

**FAKTOR PENGHAMBAT PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL SISWA
KELAS IV DAN V SD NEGERI 3 PENGASIH KECAMATAN PENGASIH
KABUPATEN KULON PROGO**

E-JOURNAL

Diajukan kepada Fakultas Ilmu keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Gelar Sebagai Persyaratan guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :
Adi Wicaksono
NIM 14604224017

**PROGRAM PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENDIDIKAN JASMANI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2018**

LEMBAR PERSETUJUAN

Artikel e-journal Penelitian Skripsi berjudul “**FAKTOR PENGHAMBAT PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL SISWA KELAS IV DAN V SD N 3 PENGASIH KECAMATAN PENGASIH KABUPATEN KULON PROGO**” yang disusun oleh Adi Wicaksono, NIM 14604224017 ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk dipublikasikan

Pembimbing



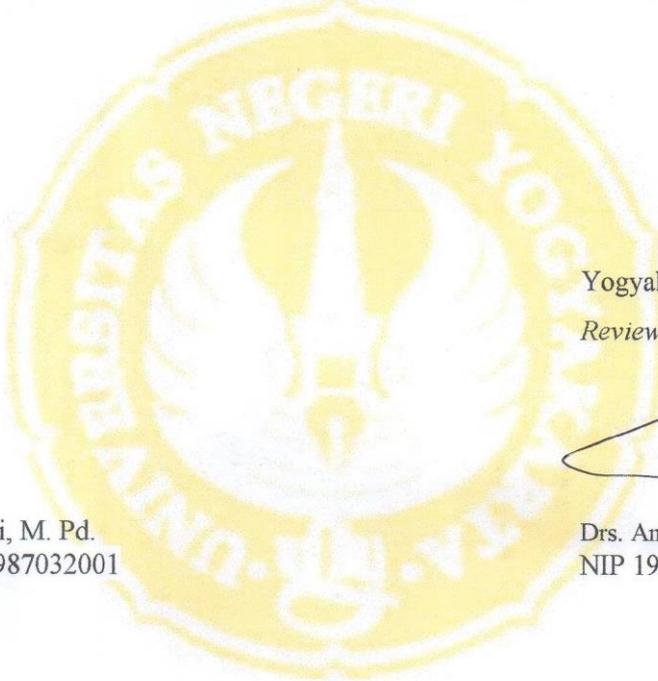
Dra. Sri Mawarti, M. Pd.
NIP 195906071987032001

Yogyakarta, 3 Oktober 2018

Reviewer



Drs. Amat Komari, M.Si.
NIP 196204221990011001



FAKTOR PENGHAMBAT PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL SISWA KELAS IV DAN V SD N 3 PENGASIH KECAMATAN PENGASIH KABUPATEN KULON PROGO

THE INHIBITING FACTORS OF LEARNING TRADITIONAL GAMES FOR FOURTH AND FIFTH GRADE STUDENTS OF PENGASIH 3 PUBLIC ELEMENTARY SCHOOL, PENGASIH SUBDISTRICT, KULON PROGO REGENCY

Oleh: Adi Wicaksono, PGSD Penjas/POR UNY, adi.wicak99@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor penghambat pembelajaran permainan tradisional siswa kelas IV dan V SD Negeri 3 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif menggunakan metode survei dengan teknik pengambilan data menggunakan angket. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa SD Negeri 3 Pengasih kelas IV dan V dengan jumlah 54 responden. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif yang dituangkan dalam bentuk persentase faktor penghambat pembelajaran permainan tradisional siswa SD Negeri 3 Pengasih kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo.

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa faktor penghambat pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri 3 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo berdasarkan faktor internal dari indikator jasmani dengan 10 siswa sebesar 18,52%, psikologis dengan 9 siswa sebesar 16,67%, dan kelelahan dengan 13 siswa sebesar 24,07%. Sedangkan dari faktor eksternal dari indikator keluarga dengan 8 siswa sebesar 14,81%, sekolah dengan 8 siswa sebesar 14,81%, dan masyarakat dengan 6 siswa sebesar 11,11%.

Kata Kunci: Faktor penghambat, pembelajaran, permainan tradisional

Abstract

This study is aimed at determining the inhibiting factors of learning traditional games for fourth and fifth grade students of Pengasih 3 Public Elementary School, Pengasih Subdistrict, Kulon Progo Regency.

This research was a quantitative descriptive study using a survey method with data collection techniques using questionnaires. Subjects in this study were students of Elementary School 3 Pengasih class IV and V, with a total of 54 respondents. Data analysis techniques used descriptive analysis in the form of a percentage of the inhibiting factors of traditional game learning students of Pengasih 3 Public Elementary School, Pengasih subdistrict, Kulon Progo Regency.

Based on the results of the study, it is concluded that the inhibiting factors of traditional game learning in Pengasih 3 Public Elementary School, Pengasih District, Kulon Progo Regency is based on internal factors, from physical indicators with 10 students at 18.52%, psychological factor with 9 students at 16.67%, and fatigue factors with 13 students at 24.07%. Whereas from external factors, from the family factor with 8 students at 14.81%, the school factor with 8 students at 14.81%, and the community factor with 6 students at 11.11%.

Keywords: inhibiting factors, learning, traditional games

PENDAHULUAN

Permainan tradisional merupakan salah satu materi pendidikan jasmani terkhusus untuk siswa sekolah dasar dalam kurikulum 2006 maupun kurikulum 2013. Permainan tradisional termasuk dalam kategori materi permainan dan olahraga, karena di dalam permainan tradisional terdapat suatu tujuan dari permainan dan olahraga itu sendiri yaitu jika permainan akan menimbulkan rasa senang dan olahraga akan membuat atau meningkatkan kemampuan fisik seseorang yang melakukan permainan tradisional. Menurut Sukintaka (1991: 129) "Permainan tradisional merupakan permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak pada suatu daerah secara tradisi, yang dimaksud tradisi adalah permainan yang telah diwarisi dari generasi yang satu ke generasi berikutnya, jadi permainan tersebut telah dimainkan oleh anak-anak dari suatu jaman ke jaman berikutnya". Banyak sekali manfaat dari permainan tradisional seperti dapat melestarikan kebudayaan asli Indonesia yaitu permainan tradisional. Permainan tradisional dapat mencirikhasikan suatu daerah bahkan suatu negara. Di Indonesia terdapat banyak sekali permainan tradisional. Begitu banyaknya permainan tradisional sehingga kita perlu mengenalkan dan mengembangkan agar permainan tradisional tetap terjaga dan lestari. Dalam melestarikan permainan tradisional terdapat berbagai macam hambatan yang dihadapi. Dengan pesatnya perkembangan teknologi yang semakin maju membuat anak-anak lebih memilih permainan game online dari pada permainan tradisional. Permainan tradisional mulai jarang dimainkan oleh anak-anak jaman sekarang. Didaerah pedesaan pun sudah jarang

ditemui anak-anak yang bermain permainan tradisional. Fakta tersebut bisa dilihat di beberapa sekolah yang ada dikabupaten kulon progo seperti di SD N 3 Pengasih. Di sekolah tersebut pada saat materi permainan tradisional belum bisa berjalan dengan baik. Masih banyak hambatan-hambatan dalam proses pembelajaran seperti siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan observasi di SD N 3 Pengasih pada tanggal 15 oktober 2017, selama proses pembelajaran belum bisa berjalan maksimal. Pada saat pengamatan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SD N 3 Pengasih siswa kurang antusias dan mengalami kebingungan dalam menerima materi pembelajaran permainan tradisional. Guru sudah berusaha menciptakan suasana yang menyenangkan agar siswa tertarik mengikuti pembelajaran penjas. Guru menyajikan materi yang beraneka ragam dengan menggunakan metode pembelajaran yang berbeda-beda sesuai dengan karakteristik siswa. Hanya saja saat guru menyampaikan materi dilapangan, ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru mengenai permainan tradisional. Ada siswa yang bermain sendiri, berbicara sendiri, serta mengganggu teman lainnya yang sedang memperhatikan penjelasan guru.

Penurunan minat siswa terhadap permainan tradisional bisa jadi disebabkan siswa menganggap bahwa permainan tradisional sudah ketinggalan jaman dan tidak menarik untuk dimainkan. Mengingat manfaat positif dari permainan tradisional seperti dapat menyehatkan serta menyegarkan tubuh seharusnya siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran permainan tradisional. Namun siswa justru

kurang antusias dan merasa kebingungan dalam mengikuti pembelajaran permainan tradisional. Siswa lebih tertarik terhadap cabang olahraga lain seperti: sepak bola, bola voli, atletik serta cenderung memilih game online dibandingkan permainan tradisional. Guru lebih memilih olahraga lain, seperti: bola voli, sepak bola, atletik, dan sebagainya.

Setelah menerima pembelajaran dari guru pendidikan jasmanai mengenai permainan tradisional diharapkan siswa sekolah dasar khususnya kelas IV dan V mampu memahami dan melakukan permainan tradisional dengan antusias dan bersemangat. Mengingat dampak positif dari permainan tradisional apabila dilihat dari nilai dan bentuknya ternyata tidak hanya mempengaruhi kesegaran jasmani anak, tetapi anak juga akan mendapatkan permainan yang menyegarkan dan menyehatkan serta sifatnya yang asyik dan santai. Pengajaran permainan tradisional tidaklah lebih sulit dibandingkan dengan mata pelajaran yang lainnya, karena permainan tradisional merupakan permainan yang sederhana baik peraturan maupun alatnya yang tidak rumit. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat telah membawa perubahan-perubahan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, didalam bermain anak cenderung memilih permainan tertentu seperti game online yang berada di handphone maupun laptop. Guru juga jarang memberikan permainan tradisional sehingga siswa jarang bermain permainan tradisional seperti petak umpet gobak sodor, betengan, egrang, tarik tambang dan lain sebagainya. Semakin majunya teknologi membuat industri game online semakin baik. Banyak sekali pilihan game online yang tersedia

Faktor Penghambat Pembelajaran (Adi Wicaksono) 5 sehingga anak lebih menyukai game online daripada permainan tradisional. Pada saat diberi pertanyaan mengenai game online justru siswa lebih tertarik dengan permainan game online daripada permainan tradisional. Kegiatan pembelajaran dilapangan juga masih terdapat berbagai macam hambatan seperti beberapa siswa yang masih kebingungan dalam melakukan permainan tradisional bahkan ada beberapa siswa yang belum mengetahui tentang permainan tradisional yang telah diajarkan. Sarana dan prasarana yang sangat minim dalam menunjang kegiatan pembelajaran sehingga belum bisa berjalan secara maksimal.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dengan teknik pengambilan data menggunakan angket. Skor yang diperoleh dari angket dianalisis dengan teknik statistik deskriptif yang kemudian dituangkan dalam bentuk persentase. Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui Faktor Penghambat Pembelajaran Permainan Tradisional Siswa Kelas IV dan V SD Negeri 3 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo

Jenis Penelitian

Jenis penelitian menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif. Menurut Sugiyono (2007:7) penelitian deskriptif kuantitatif merupakan suatu metode penelitian yang digunakan untuk meneliti suatu populasi atau sampel dengan pengumpulan datanya melalui suatu instrumen penelitian, analisis

6 *Faktor Penghambat Pembelajaran (Adi Wicaksono)*
 datanya bersifat statistik dengan tujuan untuk
 menguji hipotesis yang telah ditetapkan

Waktu dan Tempat Penelitian

8 Agustus 2018 bertempat di SD N 3
 Pengasih Kecamatan Pengasih kabupaten Kulon
 Progo. Setelah mendapat izin penelitian
 kemudian angket segera di bagikan kepada semua
 siswa kelas IV dan V dengan jumlah 54 siswa.

Target/Subjek Penelitian

Semua siswa kelas IV dan V SD Negeri 3
 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon
 Progo

Prosedur

Penelitian ini merupakan penelitian
 Kuantitatif dengan menggunakan metode survei,
 dimana pengumpulan informasi atau data
 menggunakan angket. Populasi dalam penelitian
 ini adalah siswa kelas IV dan V. Instrumen dalam
 penelitian ini menggunakan 4 alternatif pilihan
 jawaban yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju,
 dan sangat tidak setuju. Data yang telah diperoleh
 kemudian diolah menggunakan aplikasi SPSS,
 untuk menentukan hasil seberapa tingginya faktor
 penghambat pembelajaran permainan tradisional
 siswa kelas IV dan V SD N 3 Pengasih
 kecamatan Pengasih kabupaten Kulon Progo.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk
 pengumpulan data dalam penelitian ini adalah
 kuisisioner yang terdiri dari faktor internal dan
 faktor eksternal. Angket merupakan teknik
 pengumpulan data yang dilakukan dengan cara
 memberi seperangkat pernyataan tertulis kepada
 responden untuk dijawabnya.

Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini adalah
 teknik analisis deskriptif kuantitatif . analisis
 kuantitatif di gunakan untuk menghasilkan data
 yang akurat, untuk hasil observasi yang sudah
 dilakukan, sedangkan penghitungan dengan SPSS
 20 digunakan untuk menghitung presentase faktor
 penghambat pembelajaran permainan tradisional
 dan hasil olah data.

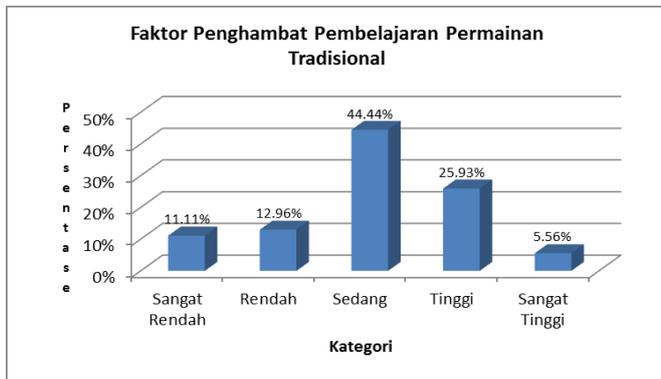
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Faktor Penghambat Pembelajaran
 Permainan Tradisional Siswa Kelas IV dan V SD
 N 3 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten
 Kulon Progo secara keseluruhan diukur
 menggunakan angket berupa pernyataan yang
 berjumlah 25 butir dengan rentan skor 1-4,
 dengan pilihan jawaban yaitu sangat setuju,
 setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju.

Mean	: 82,75
Median	: 83,00
Modus	: 83,00
Standar Deviasi	: 5.801
Nilai Minimum	: 71
Nilai Maksimum	: 97

rumus klasifikasi faktor penghambat
 pembelajaran permainan tradisional. Rumus ini
 digunakan secara umum,

Interval	Kategori
$X > M + 1,5 SD$	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



Gambar 1. Faktor penghambat pembelajaran permainan tradisional siswa kelas IV dan V SD N 3 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo

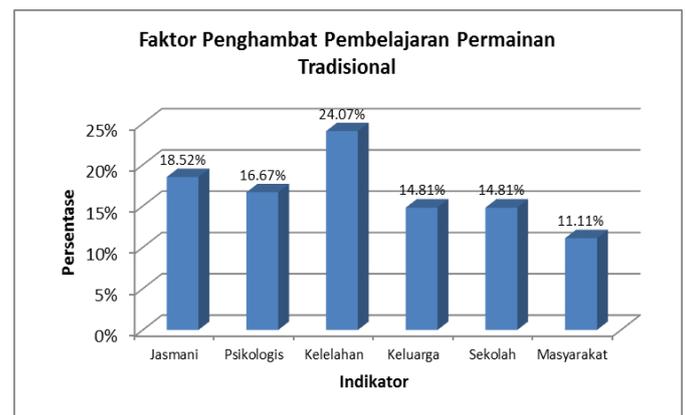
Hasil analisis secara rinci faktor penghambat pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri 3 Pengasih adalah 3 siswa (5,6%) dalam kategori sangat rendah, 7 siswa (13,0%) dalam kategori rendah, 24 siswa (44,4%) dalam kategori sedang, 14 siswa (25,9%) dalam kategori tinggi dan 3 siswa (5,6%) dalam kategori sangat tinggi. Berdasarkan hasil di atas dapat diketahui bahwa faktor penghambat pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri 3 Pengasih secara keseluruhan masuk dalam kategori sedang yaitu sebanyak 24 siswa (44,4%).

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa faktor yang menjadi penghambat pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri 3 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo secara keseluruhan dengan kategori sedang 24 siswa (44,4%), kategori tinggi 14 siswa (25,9%), kategori rendah 7 siswa (13,0%), kategori sangat rendah 6 siswa (11,1%), dan kategori sangat tinggi 3 siswa (5,6%). Sedangkan

Faktor Penghambat Pembelajaran (Adi Wicaksono) 7 dari faktor internal 32 siswa (59,26%) dan faktor eksternal 22 siswa (40,73%). Kemudian dari indikator jasmani 10 siswa (18,52%), indikator psikologis 9 siswa (16,67%), indikator kelelahan 13 siswa (24,07%), indikator keluarga 8 siswa (14,81%), indikator sekolah 8 siswa (14,81%), indikator masyarakat 6 siswa (11,11%). Faktor penghambat dilihat dari setiap indikator sebagai berikut,



Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, saran dari peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Bagi pihak SD Negeri 3 Pengasih disarankan untuk lebih meningkatkan faktor yang dapat mendorong penguasaan materi pembelajaran permainan tradisional untuk lebih baik.

2. Bagi Guru Pendidikan jasmani

Bagi guru disarankan untuk lebih memperhatikan dan memahami kesulitan masing-masing peserta didik, sehingga kesulitan anak dapat teratasi dengan baik.

3. Bagi Siswa

Bagi siswa disarankan untuk lebih banyak melakukan aktifitas permainan tradisional diluar

8 *Faktor Penghambat Pembelajaran (Adi Wicaksono)*
jam sekolah agar dapat memahami serta
mendapatkan manfaat dari permainan tradisional.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan dapat
mengembangkan penelitian ini lebih luas dan
mendalam, menggunakan angket terbuka untuk
memperoleh hasil yang mendalam, menggunakan
sampel penelitian yang luas, sehingga faktor-faktor
penghambat pembelajaran permainan tradisional
dapat teridentifikasi lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Taktik*. Yogyakarta: Rineka Cipta.

Arikunto, S. (2005). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.

Ateng, A. K.(1989). Pengantar Asas-Asas dan Landasan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Rekreasi. Jakarta: FPOK IKIP Jakarta.

Dekdikbud. (2006). Panduan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Jakarta.

Direktorat Olahraga Masyarakat Ditjen Olahraga Depdiknas. (2002). *Kumpulan Olahraga Permainan Tradisional*. Jakarta.

Hadi, S. (1991). *Analisis Butir untuk Instrumen Angket, Tes dan Skala Nilai dengan Basica*. Yogyakarta: Andi Offset.

Hasanah, N. I. (2016). Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional. Yogyakarta.: Aswaja Pressindo.

Izzaty, R. E. Perkembangan Peserta Didik. Yogyakarta: UNY Pres.

Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2002). *Edisi Ketiga Bahasa Depdiknas*. Jakarta: Balai Pustaka.

Khairani M. (2017). Psikologi Belajar. Yogyakarta: Aswaja Pressindo

Manroe, I. P. (2008). Jakarta. PT Gramedia Pustaka Utama.

Natawijaya, R. (1992). Psikologi Pendidikan. Jakarta: Depdikbud.

Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta

Soemitro. (1992). Permainan Kecil. Jakarta: Depdikbud

Sudijono, A. (2009). Pengatur Statistik Pendidikan. Jakarta: Rajawali Pers

Sugihartono. (2015). Psikologi Pendidikan, Yogyakarta: UNY.

Sugiyanto. (2001). *Perkembangan dan belajar motorik*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sukintaka. (1991). Teori Bermain. Yogyakarta: FPOK IKIP.

Syah, M. (2012). Psikologi Belajar. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Tedjasaputra. (2001). Teori Bermain. Jakarta: Depdiknas

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20. (2003). Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Di Akses pada Rabu 20 Desember 2017. kelembagaan.ristekdikti.go.id/wpcontent/uploads/2016/08/UU_no_20_th_2003.pdf.

Widayati, E. (2013). Sikap Sekolah Dasar Terhadap Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia Volume 9 Nomor 2. Hlm. 73.