

**MINAT SISWA KELAS ATAS TERHADAP MATERI PERMAINAN  
TRADISIONAL DI SD NEGERI PUNUKAN WATES  
KULON PROGO TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

***E-JOURNAL***

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:  
Agus Dimas Prasetya  
NIM. 14604221061

**PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENDIDIKAN JASMANI  
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2018**

## PERSETUJUAN

Jurnal yang berjudul “Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo Tahun Pelajaran 2017/2018”, yang disusun oleh Agus Dimas Prasetya, NIM. 14604221061 ini telah disetujui oleh pembimbing dan *reviewer*.

Pembimbing



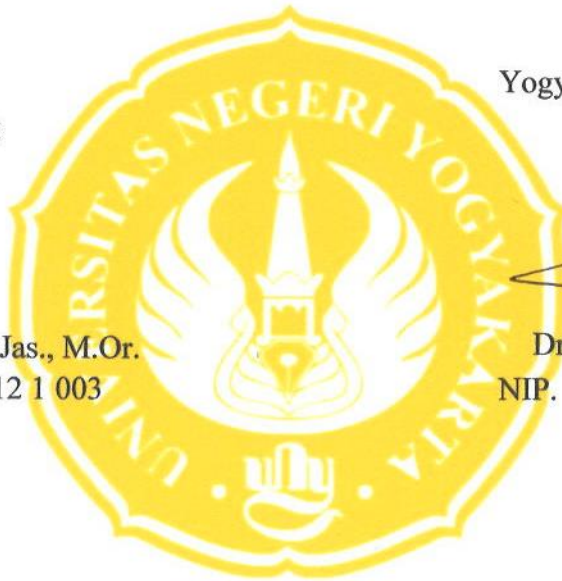
Fathan Nurcahyo, S.Pd.Jas., M.Or.  
NIP.19820711 200812 1 003

Yogyakarta, 23 Agustus 2018

*Reviewer*



Dra. Sri Mawarti, M.Pd.  
NIP. 19590607 198702 2 002



**MINAT SISWA KELAS TERHADAP MATERI BERMAIN PERMAINAN TRADISIONAL DI SD NEGERI PUNUKAN WATES KULON PROGO TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

**STUDENT INTEREST ON PLAYING MATERIAL OF TRADITIONAL GAME IN SD NEGERI PUNUKAN WATES KULON PROGO ACADEMIC YEAR 2017/2018**

Oleh : Agus Dimas Prasetya (1460422106), PGSD Penjas, FIK, UNY

Email : [agus.dimas.170895@gmail.com](mailto:agus.dimas.170895@gmail.com)

**Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar minat siswa kelas atas terhadap materi permainan tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo tahun pelajaran 2017/2018.

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

Hasil penelitian menunjukkan bahwa besar minat siswa kelas atas terhadap materi permainan tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo tahun pelajaran 2017/2018, untuk kategori “sangat tinggi” sebanyak 2 siswa atau sebesar 3,39%; kategori “tinggi” sebanyak 18 siswa atau sebesar 30,51%; kategori “sedang” sebanyak 22 siswa atau sebesar 37,29%; kategori “rendah” sebanyak 10 siswa atau sebesar 16,95%; dan kategori “sangat rendah” sebanyak 7 siswa atau sebesar 11,86 %.

*Kata kunci : Minat Siswa, Materi, Permainan Tradisional*

**Abstract**

The purpose of this research is to determine how much interest of upper grade students on playing material of traditional game in Elementary School Punukan Wates Kulon Progo in academic year 2017/2018.

This research was descriptive research with survey method. Research population were students in grades IV, V, and VI Elementary Schools in Punukan, Wates, Kulon Progo in the academic year 2017/2018 consisting of 59 students. Sample size of research was 59 students. Sampling in this research used total sampling technique, so this research was called population research. Data was collected by using questionnaire. The data analysis was done by using descriptive and quantitative analysis.

Research results show that the interest of upper grade students on traditional game material of Elementary Schools in Punukan Wates Kulon Progo in the academic year 2017/2018 is in; "very high" category 2 students or 3.39%; "high" category 18 students or 30.51%; "medium" category 22 students or 37.29%; "low" category 10 students or 16.95%; and "very low" category 7 students or 11.86%.

*Keywords: Student Interest, Material, Traditional Games*

## PENDAHULUAN

Bangsa Indonesia merupakan bangsa yang besar dengan keanekaragaman suku dan budaya yang tersebar diberbagai daerah dengan karakteristik yang berbeda-beda. Salah satu kultur budaya masyarakat yang dimiliki bangsa Indonesia adalah permainan tradisional. Kultur budaya masyarakat seperti permainan tradisional menjadi aset berharga yang perlu untuk dilestarikan sehingga tidak terkikis oleh tantangan perkembangan zaman globalisasi saat ini. Untuk melestarikan aset kultur budaya tersebut dibutuhkan suatu pendidikan sebagai cara untuk menyalurkan pengetahuan tentang budaya yang ada di Indonesia. Pendidikan sendiri terbagai atas pendidikan formal dan pendidikan nonformal.

Salah satu pendidikan formal adalah sekolah. 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 mengenai isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar (Rosdiani, 2015: 11).

Kurikulum memiliki posisi yang penting dalam terselenggaranya suatu pembelajaran. Dalam kurikulum tersebut terdapat berbagai macam isi dan bahan pembelajaran, hal tersebut sesuai dengan yang dikemukakan oleh Rosdiani di atas. 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 (Rosdiani, 2013: 138). Tujuan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah untuk pembentukan anak, yaitu sikap atau nilai, kecerdasan, fisik, dan keterampilan (psikomotor), sehingga siswa akan dewasa dan mandiri, yang nantinya dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari (Suryobroto, 2004: 8). Selain itu pendidikan jasmani juga memiliki tujuan untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan anak. Sehingga untuk mengembangkan pengetahuan dan membentuk

keterampilan anak, saat pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dapat diimplementasikan melalui permainan tradisional.

Hasanah dan Pratiwi (2016: 15) permainan tradisional adalah permainan yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui lisan. Ada berbagai macam permainan tradisional seperti gobak sodor (hadang), bebentengan, engkleng, egrang dan lain sebagainya. Dari berbagai macam permainan tersebut, pendidikan jasmani melalui permainan tradisional dapat digunakan untuk mengembangkan empat aspek pokok pendidikan jasmani sebagai salah satu upaya untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. 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 tidak memiliki peraturan yang mengikat pada setiap permainannya dan 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.

SD Negeri Punukan merupakan salah satu sekolah dasar yang terletak di Kelurahan Beji, Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo. Mulai tahun pelajaran 2017/2018 SD Negeri Punukan menggunakan dua kurikulum yaitu kurikulum 2013 untuk kelas I dan IV serta kurikulum KTSP untuk kelas II, III, V dan VI. Dalam kedua kurikulum tersebut terdapat beberapa ruang lingkup materi, yaitu 1) gerak dasar lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif, 2) aktivitas permainan bola besar dan permainan bola kecil, 3) aktivitas atletik, 4) aktivitas seni beladiri, 5) aktivitas pengembangan kebugaran jasmani, 6) aktivitas senam, 7) aktivitas gerak berirama, 8) aktivitas air dan keselamatan air, dan 9) kesehatan. Salah satu materi pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SD Negeri Punukan yang terdapat dengan kurikulum 2013 dan KTSP

adalah aktivitas permainan bola besar dan permainan bola kecil yang di dalamnya terdapat materi permainan tradisional. Pada kurikulum KTSP terdapat salah satu standar kompetensi yang menyebutkan tentang permainan tradisional yaitu “Mempraktikkan gerak dasar ke dalam modifikasi bola besar serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya”. Jumlah pertemuan untuk materi permainan tradisional dalam kurikulum KTSP sebanyak 2 kali pertemuan dalam satu semester. Sedangkan dalam kurikulum 2013 dalam salah satu kompetensi dasar yang menyebutkan tentang permainan tradisional yaitu “Mempraktikkan variasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam permainan bola besar sederhana dan atau tradisional” dengan jumlah pertemuan untuk materi permainan tradisional sebanyak dua kali dalam satu semester.

Pada kenyataannya, siswa di SD Negeri Punukan tidak seluruhnya memahami dan mengerti materi tentang permainan tradisional yang diajarkan oleh guru PJOK di sekolah. Walaupun sesungguhnya materi permainan tradisional diajarkan oleh guru PJOK dengan waktu pertemuan sebanyak 2 kali untuk kelas IV, V, dan VI. Materi permainan tradisional yang diajarkan oleh guru PJOK juga sudah dengan jam pertemuan setiap semester terkadang masih ditambahkan oleh guru PJOK dengan menyisipkan materi permainan tradisional pada waktu pemanasan dan pendinginan. Kurangnya pemahaman dan pengertian tentang materi permainan tradisional membuat siswa lebih tertarik untuk memilih bermain permainan sepak bola dibandingkan untuk bermain permainan tradisional pada saat pembelajaran.

Pembelajaran permainan tradisional juga memerlukan sarana dan prasarana penunjang supaya materi permainan tradisional dapat terlaksana dengan baik. Menurut Agus Suryobroto (2004: 4) sarana adalah segala sesuatu yang diperlukan dalam aktivitas jasmani sedangkan pengertian prasarana adalah segala sesuatu yang mempermudah dan memperlancar tugas dan memiliki sifat yang relatif permanen. Untuk sarana dan prasarana permainan tradisional di SD Negeri Punukan dapat dikatakan masih kurang untuk menunjang berbagai materi permainan tradisional yang diajarkan di SD Negeri Punukan. Berikut ini adalah ketersediaan

sarana dan prasarana permainan tradisional di SD Negeri Punukan.

**Tabel 1. Sarana Dan Prasarana Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo**

Per-mainan	Nama		Jumlah
	Sarana	Pra-sarana	
Bebentengan	Bilah Bambu	Halaman sekolah/Lapangan	1 buah
Bakiak	Kayu bakiak	Halaman sekolah	Tidak ada
Egrang	Bambu egrang	Halaman sekolah	1 pasang
Gobak sodor (hadang)	-	Halaman sekolah	Tidak ada
Engkleng	Gacuk/pecahan genting	Halaman sekolah	3 lap. Engkleng

Masih kurangnya sarana dan prasarana permainan tradisional di SD Negeri Punukan membuat siswa kurang memahami dan mengerti cara untuk bermain permainan tradisional. Sehingga siswa kurang tertarik untuk bermain permainan tradisional.

Dengan demikian mendorong penulis untuk mengadakan suatu penelitian untuk mengetahui seberapa besar Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo tahun pelajaran 2017/2018.

## METODE PENELITIAN

### Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif, Suharsimi Arikunto (1993: 10) menyatakan penelitian deskriptif adalah penelitian yang dilakukan dengan menjelaskan atau menggambarkan variabel masa lalu dan sekarang (sedang terjadi). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei, sedangkan teknik pengumpulan datanya menggunakan angket. Penelitian ini akan mendeskripsikan tentang seberapa besar Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo tahun pelajaran 2017/2018.

### Definisi Operasional Variabel

Untuk mencapai tujuan penelitian ini perlu diketahui terlebih dahulu variabel

penelitiannya. Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017: 38). Variabel dalam penelitian ini adalah Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo tahun pelajaran 2017/2018. Secara operasional variabel tersebut didefinisikan sebagai rasa suka atau ketertarikan siswa kelas atas SD Negeri Punukan terhadap materi permainan tradisional yang dipengaruhi oleh faktor dari dalam (intrinsik) diri siswa berupa rasa tertarik, perhatian, dan perilaku terhadap bermain permainan tradisional serta minat yang berasal dari luar (ekstrinsik) siswa yang terdiri peran guru dan fasilitas. Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo tahun pelajaran 2017/2018 diukur dengan instrumen berupa angket.

#### **Populasi dan Subyek Penelitian**

Menurut Sugiyono (2016: 80) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas atas SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo yang berjumlah 59 anak.

Menurut Sugiyono (2016: 81) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *total sampling*, sehingga penelitian ini disebut penelitian populasi. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 59 siswa.

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

##### **1. Instrumen Penelitian**

Menurut Sutrisno Hadi (1991: 7) ada tiga instrumen langkah yang harus ditempuh dalam menyusun instrumen, ketiga langkah tersebut yaitu:

##### **a. Mendefinisikan konstruk (*Construct Definition*)**

Langkah pertama adalah mendefinisikan konstruk berarti membatasi variabel yang akan diteliti. Konstruk dalam penelitian ini adalah Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi

Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo tahun pelajaran 2017/2018.

##### **b. Menyidik faktor (*Identification of factors*)**

Tujuan untuk menandai faktor-faktor yang diangkat dan selanjutnya diyakini menjadi komponen dari konstruk yang diteliti. Faktor-faktor yang mempengaruhi Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo tahun pelajaran 2017/2018 yaitu :

1) Faktor yang mempengaruhi minat dari dalam diri siswa (*intrinsik*), yang terdiri dari :

- a) Rasa tertarik
- b) Perhatian
- c) Perilaku

2) Faktor yang mempengaruhi minat dari luar diri siswa (*ekstrinsik*), yang terdiri dari :

- a) Fasilitas
- b) Peran Guru

##### **c. Menyusun butir-butir pertanyaan (*Items Construction*)**

Untuk memudahkan penyusunan pertanyaan atau pernyataan instrumen angket dalam mengungkap seberapa besar minat siswa kelas atas terhadap materi permainan tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo maka terlebih dahulu dibuat kisi-kisi instrumen berdasarkan komponen yang ada dan kemudian dijabarkan dalam bentuk pertanyaan atau pernyataan yang digunakan untuk membuat angket.

Menurut Sugiyono (2010: 133) skala pengukuran merupakan kesepakatan yang digunakan sebagai acuan untuk menentukan panjang pendeknya interval yang ada dalam alat ukur, sehingga alat ukur tersebut bila digunakan dalam pengukuran akan menghasilkan data kuantitatif. Skala pengukuran yang digunakan untuk mengukur seberapa besar Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo tahun pelajaran 2017/2018 adalah skala Linkert. Skala linkert digunakan untuk mengukur, sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2010: 134).

Pernyataan dalam angket terdiri dari pernyataan positif dengan empat alternatif jawaban. Alternatif jawaban untuk mengukur perilaku adalah Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Dan Sangat Tidak Setuju (STS). Digunakan empat alternatif jawaban

bertujuan mempermudah penelitian dalam menghitung skor.

#### d. Konsultasi Ahli (Kalibrasi Ahli)

Setelah pernyataan (instrumen penelitian) tersusun maka langkah selanjutnya adalah mengkonsultasikan (*Expert Judgement*) butir-butir pernyataan dengan ahli atau pakar. Dalam hal ini peneliti mengkonsultasikan pernyataan (instrumen penelitian) dengan bapak Drs. Joko Purwanto, M.Pd. dan bapak Drs. Sudardiyono, M.Pd. Pada proses konsultasi atau kalibrasi ahli tentu saja akan mengalami perubahan, sehingga semua pernyataan yang telah tersusun siap diujikan.

#### 2. Ujicoba Instrumen Penelitian

Sebelum digunakan untuk mengukur, instrumen penelitian harus diuji cobakan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kesahihan (validitas) dan keandalan (reliabilitas) instrumen penelitian tersebut. Instrumen penelitian yang baik harus memenuhi dua persyaratan, yaitu valid dan reliabel. Instrumen penelitian dikatakan valid apa bila instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak di ukur. Instrumen penelitian yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama akan menghasilkan data yang sama (Sugiyono, 2006:168).

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Suatu intrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi, sedangkan intrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah (Suharsimi Arikunto, 2006:136)

#### a) Uji Validitas Angket

Uji validitas angket di lakukan dengan menggunakan uji validitas konstruk (*construct validity*). Untuk menguji validitas konstruk, dapat di gunakan pendapat dari ahli (*judgment experts*) dalam hal ini setelah instrument di kontruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli. Para ahli di minta pendapatnya tentang instrumen yang telah di susun itu. Mungkin para ahli akan memberi keputusan: instrumen dapat di gunakan tanpa perbaikan, ada perbaikan, dan kemungkinan dirombak total. Jumlah tenaga ahli yang digunakan minimal dua orang sesuai dengan lingkup yang diteliti (Sugiyono, 2006:125).

Berdasarkan hasil validasi instrumen yang telah dilaksanakan oleh ahli yaitu bapak

Drs. Sudardiyono, M.Pd. dan Drs. Joko Purwanto, S.Pd. bahwa instrumen penelitian layak digunakan, akan tetapi dengan syarat perbaikan. Berikut ini adalah beberapa saran dan tanggapan mengenai instrumen :

- 1) Ada beberapa butir yang kurang layak maka harus diperbaiki.
- 2) Faktor-faktor intrinsik dan ekstrinsik dalam kisi-kisi intrumen di jabarkan ke dalam indikator dan diskriptor.
- 3) Butir pertanyaan di buat lebih sederhana sesuai dengan kemampuan responden (siswa kelas atas).
- 4) Layout angket diubah menjadi bentuk yang lebih menarik.

Setelah pengujian konstruk dari para ahli dan berdasarkan pengalaman empiris di lapangan selesai, maka diteruskan dengan uji coba instrumen. Instrumen tersebut diuji coba pada hari Kamis tanggal 26 April 2018, di SD Negeri 1 Karang Sari.

Untuk menguji validitas instrumen dicari dengan menganalisis setiap butir. Setiap butir dapat diketahui pasti manakah yang memenuhi syarat dan tidak memenuhi syarat. Untuk mengukur validitas instrumen digunakan teknik korelasi *product moment* untuk batasan  $r$  tabel maka dengan  $df = (n-2)$  dengan  $n = 67$ , maka didapat  $r$  tabel 0,244. Artinya jika nilai korelasi lebih dari batasan yang ditentukan atau ( $r$  hitung  $>$   $r$  tabel) yaitu  $r$  tab. sebesar 0,244 maka pernyataan tersebut dianggap valid, sedangkan jika kurang dari batasan yang ditentukan atau ( $r$  hitung  $<$   $r$  tabel) yaitu  $r$  tab. sebesar 0,244 maka pernyataan tersebut dianggap tidak valid/gugur. Setelah uji coba instrumen terkumpul kemudian dianalisis dengan bantuan *software*, komputer *Microsof Excel* dan *SPSS 24.0 for window*. Pengujian menghasilkan bahwa 1 butir soal yang diujicoba dinyatakan gugur yaitu butir soal nomor 3. Karena butir soal nomor 3 memiliki  $r$  hitung sebesar 0,209 sedangkan  $r$  tabel sebesar 0,244. Jadi dapat disimpulkan bahwa ( $r$  hitung  $<$   $r$  tabel) sehingga butir soal nomor 3 di anggap tidak valid/gugur. Dengan demikian tetap terdapat 29 butir pernyataan dinyatakan sah atau valid dan digunakan untuk pengambilan data.

#### b) Uji Reliabilitas Instrumen

Sutrisno Hadi (2006: 142) menyatakan realibilitas menunjukkan pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut

sudah baik. Pengujian realibilitas instrumen dilakukan dengan menggunakan (*internal consistency*), dilakukan dengan cara mencobakan instrumen sekali saja. Hasil analisis dapat digunakan untuk memprediksi reliabilitas instrumen (Sugiyono, 2010:185). Untuk menguji reliabilitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan metode alpha cronbach, sedangkan perhitungannya menggunakan bantuan komputer SPSS 24.0. Berdasarkan perhitungan reliabilitas diperoleh koefisien alpha (rtt) sebesar 0,854. Hasil ini menyatakan bahwa angket reliabel dan siap digunakan sebagai instrumen dalam pengambilan data.

### Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei dengan memberikan angket. Menurut S. Nasution (2007: 128) angket atau questionnaire adalah daftar yang didistribusikan melalui pos untuk diisi dan dikembalikan atau dapat juga dijawab di bawah pengawasan peneliti. Responden ditentukan berdasarkan teknik sampling. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas atas di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo. Tipe angket yaitu angket tertutup. Angket tertutup berupa sejumlah pertanyaan atau pernyataan dengan alternatif jawaban Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Dan Sangat Tidak Setuju. Teknik angket ini digunakan untuk mengetahui sebara besar Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo tahun pelajaran 2017/2018.

Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 152), angket dibedakan menjadi dua yaitu:

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

Dipilihnya angket sebagai alat mengumpulkan data adalah karena keuntungan sebagai berikut :

- 1) Tidak memerlukan hadirnya peneliti.
- 2) Dapat dibagikan secara serentak kepada responden.

- 3) Dijawab sesuai kesempatan dan waktu senggang responden.
- 4) Dapat digunakan anonim sehingga responden bebas, jujur, dan tidak malu menjawab.
- 5) Dapat dibuat standar sehingga semua responden dapat diberi pertanyaan yang benar-benar sama. (Suharsimi Arikunto, 2006: 152)

Langkah yang digunakan peneliti untuk teknik pengumpulan data adalah sebagai :

- 1) Peneliti meminta daftar nama siswa kelas atas (kelas IV, V dan VI) SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo Tahun pelajaran 2017/2018.
- 2) Peneliti menghitung jumlah siswa kelas atas kelas IV, V dan VI SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo Tahun pelajaran 2017/2018.
- 3) Peneliti memberikan angket penelitian dan memohon bantuan untuk mengisi angket tersebut.
- 4) Beberapa hari kemudian, peneliti mengambil kembali angket yang telah diisi secara lengkap.

Menggunakan instrumen angket tertutup dipilih oleh peneliti karena dalam instrumen angket tertutup sudah tersedia alternatif jawaban guna menjawab pernyataan atau pertanyaan yang telah dibuat, sehingga memudahkan siswa dalam proses mengerjakan angket yang telah dibagikan.

### Teknik Analisi Data

Analisis data dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik statistik deskriptif. Adapaun teknik perhitungannya untuk masing-masing butir dalam angket menggunakan presentase. Analisis deskripif bertujuan untuk mengetahui seberapa besar Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo tahun pelajaran 2017/2018. Selanjutnya data disajikan dalam bentuk tabel frekuensi kemudian dilakukan pengkatagorian serta menyajikannya dalam bentuk Histogram. Jawaban responden dalam penelitian ini akan diberi skor dengan cara berdasarkan pendapat Sugiyono.



**Tabel 8. Skor Jawaban pada Angket**

Jawaban	Skor
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Sumber : Sugiyono (2010)

Menurut Anas Sudijono (2012: 174-175), pengkategorian disusun dengan 5 kategori yaitu sangat tinggi, tinggi sedang, rendah, dan sangat rendah. Rumus yang digunakan dalam menyusun kategori adalah sebagai berikut:

**Tabel 9. Frekuensi Minat Siswa**

Alternatif Jawaban	Skor
$X > M + 1,5 SD$	Sangat Tinggi
$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	Tinggi
$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	Sedang
$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	Rendah
$X \leq M - 1,5 SD$	Sangat Rendah

Keterangan :

- X : Skor responden (nilai yang dihasilkan siswa)  
M : Mean/rata-rata  
SD: Standar Deviasi

Menurut Anas Sudijono (2012: 43) Untuk memperoleh frekuensi relatif (angka presentasi) digunakan rumus :

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

Keterangan :

- P : Presentase  
F : Frekuensi pengamatan  
N : Jumlah Responden

Sumber : Anas Sudijono (2012)

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Punukan, yang beralamat Jalan Kokap Km. 01 Beji Kecamatan Wates Kabupaten Kulon Progo Propinsi Yogyakarta. Pengambilan data dilaksanakan pada hari Selasa, Tanggal 8 Mei 2018 untuk pengambilan data kelas IV dan kelas V pada saat jam KBM di sekolah berlangsung. Sedangkan hari Senin, Tanggal 14 Mei 2018 pengambilan data untuk kelas VI yang dilaksanakan setelah siswa melaksanakan Ujian Nasional. Subjek penelitian adalah keseluruhan siswa kelas atas (Kelas IV, V, dan

VI) di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo berjumlah 59 siswa.

### 1. Deskripsi Data Penelitian

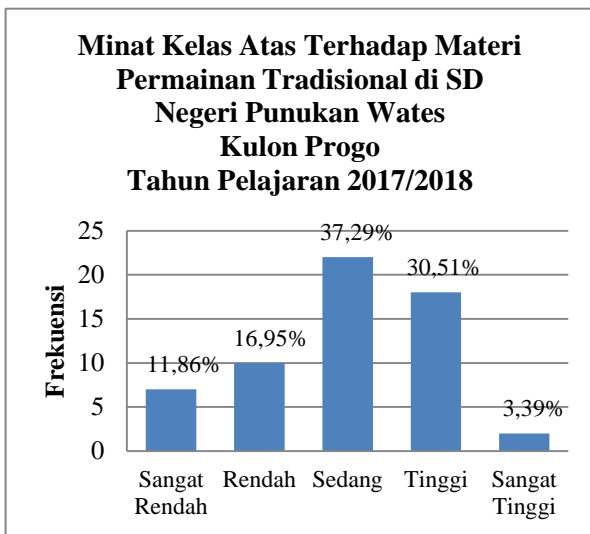
Minat siswa kelas atas terhadap materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo Tahun Pelajajaran 2017/2018 diukur dengan menggunakan angket model tertutup sejumlah 29 butir pernyataan. Keseluruhan pernyataan merupakan pernyataan positif dengan alternatif jawaban, yaitu: "Sangat Setuju (SS)", "Setuju (S)", "Tidak Setuju (TS)", dan "Sangat Tidak Setuju (STS)". Pernyataan positif dengan diberi skor 4 untuk jawaban "Sangat Setuju (SS)", 3 untuk jawaban "Setuju (S)", 2 untuk jawaban "Tidak Setuju (TS)", dan 1 untuk jawaban "Sangat Tidak Setuju (STS)". Dengan demikian akan diperoleh rentang skor ideal minimum – maksimum, yaitu:

Dari hasil penelitian di peroleh hasil *sum* = 5488; skor minimum sebesar = 66; skor maksimum = 114; rerata (*mean*) = 93,02; dan *standard deviasi* = 12,18. Deskripsi hasil penelitian besarnya Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo tahun pelajaran 2017/2018 dapat dilihat pada tabel 5 di bawah ini :

**Tabel 10. Norma Penilaian Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo tahun pelajaran 2017/2018**

Interval Skor	Kategori	Frek.	Persentase
$X > 111,44$	Sangat Tinggi	2	3,39%
$99,16 < X \leq 111,44$	Tinggi	18	30,51%
$86,88 < X \leq 99,16$	Sedang	22	37,29%
$74,60 < X \leq 86,88$	Rendah	10	16,95%
$X \leq 74,60$	Sangat Rendah	7	11,86%
Jumlah siswa		59	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram terlihat pada gambar dibawah ini:



**Gambar 8. Histogram Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates**

Berdasarkan tabel 5 dan gambar 10 di atas diketahui bahwa besarnya Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo tahun pelajaran 2017/2018, untuk kategori “sangat rendah” sebanyak 7 siswa atau sebesar 11,86%; kategori “rendah” sebanyak 10 siswa atau sebesar 16,95%; kategori “sedang” sebanyak 22 siswa atau sebesar 37,29%; kategori “tinggi” sebanyak 18 siswa atau sebesar 30,51%; dan ketegori “sangat tinggi” sebanyak 2 siswa atau sebesar 3,39%.

Penyajian data penelitian selanjutnya adalah berdasarkan per kelas yang terbagi menjadi 3 kelas yaitu kelas IV, kelas V, dan kelas VI .Untuk penjelasannya adalah sebagai berikut :

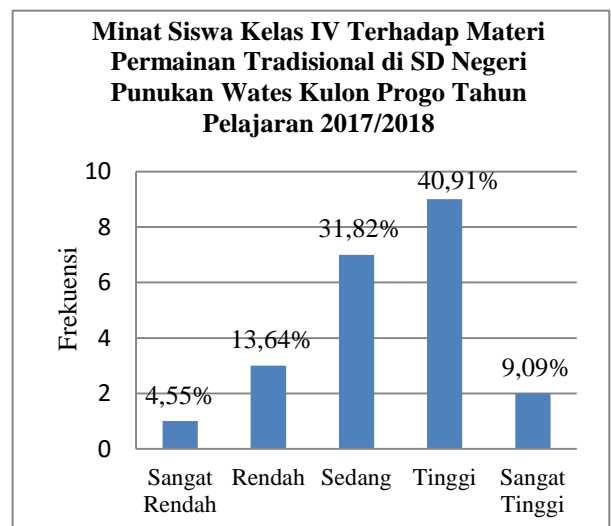
- a. Minat Siswa Kelas IV Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo Tahun Pelajaran 2017/2018.

Deskripsi hasil penelitian besarnya Minat Siswa Kelas IV Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo Tahun Pelajaran 2017/2018 dapat dilihat pada tabel 6 di bawah ini :

**Tabel 11. Norma Penilaian Minat Siswa Kelas IV Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates**

Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
$X > 111,44$	Sangat Tinggi	2	9,09%
$99,16 < X \leq 111,44$	Tinggi	9	40,91%
$86,88 < X \leq 99,16$	Sedang	7	31,82%
$74,60 < X \leq 86,88$	Rendah	3	13,64%
$X \leq 74,60$	Sangat Rendah	1	4,55%
Jumlah siswa		22	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram terlihat pada gambar dibawah ini:



**Gambar 9. Histogram Minat Siswa Kelas IV Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates**

Berdasarkan tabel 6 dan gambar 11 di atas diketahui bahwa besarnya Minat Siswa Kelas IV Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo Tahun Pelajaran 2017/2018, untuk kategori “sangat rendah” sebanyak 1 siswa atau sebesar 4,55%; kategori “rendah” sebanyak 3 siswa atau sebesar 13,64%; kategori “sedang” sebanyak 7 siswa atau sebesar 31,82%; kategori “tinggi” sebanyak 9 siswa atau sebesar 40,91%; dan ketegori “sangat tinggi” sebanyak 2 siswa atau sebesar 9,09%.

- b. Minat Siswa Kelas V Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri

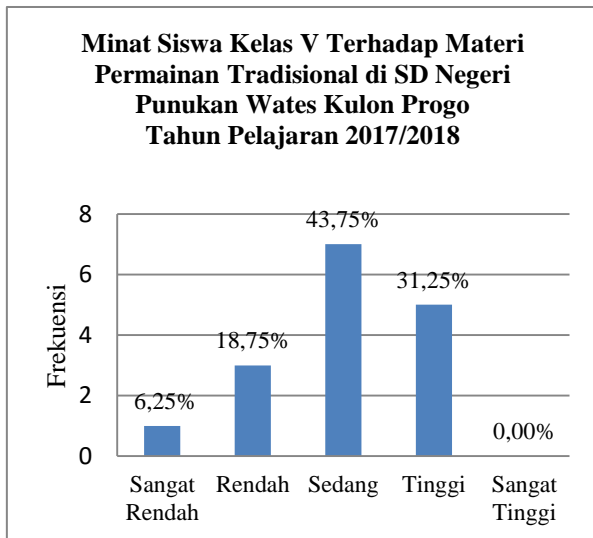
Punukan Wates Kulon Progo Tahun Pelajaran 2017/2018.

Deskripsi hasil penelitian besarnya Minat Siswa Kelas V Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates dapat dilihat pada tabel 7 di bawah ini :

**Tabel 7. Norma Penilaian Minat Siswa Kelas V Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates**

Interval Skor	Kategori	Frek.	Persentase
$X > 111,44$	Sangat Tinggi	0	0,00%
$99,16 < X \leq 111,44$	Tinggi	5	31,25 %
$86,88 < X \leq 99,16$	Sedang	7	43,75 %
$74,60 < X \leq 86,88$	Rendah	3	18,75 %
$X \leq 74,60$	Sangat Rendah	1	6,25%
Jumlah siswa		16	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram terlihat pada gambar dibawah ini:



**Gambar 10. Histogram Minat Siswa Kelas V Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates**

Berdasarkan tabel 7 dan gambar 12 di atas diketahui bahwa besarnya Minat Siswa Kelas V Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo Tahun Pelajaran 2017/2018, untuk kategori “sangat rendah” sebanyak 1 siswa atau sebesar 6,25%; kategori “rendah”

sebanyak 3 siswa atau sebesar 18,75%; kategori “sedang” sebanyak 7 siswa atau sebesar 43,75%; kategori “tinggi” sebanyak 5 siswa atau sebesar 31,25%; dan ketegori “sangat tinggi” sebanyak 0 siswa atau sebesar 0,00%.

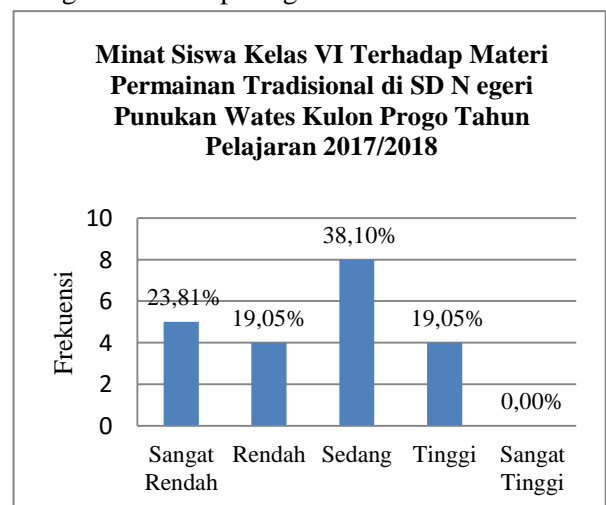
c. Minat Siswa Kelas VI Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo tahun pelajaran 2017/2018.

Deskripsi hasil penelitian besarnya Minat Siswa Kelas VI Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo tahun pelajaran 2017/2018 dapat dilihat pada tabel 8 di bawah ini :

**Tabel 13. Norma Penilaian Minat Siswa Kelas VI Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates**

Interval Skor	Kategori	Frek.	Persentase
$X > 111,44$	Sangat Tinggi	0	0,00%
$99,16 < X \leq 111,44$	Tinggi	4	19,05%
$86,88 < X \leq 99,16$	Sedang	8	38,10%
$74,60 < X \leq 86,88$	Rendah	4	19,05%
$X \leq 74,60$	Sangat Rendah	5	23,81%
Jumlah siswa		21	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram terlihat pada gambar dibawah ini:



**Gambar 11. Histogram Minat Siswa Kelas VI Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates**

Berdasarkan tabel 8 dan gambar 13 di atas diketahui bahwa besarnya Minat Siswa Kelas VI Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo tahun pelajaran 2017/2018, untuk kategori “sangat rendah” sebanyak 5 siswa atau sebesar 23,81%; kategori “rendah” sebanyak 4 siswa atau sebesar 19,05%; kategori “sedang” sebanyak 8 siswa atau sebesar 38,10%; kategori “tinggi” sebanyak 4 siswa atau sebesar 19,05%; dan kategori “sangat tinggi” sebanyak 0.

### Pembahasan

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk melakukan kegiatan analisis dalam hal mengetahui besarnya Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo tahun pelajaran 2017/2018. Faktor yang mempengaruhi Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo tahun pelajaran 2017/2018, meliputi: faktor *intrinsik* (perhatian, tertarik, perilaku) dan faktor *ekstrinsik* (fasilitas, peran guru).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa besarnya Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo tahun pelajaran 2017/2018 yang ditunjukkan ke dalam 5 kategori adalah sebagai berikut.

Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo tahun pelajaran 2017/2018 untuk kategori sangat rendah sebanyak 7 siswa atau sebesar 11,80%. Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu siswa tidak memperhatikan materi permainan tradisional yang diberikan oleh guru dan tidak mengerti cara bermain permainan tradisional yang diajarkan di sekolah. Sehingga membuat siswa memilih materi bermain permainan sepakbola.

Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo tahun pelajaran 2017/2018 untuk kategori rendah sebanyak 10 siswa atau sebesar 16,95%. Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu perhatian siswa terhadap materi permainan tradisional yang masih kurang, membuat siswa tidak tertarik untuk memahami materi permainan tradisional karena siswa

beranggapan bermain permainan tradisional tidak menyenangkan.

Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo tahun pelajaran 2017/2018 untuk kategori sedang sebanyak 22 siswa atau sebesar 37,29%. Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu siswa kurang memahami materi dan cara bermain permainan tradisional, sehingga siswa hanya bermain sesuai keinginan siswa itu sendiri. Kurangnya pemahaman dan perhatian siswa terhadap materi permainan tradisional di SD Negeri Punukan Wates membuat rasa tertarik siswa terhadap materi permainan tradisional masih kurang. Sehingga siswa dalam bermain permainan tradisional terkadang timbul akibat dorongan dari teman. Disamping itu, ketersediaan sarana dan prasarana penunjang permainan tradisional yang masih kurang di SD Negeri Punukan Wates.

Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo tahun pelajaran 2017/2018 untuk kategori sangat tinggi sebanyak 18 siswa atau sebesar 30,51%. Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor antara yaitu siswa di SD Negeri Punukan Wates selalu memperhatikan materi terhadap permainan tradisional yang disampaikan oleh guru disekolah. Sehingga membuat siswa memiliki minat yang tinggi dalam bermain permainan tradisional. Walaupun dengan sarana dan prasarana permainan tradisional yang masih kurang.

Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo tahun pelajaran 2017/2018 untuk kategori sangat tinggi sebanyak 2 siswa atau sebesar 3,39%. Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu siswa di SD Negeri Punukan Wates selalu memperhatikan dan tertarik terhadap materi permainan tradisional yang disampaikan oleh guru di sekolah. Sehingga pemahaman dan pengetahuan siswa terhadap materi permainan tradisional sangat tinggi. Dengan demikian siswa mampu memahami cara bermain permainan tradisional dengan benar. Walaupun dengan sarana dan prasarana permainan tradisional yang masih kurang siswa tetap mampu bermain permainan tradisional dengan cara memanfaatkan benda-benda yang ada disekitar sekolah sebagai media untuk bermain permainan tradisional.

### **Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini telah dilakukan sebaik-baiknya, tetapi masih memiliki keterbatasan dan kekurangan, diantaranya:

1. Keterbatasan tenaga dan waktu penelitian mengakibatkan peneliti tidak mengontrol kesungguhan, kondisi fisik dan psikis tiap responden dalam mengisi angket.
2. Faktor yang digunakan masih sangat terbatas, sehingga perlu dilakukan penelitian lain dengan faktor yang berbeda, untuk mengungkap faktor yang mempengaruhi motivasi siswa.
3. Kegiatan pemberian dan pengisian angket dilakukan setelah siswa kelas IV dan V selesai melakukan aktivitas pembelajaran sedangkan untuk siswa kelas VI pengisian angket dilaksanakan setelah selesai melaksanakan kegiatan Ujian Nasional dan libur panjang sehingga faktor tersebut membuat siswa dalam mengisi atau menjawab setiap butir pernyataan angket tidak maksimal.

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **Kesimpulan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa besarnya Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo tahun pelajaran 2017/2018, untuk kategori “sangat rendah” sebanyak 7 siswa atau sebesar 11,86%; kategori “rendah” sebanyak 10 siswa atau sebesar 16,95%; kategori “sedang” sebanyak 22 siswa atau sebesar 37,29%; kategori “tinggi” sebanyak 18 siswa atau sebesar 30,51%; dan kategori “sangat tinggi” sebanyak 2 siswa atau sebesar 3,39 %. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Materi Permainan Tradisional di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo tahun pelajaran 2017/2018 adalah berkategori sedang dengan presentase sebesar 37,29%.

#### **Implikasi Hasil Penelitian**

Berdasarkan kesimpulan diatas, hasil penelitian ini mempunyai implikasi yaitu:

1. Menjadi masukan yang bermanfaat bagi guru di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo untuk lebih meningkatkan minat siswa kelas atas terhadap materi permainan tradisional saat pembelajaran penjasorkes.
2. Guru semakin paham mengenai minat siswa dalam mengikuti pembelajaran

permainan tradisional Di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo sehingga guru dapat mencari solusi untuk siswa yang masih mempunyai minat rendah.

3. Sebagai dasar atau acuan guru Penjasorkes untuk mengemas model pembelajaran permainan tradisional yang kreatif dan inovatif dengan tujuan untuk lebih meningkatkan minat siswa kelas atas di SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo dalam mengikuti pembelajaran permainan tradisional di sekolah.
4. Sebagai kajian pengembangan ilmu keolahragaan kedepannya sesuai dengan hasil penelitian yang diperoleh.

#### **Saran**

Hasil dari penelitian dan kesimpulan di atas, maka penulis mengajukan saran-saran sebagai berikut :

1. Bagi siswa yang diketahui mempunyai minat rendah, harus mendapat perhatian dari guru dan orang tua agar selalu memberi dorongan agar dapat meningkatkan minatnya. Sehingga kedepannya diharapkan minat siswa terhadap materi permainan tradisional dapat meningkat.
2. Bagi guru harus memahami faktor yang mempengaruhi minat siswa, sebagai bahan masukan untuk dapat mengelola kelas dengan baik saat pembelajaran, khususnya saat permainan tradisional.
3. Bagi peneliti yang akan datang hendaknya mengadakan penelitian dengan populasi yang lebih luas dan sampel yang berbeda, sehingga minat siswa dalam bermain permainan tradisional dapat teridentifikasi lebih luas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suryobroto. (2004). *Diklat Sarana Dan Prasarana Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Hasanah, N. I. & Pratiwi, H. (2016). *Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Nasution, S. (2007). *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rosdiani, D. (2013). *Perencanaan Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: C.V Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. (2015). *Kurikulum Pendidikan Jasmani*. Bandung: C.V Alfabeta.
- Sudijono, A. (2012). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: C.V Alfabeta
- \_\_\_\_\_. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: C.V Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: C.V Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (1993). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. (Rev. ed)*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. (Rev. ed)*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sutrisno Hadi. (1991). *Analisis Butir untuk Instrumen Angket, Tes, dan Skala Nilai dengan Basica* Yogyakarta: C.V Andi Offset.