

**MINAT SISWA KELAS ATAS TERHADAP PERMAINAN  
TRADISIONAL DI SD NEGERI BUNGKUS  
PARANGTRITIS TAHUN 2018**

***E-JOURNAL***

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



Oleh:  
Dhani Eko Susanto  
NIM 14604221003

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENJAS  
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2018**

## **MINAT SISWA KELAS ATAS TERHADAP PERMAINAN TRADISIONAL DI SD NEGERI BUNGKUS PARANGTRITIS TAHUN 2018**

### **INTEREST OF UPPER GRADE STUDENT ON TRADITIONAL GAME IN SD NEGERI BUNGKUS PARANGTRITIS IN 2018**

Oleh: Dhani Eko Susanto (14604221003), PGSD Penjas, FIK, UNY  
[dhaniekosusanto@gmail.com](mailto:dhaniekosusanto@gmail.com)

#### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis Tahun 2018 yang dilihat dari faktor tujuan pembelajaran.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dengan metode survey, sedangkan teknik pengumpulan data menggunakan angket dengan validitas 0,6609 dan reliabilitas 0,952. Populasi dalam penelitian ini adalah Siswa kelas atas SD Negeri Bungkus Parangtritis yang berjumlah 65 siswa. Teknik analisis yang digunakan adalah statistik deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Tahun 2018 adalah “kategori “sangat tinggi” 6,17%, kategori “tinggi” 27,69%, kategori “sedang” 40,00%, kategori “rendah” 21,53%, dan kategori “sangat rendah” 4,61%.

*Kata Kunci: Minat Siswa, Permainan Tradisional*

#### **ABSTRACT**

This research intends to find out the interest of upper grade student on traditional games in SD Negeri (State Elementary School) Bungkus Parangtritis in 2018 seen from the learning objectives.

Research method used was by descriptive quantitative with survey method, while the data collection technique applied was by questionnaire with validity 0.6609 and reliability 0.952. The population of the research was upper grade students in SD Negeri Bungkus Parangtritis totalling 65 students. The analysis technique employed was by using descriptive quantitative statistics.

The research results show that the interest of upper grade student on traditional games in SD Negeri Bungkus in 2018 is "very high" category 6.17%, "high" category 27.69%, "medium" category 40.00%, "low" category 21.53%, and "very low" category 4.61%.

*Keywords: Student Interest, Traditional Game*

## **PENDAHULUAN**

Sekolah merupakan suatu unit sosial yang bertugas khusus untuk melaksanakan proses pendidikan dan merupakan suatu jenis lingkungan pendidikan disamping lingkungan keluarga, masyarakat dan alam. Jenjang pendidikan disekolah dimulai dari SD, SMP, SMA dan perguruan tinggi. Sekolah dasar merupakan suatu jenjang pendidikan yang sangat penting keberadaannya dalam mendukung pendidikan nasional sehingga mutu pendidikan nasional harus dimulai dengan peningkatan mutu di sekolah dasar.

Kedudukan Sekolah Dasar penting keberadaannya karena: (1) Tanpa menyelesaikan pendidikan pada sekolah dasar, secara formal seseorang tidak mungkin dapat mengikuti pelajaran di SMP (2) Melalui sekolah dasar anak didik dibekali kemampuan dasar dan keterampilan dasar agar mampu mengantisipasi permasalahan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk keterampilan olah raga, serta keterampilan hidup lainnya (3) Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan yang membekali atau memberikan dasar-dasar dan mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pendidikan pada jenjang berikutnya. Selain sebagai tempat untuk melakukan kegiatan belajar mengajar sekolah juga merupakan tempat bermain, berinteraksi dengan orang lain tau merupakan rumah kedua bagi seorang siswa.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang ini sangatlah pesat, terbukti kemajuan teknologi sangat mempengaruhi perkembangan kehidupan manusia. Hal ini juga berpengaruh terhadap kondisi sosial-ekonomi yang dipacu oleh perkembangan ilmu dan teknologi yang pesat, serta membawa perubahan dalam cara berpikir, cara menghadapi hidup dan kehidupan ini. Salah satu perubahan terlihat dalam aktivitas manusia yang sekarang ini semakin menurun dengan adanya kecanggihan teknologi yang semakin pesat. Begitu juga kecanggihan teknologi juga mempengaruhi aktivitas anak yang semakin menurun. Terlihat dari banyaknya permainan-permainan modern sehingga permainan tradisional sekarang mulai ditinggalkan.

Permainan tradisional adalah bentuk kegiatan permainan dan olahraga yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu. Pada perkembangan selanjutnya permainan tradisional sering dijadikan sebagai

jenis permainan yang memiliki ciri kedaerahan asli serta disesuaikan dengan tradisi budaya setempat. Kegiatannya dilakukan baik secara rutin maupun sekali-kali dengan maksud untuk mencari hiburan dan mengisi waktu luang setelah terlepas dari aktivitas rutin seperti bekerja mencari nafkah dan sekolah. Di Indonesia sendiri memiliki banyak jenis-jenis permainan tradisional yang sering dimainkan oleh anak-anak untuk mengisi waktu luang selesai melakukan kegiatan sehari hari. Tiap daerah memiliki jenis dan cara bermain yang berbeda beda, tetapi ada beberapa permainan yang mempunyai persamaan dalam hal bermain dan peraturan, hanya nama yang berbeda (Soetoto Pontjopoetro, 2008:6.11).

Permainan tradisional merupakan salah satu aktivitas pendidikan jasmani yang mengandung unsur-unsur seperti melempar, memukul, berlari, melompat dan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tersebut seperti nilai pendidikan. Permainan tradisional juga memiliki unsur-unsur seperti sportivitas, kejujuran, kecermatan, kelincahan, ketepatan menentukan langkah serta kemampuan bekerjasama dalam kelompok, sehingga dari unsur-unsur dan nilai-nilai yang terkandung di dalam permainan tradisional ini sangat sesuai untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani dan kesehatan di sekolah dasar. Dengan adanya permainan tradisional diharapkan aktivitas siswa tidak merasa cepat bosan dalam mengikuti aktivitas pembelajaran pendidikan jasmani. Berdasarkan uraian tersebut guru perlu memberikan pemahaman kepada siswa agar mengerti manfaat dari permainan tradisional. Selain pemahaman siswa, guru juga diharapkan mampu mengembangkan permainan tradisional, sehingga pembelajaran berjalan dengan menyenangkan.

Melalui Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, permainan tradisional dapat disajikan sebagai bahan pelajaran pendidikan jasmani, karena setiap permainan tersebut harus terlebih dahulu dikaji nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tersebut seperti nilai pendidikan, dalam permainan tradisional juga memiliki unsur-unsur seperti sportivitas, kejujuran, kecermatan, kelincahan, ketepatan menentukan langkah serta kemampuan bekerja sama dalam kelompok, mudah aturan permainannya, di samping jumlah pemain yang dapat melibatkan seluruh siswa di kelas yang bersangkutan dan dalam permainan guru dapat mengontrol siswanya karena adanya faktor

bahaya sehingga harus ada yang dapat mempertanggung jawabkannya (Soemitro, 1992:171).

Salah satu faktor yang menunjang pembelajaran pendidikan jasmani adalah sarana dan prasarana. Pada saat ini sarana prasarana yang menunjang pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah sangat kurang memadai terutama di sekolah dasar. Bahkan banyak sekolah yang tidak mempunyai peralatan yang layak untuk menunjang kegiatan kurikulum pendidikan jasmani, Tetapi kurikulum pendidikan jasmani harus berjalan dan harus dilaksanakan. Salah satu jalan untuk mengatasi masalah ini adalah menyajikan kegiatan-kegiatan yang tidak memerlukan alat atau perkakas. Untunglah di tanah air kita ini daerah kaya akan permainan-permainan yang memakai alat maupun yang tidak menggunakan alat (Soemitro, 1992:30). Salah satu bentuk materi pendidikan jasmani di sekolah dasar adalah permainan. Permainan diharapkan mampu mengembangkan siswa didik sesuai dengan tujuan pendidikan yang ingin dicapai. Permainan tradisional merupakan bagian bentuk dari permainan sederhana sebagai bahan pelajaran.

Berdasarkan observasi awal peneliti melalui wawancara dengan guru pendidikan jasmani di SD Negeri Bungkus Parangtritis diperoleh hasil bahwa pembelajaran pendidikan jasmani olah raga dan kesehatan di sekolah dasar tersebut masih menggunakan permainan tradisional terutama pada kelas atas. Pembelajaran permainan tradisional dinilai sangat efektif untuk diajarkan kepada siswa sekolah dasar yang lebih menyukai aktivitas bermain, terutama untuk sekolah-sekolah yang memiliki sarana prasarana yang masih kurang mendukung untuk pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Dalam adanya keterbatasan sarana dan prasarana pembelajaran di SD Negeri Bungkus, permainan tradisional ini dilakukan dan didukung penuh oleh kepala sekolah SD Negeri Bungkus, supaya anak selalu tahu dan tidak meninggalkan permainan dari budayanya sendiri.

Guru Penjas yang mengajarkan permainan tradisional dalam bentuk permainan gobak sodor, hal ini dilakukan oleh guru penjas untuk selingan supaya siswa tidak bosan dalam pembelajaran penjas yang hanya di isi dengan sepak bola dan bola kasti. Pada saat guru penjas menerangkan materi tentang permainan

tradisional siswa siswi SD Negeri bungkus asyik bermain sendiri lari kesana kemari. Hal ini dikarenakan letak SD Negeri Bungkus Parangtritis adalah lebih banyak di pedesaan yang berdekatan dengan lingkungan rumah warga, sawah, dengan banyaknya lahan kosong yang memungkinkan untuk bermain permainan tradisional. Selain pada jam pembelajaran penjas siswa siswi juga asik bermain pada jam istirahat, bukan hanya gobak sodor saja melainkan permainan jlok jlik, gateng dan patok lele.

Setelah pulang sekolah siswa siswi SD Negeri Bungkus juga bermain di halaman rumah dengan teman temannya, contoh permainan yang mereka lakukan saat dirumah adalah patok lele, gobak sodor, jlok jlik dan gateng. Orang tua siswa sangat senang dengan anak-anak bermain permainan tradisional, karena dengan permainan tradisional lebih memberikan hal positif, selain anak membudayakan permainan daerah yaitu anak tidak bermain gadget dan play station. Maka dari itu orang tua sangat menyetujui dengan adanya pembelajaran permainan tradisional.

Berdasarkan beberapa permasalahan tersebut yang telah diuraikan di atas di atas, maka peneliti berminat untuk melakukan penelitian dengan judul, yaitu: "Minat Siswa Kelas Atas terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis tahun 2018".

## **METODE PENELITIAN**

### **Desain 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 dalam bermain permainan tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis Tahun Pelajaran 2017/2018.

### **A. Definisi Operasional Variabel Penelitian**

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 permainan tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis Tahun Pelajaran 2017/2018. Secara operasional variabel tersebut didefinisikan sebagai rasa suka atau ketertarikan siswa kelas atas SD Negeri Bungkus dalam hal bermain atau beraktivitas permainan tradisional yang dipengaruhi oleh faktor dari dalam (intrinsik) diri siswa berupa faktor fisiologis dan faktor psikologis terhadap bermain permainan tradisional serta minat yang berasal dari luar (ekstrinsik) siswa yang terdiri faktor sosial dan Non-sosial. Minat siswa kelas atas terhadap permainan tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis tahun pelajaran 2017/2018 diukur dengan instrumen berupa angket.

**Populasi 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 seluruh siswa kelas atas SD Negeri Bungkus Parangtritis. Siswa kelas atas SD N Bungkus berjumlah 65 siswa. Sedangkan subyek penelitian yang digunakan adalah seluruh populasi yaitu siswa kelas atas SD N Bungkus yang berjumlah 65 siswa. Karena didalam penelitian ini langsung tertuju pada seluruh responden (*total sampling*) yaitu siswa kelas atas SD Negeri Bungkus Parangtritis berjumlah 65 siswa, maka penelitian ini disebut juga penelitian populasi.

**Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data**

1. Jenis Instrumen Penelitian

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

- a. Mendefinisikan konstruk (*Construct Definition*)

Langkah pertama adalah mendefinisikan kontrak berarti membatasi variabel yang akan diteliti. Konstrak dalam penelitian ini adalah Minat Siswa Kelas Atas Dalam Bermain Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis tahun pelajaran 2017/2018.

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

Tujuan untuk menandai faktor-faktor yang diangkat dan selanjutnya diyakini menjadi komponen dari kontrak yang diteliti. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat siswa kelas atas dalam bermain permainan tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis tahun pelajaran 2017/2018 yaitu

- 1) Faktor yang mempengaruhi minat dari dalam diri siswa (*intrinsik*), yang terdiri dari : Faktor Fisiologis dan Faktor Psikologis.
- 2) Faktor yang mempengaruhi minat dari luar diri siswa (*ekstrinsik*), yang terdiri dari : Faktor Sosial dan Faktor Non-sosial

Untuk memudahkan penyusunan pertanyaan atau pernyataan instrumen angket dalam mengungkap seberapa besar minat siswa kelas atas terhadap bermain permainan tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis maka terlebih dahulu dibuat kisi-kisi instrumen berdasarkan komponen yang ada dan kemudian dijabarkan dalam bentuk pertanyaan atau pernyataan yang digunakan untuk membuat angket adalah sebagai berikut:

**Tabel 1.** Kisi-Kisi Uji Coba Instrumen Penelitian Minat Siswa Kelas Atas Dalam Bermain Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis Tahun Pelajaran 2017/2018

Variabel	Faktor	Indikator	No Butir	
			Positif	Negatif
Minat siswa kelas atas terhadap permainan tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis tahun 2018	1. Intrinsik	Fisiologis	1,2,3,4,5,7	6
		Psikologis	8,9,10,12,13,14,15	11
	2. Ekstrinsik	Sosial	16,18,19,20,21,22	17
		Non-Sosial	23,24,25,26,28,29	27
Jumlah			29	

Penskoran digunakan dengan menggunakan skala Likert. Menurut Sugiyono (2016:132), *Skala Likert* merupakan skala yang berisi lima tingkat jawaban mengenai kesetujuan responden terhadap statemen atau pernyataan yang dikemukakan mendahului opsi jawaban yang disediakan. Modifikasi *Skala Likert* dimaksudkan untuk menghilangkan kelemahan yang dikandung oleh skala lima tingkat, modifikasi *skala likert* meniadakan kategori jawaban yang ditengah berdasarkan tiga alasan yaitu: (1) kategori tersebut memiliki arti ganda, biasanya

diartikan belum dapat memutuskan atau memberikan jawaban (2) tersedianya jawaban ditengah itu menimbulkan kecenderungan menjawab ke tengah. (3) maksud kategori 1-2-3-4 adalah terutama untuk melihat kecenderungan pendapat responden, kearah besar kecilnya implementasi program penumbuhan budi pekerti pada pembelajaran PJOK.

Maka dalam penelitian ini dengan menggunakan empat alternatif jawaban, yaitu: 1 (Sangat Setuju), 2 (Setuju), 3 (Tidak Setuju), 4 (Sangat Tidak Setuju). Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomenal sosial (Sugiyono, 2009: 93). Responden dapat memilih salah satu dari empat alternatif jawaban yang disesuaikan dengan keadaan subjek. Skor untuk setiap alternatif jawaban pertanyaan positif (+) dan pertanyaan negatif (-). Berikut penjelasan pembobotan skor dari jawaban tersebut:

**Tabel 2.** Skor Hasil Penelitian Angket.

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

c. 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. Sudardiyono, M.Pd. dan bapak Drs. F. Suharjana M.Pd Pada proses konsultasi atau kalibrasi ahli tentu saja akan mengalami perubahan, sehingga semua pernyataan yang telah tersusun siap diujikan.

**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 kontrak (*construct validity*). Untuk menguji validitas kontrak, 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 diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun itu. Mungkin para ahli akan memberi keputusan: instrumen dapat digunakan 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. F. Suharjana M.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).

Setelah pengujian kontrak dari para ahli dan berdasarkan pengalaman empiris di lapangan selesai, maka diteruskan dengan uji coba instrumen. Instrumen tersebut diuji coba pada hari Kamis tanggal 30 Agustus 2018, di SD Negeri Bungkus. Ada 21 siswa kelas V yang diambil untuk sampel ujicoba instrumen.

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  $n = 21$ , maka didapat  $r$  tabel 0,456. Artinya jika nilai korelasi lebih dari batasan yang ditentukan atau ( $r$  hitung  $>$   $r$  tabel) yaitu  $r$  tabel sebesar 0,456 maka pernyataan tersebut dianggap valid, sedangkan jika kurang dari batasan yang ditentukan atau ( $r$  hitung  $<$   $r$  tabel) yaitu  $r$  tabel sebesar 0,456 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 29 butir soal yang diujicoba dinyatakan valid. Dengan demikian tetap terdapat 29 butir pernyataan dinyatakan sah atau valid dan digunakan untuk pengambilan data.

**Tabel 3.** Uji Validitas Instrument Penelitian

Variabel	r tabel	r hitung	Keterangan
1	0,456	0,630	Valid
2	0,456	0,630	Valid
3	0,456	0,630	Valid
4	0,456	0,630	Valid
5	0,456	0,630	Valid
6	0,456	0,630	Valid
7	0,456	0,630	Valid
8	0,456	0,630	Valid
9	0,456	0,630	Valid
10	0,456	0,630	Valid
11	0,456	0,630	Valid
12	0,456	0,630	Valid
13	0,456	0,630	Valid
14	0,456	0,630	Valid
15	0,456	0,630	Valid
16	0,456	0,630	Valid
17	0,456	0,630	Valid
18	0,456	0,630	Valid
19	0,456	0,630	Valid
20	0,456	0,630	Valid
21	0,456	0,630	Valid
22	0,456	0,630	Valid
23	0,456	0,630	Valid
24	0,456	0,630	Valid
25	0,456	0,630	Valid
26	0,456	0,630	Valid
27	0,456	0,630	Valid
28	0,456	0,630	Valid
29	0,456	0,630	Valid

Uji Reliabelitas Instrumen

**Tabel 4.** Uji Reabilitas

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	21	100,0
	Excluded <sup>a</sup>	0	,0
	Total	21	100,0

a)  
b)

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,952	29

c)  
d)

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	93,7619	181,590	,594	,951
VAR00002	93,6667	177,633	,710	,950
VAR00003	93,7143	178,314	,640	,950
VAR00004	93,5714	186,357	,582	,951
VAR00005	93,4286	182,957	,562	,951
VAR00006	93,4762	183,962	,643	,950
VAR00007	93,3333	183,433	,724	,950
VAR00008	93,6667	186,333	,601	,951
VAR00009	93,4286	182,957	,562	,951
VAR00010	93,9524	181,248	,690	,950
VAR00011	93,6667	177,633	,710	,950
VAR00012	93,9524	177,448	,697	,950
VAR00013	93,8571	178,129	,681	,950
VAR00014	93,3333	183,433	,724	,950
VAR00015	93,4762	183,962	,643	,950
VAR00016	93,5714	186,357	,582	,951
VAR00017	93,6667	186,333	,601	,951
VAR00018	94,0476	181,448	,609	,951
VAR00019	94,0952	183,090	,555	,951

VAR000 20	93,952 4	183,54 8	,510	,951
VAR000 21	93,904 8	181,49 0	,650	,950
VAR000 22	93,666 7	177,63 3	,710	,950
VAR000 23	94,142 9	178,92 9	,591	,951
VAR000 24	93,619 0	180,14 8	,641	,950
VAR000 25	93,571 4	184,65 7	,521	,951
VAR000 26	93,904 8	181,49 0	,650	,950
VAR000 27	93,666 7	177,63 3	,710	,950
VAR000 28	93,857 1	178,12 9	,681	,950
VAR000 29	93,381 0	187,64 8	,519	,951

Sutrisno Hadi (2006: 142) menyatakan realibilitas menunjukan 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 0,952. Hasil ini menyatakan bahwa angket reliabel dan siap digunakan sebagai instrumen dalam pengambilan data.

## 2. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dapat berarti cara atau prosedur yang dilakukan untuk mengumpulkan data (Endang Mulyatiningsih 2011: 24). 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 Bungkus Parangtritis. 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 Dalam Bermain Permainan Tradisional Di SD Negeri Bungkus Parangtritis Tahun Pelajaran 2017/2018.

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 Bungkus Parangtritis Tahun pelajaran 2017/2018.
- 2) Peneliti menghitung jumlah siswa kelas atas kelas IV, V dan VI) SD Negeri Bungkus Parangtritis 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 Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif dengan presentase yaitu data dari angket yang berhasil dikumpulkan dan di analisis dengan menggunakan presentase. Instrumen yang berupa angket terdiri dari pernyataan positif dan negatif, dan pernyataan yang diberikan sudah dibatasi sehingga responden tidak bisa menjawab selain dari apa yang sudah dinyatakan. Agar data yang diperoleh berupa kuantitatif maka setiap butir jawaban diberi skor dalam bentuk skala. Skala yang digunakan dalam angket ini adalah skala *Guttman* di dalam buku Nazir Moh (2014: 299) Skala gutman merupakan skala kumulatif. Jika seseorang mengiyakan pertanyaan atau pertanyaan yang berbobot lebih berat , maka iya juga mengiyakan pertanyaan atau pertanyaan yang kurang berbobot lainnya.

Untuk memperjelas proses analisis maka dilakukan pengkategorian. Pengkategorian tersebut menggunakan *Mean* dan *Standar*



Deviasi. Menurut Saifuddin Azwar (2010: 43) untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan Penilaian Acuan Norma (PAN) dalam skala pada tabel 4 sebagai berikut:

**Tabel 4.** Norma Penilaian Minat Siswa

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

(Sumber: Saifuddin Azwar, 2010: 43)

Keterangan:

$M$  : Mean (nilai rata-rata)

$X$  : Skor

$SD$  : Standar Deviasi

Setelah data dikelompokkan dalam setiap kategori, kemudian mencari presentase masing-masing data dengan rumus presentase. Menurut Anas Sudijono (2009: 121) rumus deskriptif persentase sebagai berikut:

$$P = f/N \times 100\%$$

Keterangan:

$P$  = Persentase yang dicari (Frekuensi Relatif)

$F$  = Frekuensi

$N$  = Jumlah Responden

Teknik analisis dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini dituangkan dalam presentase berdasarkan tingkat pemahaman baik secara menyeluruh maupun setiap factor, dibagi menjadi 5 kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Hasil Hasil penelitian Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis Tahun 2018, Penelitian ini diukur dengan 29 butir pernyataan dengan skor 4 yang menjawab “sangat setuju”, 3 untuk yang menjawab “setuju”, 2 untuk yang menjawab “tidak setuju” dan skor 1 untuk yang menjawab “sangat tidak setuju”. Deskripsi data hasil penelitian ini diungkapkan dengan 29 pernyataan, dengan dua faktor, yaitu faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Hasil analisis data Minat Siswa

Kelas Atas Terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis Tahun 2018 diperoleh skor terendah (*minimum*) 51,00, skor tertinggi (*maksimum*) 115,00, rerata (*mean*) 95,46, *standar deviasi* (SD) 10,40. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 9 sebagai berikut:

**Tabel 6.** Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis Tahun 2018

Statistik	
$N$	65
Mean	95,46
Std, Deviation	10,40
Minimum	51,00
Maximum	115,00

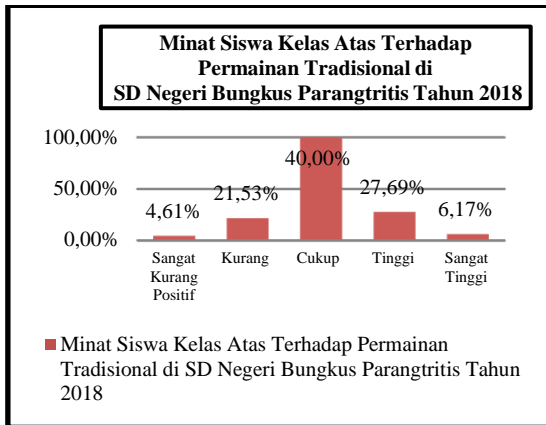
Apabila ditampilkan dalam bentuk Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis Tahun 2018, maka Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis Tahun 2018 disajikan pada tabel 10 sebagai berikut:

**Tabel 7.** Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis Tahun 2018

No	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$X > 111,05$	Sangat Tinggi	4 siswa	6,17%
2	$100,66 < X \leq 111,05$	Tinggi	18 siswa	27,69%
3	$90,27 < X \leq 100,66$	Sedang	26 siswa	40,00%
4	$79,88 < X \leq 90,27$	Rendah	14 siswa	21,53%
5	$X \leq 79,88$	Sangat Rendah	3 siswa	4,61%
Jumlah siswa			65 siswa	100%

Berdasarkan tabel 10 di atas menunjukkan bahwa Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis Tahun 2018 berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 4,61% (3 siswa), kategori “rendah” 21,53% (14 siswa), kategori “sedang” 40,00% (26 siswa), kategori “tinggi” 27,69% (18 siswa), “sangat tinggi” 6,17% (4 siswa).

Apabila ditampilkan dalam bentuk gambar, maka data Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis Tahun 2018 tampak pada gambar 1 sebagai berikut:



**Gambar 1.** Diagram Batang Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis Tahun 2018

Secara rinci, Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis Tahun 2018, berdasarkan faktor intrinsik dan ekstrinsik dijelaskan sebagai berikut:

**1. Faktor Intrinsik**

Hasil analisis data Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis Tahun 2018 berdasarkan faktor intrinsik diperoleh skor terendah (*minimum*) 28,00, skor tertinggi (*maksimum*) 60,00, rerata (*mean*) 49,80, *standar deviasi* (SD) 5,65. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 10 sebagai berikut:

**Tabel 8.** Deskriptif Statistik Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis Tahun 2018 Faktor Intrinsik

Statistik	
<i>N</i>	65
<i>Mean</i>	49,80
<i>Std. Deviation</i>	5,65
<i>Minimum</i>	28,00
<i>Maximum</i>	60,00

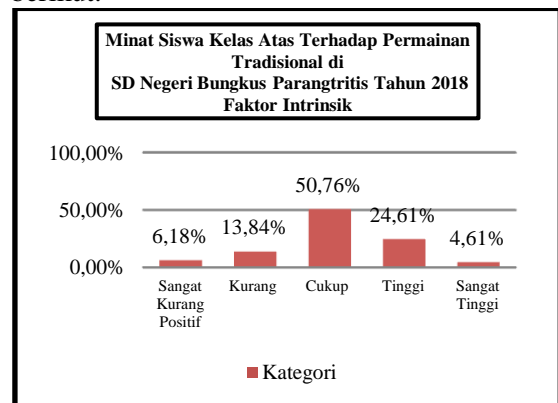
Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, data Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis Tahun 2018 berdasarkan faktor internal disajikan pada tabel 11 berikut:

**Tabel 9.** Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis Tahun 2018 Faktor Intrinsik

No	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$X > 58,29$	Sangat Tinggi	3 siswa	4,61%
2	$52,63 < X \leq 58,29$	Tinggi	16 siswa	24,61%
3	$46,97 < X \leq 52,63$	Sedang	33 siswa	50,76%
4	$41,31 < X \leq 46,97$	Rendah	9 siswa	13,84%
5	$X \leq 41,31$	Sangat Rendah	4 siswa	6,18%
<b>Jumlah siswa</b>			<b>65</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel 11 di atas menunjukkan bahwa Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis Tahun 2018 berdasarkan faktor intrinsik berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 6,18% (4 siswa), kategori “rendah” 13,84% (9 siswa), kategori “sedang” 50,76% (33 siswa), kategori “tinggi” 24,61% (16 siswa), “sangat tinggi” 4,61% (3 siswa).

Apabila ditampilkan dalam bentuk gambar, maka data Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis Tahun 2018 berdasarkan faktor intrinsik tampak pada gambar 2 sebagai berikut:



**Gambar 2.** Diagram Batang Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis Tahun 2018 Faktor Intrinsik

**2. Faktor Ekstrinsik**

Hasil analisis data Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis Tahun 2018 berdasarkan faktor ekstrinsik diperoleh skor terendah (*minimum*) 23,00, skor tertinggi

(maksimum) 55,00, rerata (*mean*) 45,66, standar deviasi (SD) 5,28. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 12 sebagai berikut:

**Tabel 10.** Deskriptif Statistik Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis Tahun 2018 Faktor Ekstrinsik

Statistik	
<i>N</i>	65
<i>Mean</i>	45,66
<i>Std, Deviation</i>	5,28
<i>Minimum</i>	23,00
<i>Maximum</i>	55,00

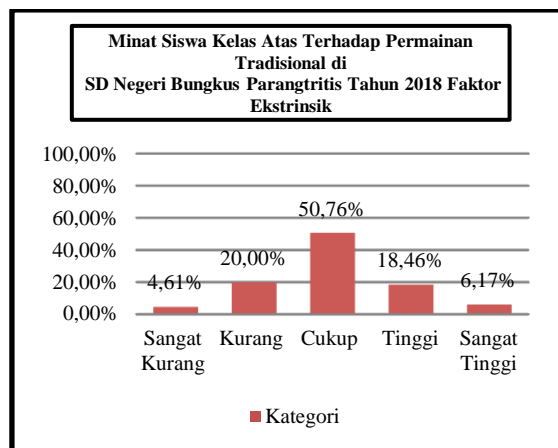
Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, data Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis Tahun 2018 berdasarkan faktor ekstrinsik disajikan pada tabel 13 berikut:

**Tabel 11.** Distribusi Frekuensi Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis Tahun 2018 Faktor Ekstrinsik

No	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$X > 53,58$	Sangat Tinggi	4 siswa	6,17%
2	$48,30 < X \leq 53,58$	Tinggi	12 siswa	18,46%
3	$43,02 < X \leq 48,30$	Sedang	33 siswa	50,76%
4	$37,74 < X \leq 43,02$	Rendah	13 siswa	20,00%
5	$X \leq 37,74$	Sangat Rendah	3 siswa	4,61%
Jumlah siswa			65 siswa	100%

Berdasarkan tabel 13 di atas menunjukkan bahwa Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis Tahun 2018 berdasarkan faktor ekstrinsik berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 4,61% (3 siswa), kategori “rendah” 20,00% (13 siswa), kategori “sedang” 50,76% (33 siswa), kategori “tinggi” 18,46% (12 siswa), “sangat tinggi” 6,17% (4 siswa).

Apabila ditampilkan dalam bentuk gambar, maka data Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis Tahun 2018 berdasarkan faktor ekstrinsik tampak pada gambar 3 sebagai berikut:



**Gambar 3.** Diagram Batang Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis Tahun 2018 Faktor Ekstrinsik

### Pembahasan

Penelitian ini dari 65 Siswa kelas Atas di SD Negeri Bungkus Parangtritis Tahun 2018. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara keseluruhan Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis Tahun 2018 adalah pada kriteria “sedang” dengan presentase sebesar 40,00% dan ditandai dengan 26 siswa. Pada kategori “sangat rendah” dengan presentase sebesar 4,61% (3 siswa), kategori “rendah” dengan presentase sebesar 21,53% (14 siswa), kategori “tinggi” dengan persentase sebesar 27,69% (18 siswa), “sangat tinggi” dengan persentase 6,17% (4 siswa).

Pada faktor intrinsik Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis Tahun 2018 secara keseluruhan dalam kategori sedang. Faktor intrinsik paling besar berada pada kategori sedang, yaitu sebesar 50,76% (33 siswa), dan diikuti pada kategori tinggi sebesar 24,61% (16 siswa) dan kategori rendah sebesar 13,84% (9 siswa). Minat siswa kelas V dan VI SD Negeri Beji Wates Kulon Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis Tahun 2018, berdasarkan faktor intrinsik kurangnya perhatian dari siswa dalam pembelajaran permainan tradisional yang belum maksimal sehingga faktor intrinsik masih berada di kategori sedang dan belum mampu mencapai kategori tinggi. Siswa lebih memiliki perhatian terhadap pembelajaran yang banyak mengandung permainan tradisional sehingga

kurangnya antusias siswa terhadap pembelajaran permainan tradisional

Pada faktor Ekstrinsik Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis Tahun 2018 berada dalam kategori sedang. Faktor ekstrinsik paling besar berada pada kategori sedang, yaitu sebesar 50,76% (33 siswa). Kategori “sangat rendah” sebesar 4,61% (3 siswa), kategori “rendah” 20,00% (13 siswa), kategori “sedang” 50,76% (33 siswa), kategori “tinggi” 18,46% (12 siswa), “sangat tinggi” 6,17% (4 siswa). Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis Tahun 2018, berdasarkan faktor ekstrinsik kurangnya peran guru, fasilitas dan evaluasi dalam pembelajaran permainan tradisional yang belum maksimal sehingga faktor ekstrinsik masih berada di kategori sedang dan belum mampu mencapai kategori tinggi. Siswa terlihat tidak bersungguh-sungguh dalam melakukan permainan tradisional yang diajarkan bahkan ada siswa yang memilih untuk berteduh dan juga duduk di pinggir lapangan. Materi pembelajaran yang kurang disukai siswa dan alat yang digunakan kurang menarik. Serta tidak adanya evaluasi yang diberikan oleh guru tentang materi pembelajaran permainan tradisional yang sudah diajarkan sehingga siswa tidak memiliki perhatian yang lebih terhadap pembelajaran permainan tradisional.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Tahun 2018 adalah “kategori “sangat tinggi” 6,17%, kategori “tinggi” 27,69%, kategori “sedang” 40,00%, kategori “rendah” 21,53%, dan kategori “sangat rendah” 4,61%.

### A. Implikasi Hasil Penelitian

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

1. Dengan diketahui Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis dapat digunakan untuk mengetahui Minat siswa terhadap permainan tradisional.
2. Faktor-faktor yang kurang menarik dalam Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri

Bungkus Parangtritis perlu diperhatikan dan dicari pemecahannya agar faktor tersebut lebih membantu dalam meningkatkan minat siswa terhadap permainan tradisional.

3. Guru dan pihak sekolah dapat menjadikan hasil ini sebagai bahan pertimbangan untuk lebih meningkatkan Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis dengan memperbaiki faktor-faktor yang kurang berjalan dengan efektif.

### B. Saran-saran

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

1. Agar mengembangkan penelitian lebih dalam lagi tentang Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis.
2. Agar melakukan penelitian tentang Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Tradisional di SD Negeri Bungkus Parangtritis dengan menggunakan metode lain.
3. Lebih melakukan pengawasan pada saat pengambilan data agar data yang dihasilkan lebih objektif.

## DAFTAR PUSTAKA

Sudijono, A. (2012). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

\_\_\_\_\_. (2010). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

\_\_\_\_\_. (2015).. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Reseach and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.

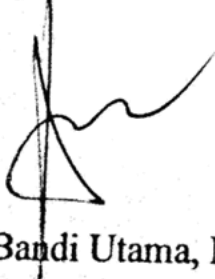
\_\_\_\_\_. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: C.V Alfabeta.

\_\_\_\_\_. (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.

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

Penguji 1



AM. Bandi Utama, M.Pd

196004101989031002

Pembimbing



Drs. Sudardiyono M.Pd

19568151987031001