| 13      | 40        | 35,4    | 35,4          | 69,0               |
| 14      | 26        | 23,0    | 23,0          | 92,0               |
| 15      | 6         | 5,3     | 5,3           | 97,3               |
| 16      | 3         | 2,7     | 2,7           | 100,0              |
| Total   | 113       | 100,0   | 100,0         |                    |

### Lingkungan

|          | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|----------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid 24 | 2         | 1,8     | 1,8           | 1,8                |
| 25       | 1         | ,9      | ,9            | 2,7                |
| 26       | 5         | 4,4     | 4,4           | 7,1                |
| 27       | 12        | 10,6    | 10,6          | 17,7               |
| 28       | 10        | 8,8     | 8,8           | 26,5               |
| 29       | 20        | 17,7    | 17,7          | 44,2               |
| 30       | 17        | 15,0    | 15,0          | 59,3               |
| 31       | 17        | 15,0    | 15,0          | 74,3               |
| 32       | 12        | 10,6    | 10,6          | 85,0               |
| 33       | 10        | 8,8     | 8,8           | 93,8               |
| 34       | 5         | 4,4     | 4,4           | 98,2               |
| 35       | 1         | ,9      | ,9            | 99,1               |
| 69       | 1         | ,9      | ,9            | 100,0              |
| Total    | 113       | 100,0   | 100,0         |                    |



### Lampiran 10. Peserta didik mengerjakan angket



Penyerahan angket ke peserta didik



**Lampiran 11. Foto bersama Guru PJOK**

