

FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT SISWA KELAS IV DAN V UNTUK MENGIKUTI
PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL DI SD NEGERI GABAHAN SUMBERADI
MLATI SLEMAN

Oleh: Feri Al Dwi Pradana
Email: feripradana@yahoo.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui besaran faktor yang mempengaruhi minat siswa kelas IV dan V untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan metode survei. Populasi penelitian adalah siswa kelas IV dan V SD Negeri Gabahan sumberadi Mlati Sleman sebanyak 48 siswa. Ukuran sampel penelitian sebanyak 48 siswa. Data dikumpulkan dengan menggunakan angket. Analisis data dilakukan dengan analisis deskriptif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor yang mempengaruhi minat siswa kelas IV dan V untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman diketahui pada faktor intrinsik diperoleh persentase sebesar 50,37 %, sedangkan faktor Ekstrinsik diperoleh persentase sebesar 49,62 %. Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi minat siswa kelas IV Dan V untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman sebagian besar di dukung oleh faktor intrinsik.

Kata kunci : Faktor, Minat Siswa, Permainan Tradisional

AFFECTING FACTOR ON FOURTH AND FIFTH GRADE STUDENT INTEREST TO
PARTICIPATE THE TRADITIONAL GAME LEARNING IN SD NEGERI GABAHAN
SUMBERDADI MLATI SLEMAN

Abstract

The purpose of this research is to investigate how high the factors that affect the interest of fourth and fifth grade students to participate the traditional game learning in SD Negeri (State Elementary School) Gabahan Sumberadi Mlati Sleman is.

This research was descriptive research with survey method. The population of the research was the students of grade IV and V in SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman of 48 students. The research sample was 48 students. The data was collected by using questionnaire. The data analysis was done by descriptive and quantitative analysis.

The results indicate that the factors that affect the interest of fourth and fifth grade students to participate the traditional game learning in SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman found intrinsic factors are obtained in percentage by 50.37%, while the extrinsic factors are obtained in percentage by 49.62%. The result can be concluded that the factors that affect the interest of fourth and fifth grade students in participating the traditional game learning in SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman are mostly supported by intrinsic factors.

Keywords: Factor, Student Interest, Traditional Game

Wakil Dekan I



Dr.Or. Mansur, M.S

NIP. 19570519 198502 1 001 ♂

Yogyakarta, 16 Agustus 2017

Pembimbing



Ahmad Rithaudin, M.Or

NIP. 198101252006041001

PENDAHULUAN

Guru pada saat ini dituntut untuk memiliki ide baru dalam memberikan pelajaran di sekolah. Guru pendidikan jasmani pada umumnya saat melakukan pembelajaran penjas adalah bermain dengan tujuan bisa mengembangkan aspek kognitif, afektif, psikomotor, dan fisik.

Dalam hal ini maka pendidikan bagi kehidupan manusia merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Tanpa pendidikan sama sekali mustahil suatu kelompok manusia dapat hidup berkembang sejalan dengan cita-cita untuk maju, sejahtera dan bahagia menurut konsep pandangan hidup mereka. Untuk memajukan kehidupan mereka itulah, maka pendidikan menjadi sarana utama yang perlu dikelola, secara sistematis dan konsisten berdasarkan berbagai pandangan teoretikal dan praktikal sepanjang waktu sesuai dengan lingkungan hidup manusia itu sendiri.

Mulyadi dalam Kurniati (2016: 6) menyatakan bermain adalah sesuatu yang sangat penting dalam kehidupan anak. Meskipun terdapat unsur kegembiraan namun tidak hanya dilakukan demi kesenangan saja. Bermain merupakan cara bagi anak-anak untuk meniru dan menguasai perilaku orang dewasa untuk mencapai kematangan. Bermain merupakan salah satu fenomena yang paling luas dalam kehidupan anak. Terdapat insting bermain pada setiap anak serta kebutuhan untuk melakukannya dalam suatu pola yang khusus guna melibatkannya dalam suatu kegiatan yang membantu proses kematangan anak. Dalam hal ini, bukan hanya terkait dengan pertumbuhan fisik tetapi juga perkembangan sosial dan mentalnya. Melalui bermain, anak akan belajar berbagai hal yang ada di sekelilingnya.

Bermain adalah tahap awal dari proses panjang belajar pada anak-anak yang dialami oleh semua manusia. Melalui bermain yang menyenangkan anak menyelidiki dan memperoleh pengalaman yang baik dengan dirinya sendiri, lingkungan, maupun orang lain di sekitarnya. Dari sana, anak dapat mengorganisasikan berbagai pengalaman dan kemampuan kognitifnya untuk menyusun kembali ide-idenya. Bermain penting bagi perkembangan kognitifnya anak yaitu sebagai cara untuk mengasimilasikan informasi-informasi baru dengan pengalaman-pengalaman masa lalu lewat pengertian yang sifatnya simbolik

Anak-anak usia sekolah dasar ialah masa-masa bermain, karena dengan bermain anak akan dibawa pada kegembiraan dan kebahagiaan dalam dunia kehidupan anak. Rijsdorp yang dikutip oleh Sukintaka (1998: 67) menyatakan bahwa anak yang berumur 10 tahun, masih dalam kelompok masa bermain. Berarti sejak masuk SD sampai sekarang kurang lebih berumur 10 tahun anak mempunyai kemiripan karakteristik, yaitu menyukai gerak-gerak yang termasuk dalam kelompok bermain.

Sukintaka (1999: 129) menyatakan permainan tradisional merupakan permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak secara tradisi, yang dimaksud tradisi disini adalah permainan yang telah di warisi dari generasi yang satu kegenerasi berikutnya. Jadi permainan-permainan tersebut telah dimainkan oleh anak-anak dari satu jaman kejaman berikutnya. Selain itu Sukintaka (1999: 130) juga menyatakan bahwa permainan tradisional akan menyebabkan anak-anak yang bermain merasa senang, dengan kesenangannya akan melakukan dengan bersungguh-sungguh dan semata-mata akan memperoleh kesenangan dari bermain itu. Bila sebagian besar guru pendidikan jasmani dan kesehatan telah memahami makna dari pendapat Sukintaka di atas, maka dengan sendirinya akan menggunakan permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani, karena pengajaran permainan tradisional tidaklah lebih sulit dibandingkan mengajar mata pelajaran yang lain, karena permainan tradisional merupakan permainan yang sederhana, baik peraturan maupun peralatannya serta tidak memerlukan lapangan yang luas dan peralatan mudah di dapat di lingkungan sekitar.

SD Negeri Gabahan merupakan salah satu SD yang ada di kelurahan Sumberadi kecamatan Mlati Kabupeten Sleman. Kurikulum yang digunakan di SD Negeri Gabahan yaitu kurikulum KTSP. Salah satu materi pendidikan jasmani yang ada di SD Gabahan yaitu permainan tradisional sesuai dengan kurikulum yang digunakan di SD tersebut.

Kenyataannya, di SD Negeri Gabahan khususnya siswa kelas IV dan V menganggap permainan tradisional tidaklah menyenangkan sehingga tidak banyak anak-anak yang mau bermain permainan tradisional, adapun permainan tersebut di antaranya adalah gobag sodor, boy-boyan kejar-kejaran, perang-perangan, betengan, dan lain-lain yang mempergunakan aktivitas jasmani. Pada zaman sekarang alat-alat bermain anak-anak cenderung mengalami perubahan

karena terpengaruh modernisasi. Jika dikaji lebih lanjut maka akan ditemui dampak-dampak yang negatif yang ditimbulkan, diantaranya aktivitas jasmani berkurang, pemborosan karena biayanya yang mahal, memberi peluang untuk timbulnya sikap egois dan konsumtif yang pada akhirnya akan mengurangi daya kreativitas anak. Padahal, kalau di lihat dari segi manfaatnya permainan tradisional yang diciptakan oleh nenek moyang kita itu tidak kalah baiknya untuk pendidikan, misalnya gobag sodor, betengan, boy-boyan, jethungan, petak umpet dan lain sebagainya, memberi wacana yang positif bagi perkembangan dan pertumbuhan anak

Mengingat dampak dari permainan tradisional maka pemerintah berusaha melestarikannya. Salah satu upaya tersebut adalah dengan di masukannya permainan tradisional sebagai salah satu program pilihan dalam kurikulum KTSP untuk SD. Namun kenyataan yang terjadi sekarang permainan tradisional sudah tidak lagi atau jarang sekali dimainkan oleh anak-anak, bahkan guru pendidikan jasmani pun jarang sekali yang mengajarkan permainan tradisional, padahal dalam kurikulum 2006 di sebutkan "Mempraktikkan berbagai gerak dasar ke dalam permainan tradisional dan olahraga serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya"

Penurunan minat siswa terhadap permainan tradisional bisa jadi di sebabkan siswa menganggap bahwa permainan tersebut sudah ketinggalan jaman. Di samping itu adanya kecenderungan guru lebih memilih olahraga lain, seperti: bola voli, sepak bola, altetik. Padahal permainan tradisional mudah dimainkan dan alatnya sangat sederhana atau mudah di dapat. Permainan tradisional apabila di lihat dari nilai dan bentuknya ternyata tidak hanya dapat mempengaruhi kesegaran jasmani anak, tetapi juga meningkatkan kreativitas anak.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif, Penelitian ini akan mendeskripsikan tentang seberapa besar faktor yang mempengaruhi minat siswa kelas IV dan V untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 12 Juni 2017.

Subyek Penelitian

Menurut Sugiyono (2010: 117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV dan V di SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman yang berjumlah 48 anak. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2010: 118). Sampel dalam penelitian ini berjumlah 48 siswa, sehingga penelitian ini disebut penelitian populasi.

Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2010: 148) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah angket atau kuisioner. Menurut Endang Mulyatiningsih (2011:28) kuisioner atau angket merupakan alat pengumpulan data yang membuat sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus di jawab oleh subjek peneliti. Angket di gunakan untuk mengukur seberapa besar faktor yang mempengaruhi minat siswa kelas IV dan V. Angket yang di gunakan adalah tipe angket tertutup. Disebut angket tertutup kerena peneliti sudah menyediakan alternatif jawaban dan responden tinggal memilih salah satu dari alternatif jawaban tersebut.

Adapun langkah-langkah menyusun suatu instrumen penelitian menurut Sutrisno Hadi (2015:227-229) adalah sebagai berikut:

a. Mendefinisikan konstruk

Mendefinisikan konstruk adalah membuat batasan-batasan mengenai perubahan variabel. Konstruk yang akan diukur adalah seberapa besar faktor yang mempengaruhi minat siswa kelas IV dan V untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman

b. Menentukan faktor-faktor pada variabel penelitian.

Faktor pada penelitian ini ada 2 faktor yaitu Faktor yang di Pengaruhi dari dalam (intrinsik) dan Faktor yang di pengaruhi dari Luar (Ekstrinsik).

c. Menetapkan indikator-indikator pada masing-masing faktor dalam bentuk kisi-kisi instrumen.

d. Dari kisi-kisi dijabarkan sebagai butir pernyataan yang merupakan instrumen penelitian.

2. Uji Coba Instrumen

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, 2010:173).sebagai berikut :

a) Uji Validitas

Suharsimi Arikunto (2010: 96) validitas tes adalah tingkat suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Sebuah instrumen dikatakan valid jika mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkap data dari variabel yang di teliti secara tepat. Uji validitas angket di lakukan dengan menggunakan uji validitas konstruk (construct validity). Untuk menguji validitas konstruk, dapat di gunakan pendapat dari ahli (judgment experts) . Instrumen tersebut di cobakan pada 21 peserta didik kelas V. 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 $df = 19$ ($n-2$) maka didapat r tabel 0,369. Artinya jika nilai korelasi lebih dari batasan yang ditentukan yaitu 0,369 maka pernyataan tersebut dianggap valid, sedangkan jika kurang dari batasan yang ditentukan yaitu 0,369 maka pernyataan tersebut dianggap tidak valid/gugur. Setelah uji coba instrumen terkumpul kemudian dianalisis dengan bantuan software, komputer Microsof Excel dan SPSS 21.0 for window.

b) Uji Reliabilitas

Realibilitas menunjukkan pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup

dapat di percaya untuk di gunakan sebagai alat sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Pengujian realibilitas instrumen di lakukan dengan menggunakan (internal consistency), di lakukan dengan cara mencobakan instrumen sekali saja. Hasil analisis dapat di gunakan untuk memprediksi reliabilitas instrumen (Sugiyono, 2010:185).Untuk menguji reliabilitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan metode alpha cronbach, sedangkan perhitungannya menggunakan bantuan komputer SPSS 21.0. Berdasarkan perhitungan reliabilitas diperoleh koefisien alpha (rtt) sebesar 0,943. hasil ini menyatakan bahwa angket reliabel dan siap digunakan sebagai instrumen dalam pengambilan data.

Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dapat berarti cara atau prosedur yang di lakukan untuk mengumpulkan data (Endang Mulyatiningsih, 2011:24). Metode pengumpulan data yang di gunakan dalam penelitian ini adalah survei dengan memberikan angket. Menurut Endang Mulyatiningsih (2011:24) kuesioner atau angket merupakan alat pengumpul data yang memuat sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus di jawab oleh subjek penelitian. Subyek yang dimaksud dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV dan V di SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman. Tipe angket yang digunakan yaitu angket tertutup.

Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik statistik deskriptif. Menurut sugiyono (2015:254) statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendiskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

Untuk memperoleh frekuensi relatif (angka persentase) digunakan rumus:

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

Keterangan:

P: Angka persentase

F: Frekuensi yang sedang di cari

N: Jumlah frekuensi/banyak

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian faktor yang mempengaruhi minat siswa kelas IV Dan V untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman diukur dengan angket yang berjumlah 40 butir pernyataan, yang terdiri dri 24 untuk faktor intrinsik dan 16 butir untuk faktor ekstrinsik dengan skor 1 – 4. Hasil penelitian faktor yang mempengaruhi minat siswa kelas IV Dan V untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional

Setelah data penelitian terkumpul dilakukan analisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan persentase menggunakan bantuan komputer program SPSS 21.0 for windows.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui hasil tersebut faktor yang mempengaruhi minat siswa kelas IV Dan V untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman diketahui pada faktor intrinsik diperoleh persentase sebesar 50,37 %, sedangkan faktor ekstrinsik diperoleh persentase sebesar 49,62 %. Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi minat siswa kelas IV dan V untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman sebagian besar di dukung oleh faktor intrinsik.

Faktor yang mempengaruhi minat siswa kelas IV Dan V untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional

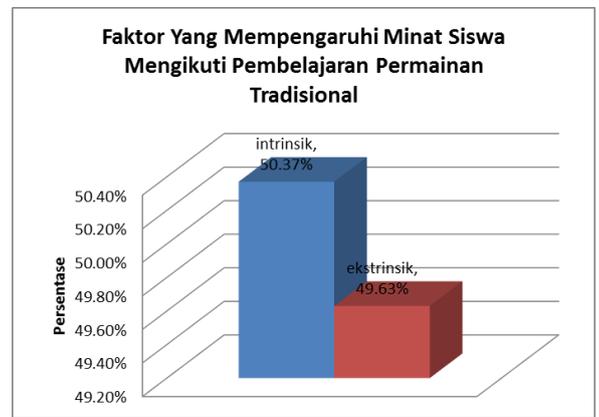
Berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan dengan menggunakan bantuan program *Microsoft Excel* dan *SPSS Versi 21*, faktor yang mempengaruhi minat siswa kelas IV dan V untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman berikut ini:

Tabel 2. Hasil Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Minat Siswa Kelas IV Dan V Untuk Mengikuti Pembelajaran Permainan Tradisional

No	Faktor	Butir	Jumlah	Nilai	Nilai	Rerata	Persentase
----	--------	-------	--------	-------	-------	--------	------------

			subjek	ideal	yang diperoleh	yang diperoleh	
1	Intrinsik	24	48	4608	3736	0,810	50,37
2	Ekstrinsik	16	48	3072	2454	0798	49,63
Jumlah						1,609	100

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, sebagai berikut:



Berdasarkan tabel dan gambar di atas diketahui faktor yang mempengaruhi minat siswa kelas IV dan V untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman diketahui pada faktor intrinsik diperoleh persentase sebesar 50,37 %, sedangkan faktor ekstrinsik diperoleh persentase sebesar 49,63 %. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa faktor yang mempengaruhi minat siswa kelas IV Dan V untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman sebagian besar didukung oleh faktor instrinsik. Untuk mengetahui hasil dari masing-masing faktor di atas dapat diuraikan sebagai berikut.

Faktor Intrinsik

Berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan

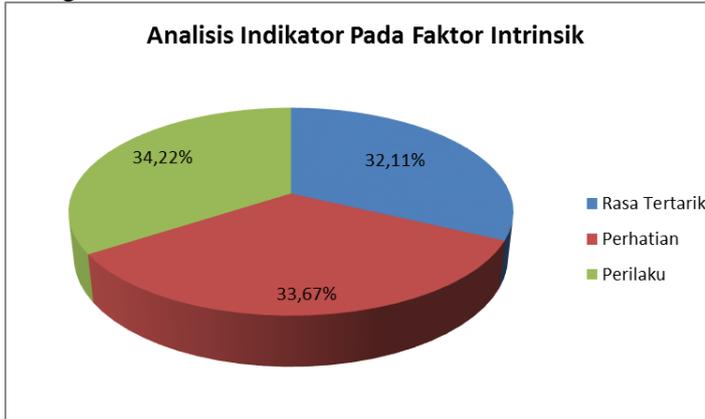
Faktor	Indikator	Butir	Jumlah subjek	Nilai ideal	Nilai yang diperoleh	Rerata yang diperoleh	Persentase
Intrinsik	Tertarik	9	48	1728	1354	0,783	32,11
	Perhatian	9	48	1728	1420	0,821	33,67
	Perilaku	6	48	1152	962	0,835	34,22
Jumlah						2,44	100

dengan menggunakan bantuan program *Microsoft Excel* dan *SPSS Versi 21*, faktor yang mempengaruhi minat siswa kelas IV dan V untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman berikut ini:

Peran guru	8	48	1536	1210	0,787	49,31
Jumlah					1,59	100

Tabel 3. Analisis Indikator Pada Faktor Intrinsik

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, sebagai berikut:



Berdasarkan hasil analisis faktor Intrinsik diperoleh bahwa indikator rasa tertarik diperoleh persentase sebesar 32,11%, pada indikator perhatian diperoleh persentase sebesar 33,67 %, pada indikator perilaku diperoleh persentase sebesar 34,22 %. Berdasarkan hasil persentase tersebut diketahui indikator pada faktor intrinsik yang mempengaruhi minat siswa kelas IV Dan V untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman yang paling dominan adalah indikator perilaku, sedangkan yang paling terendah adalah indikator rasa tertarik.

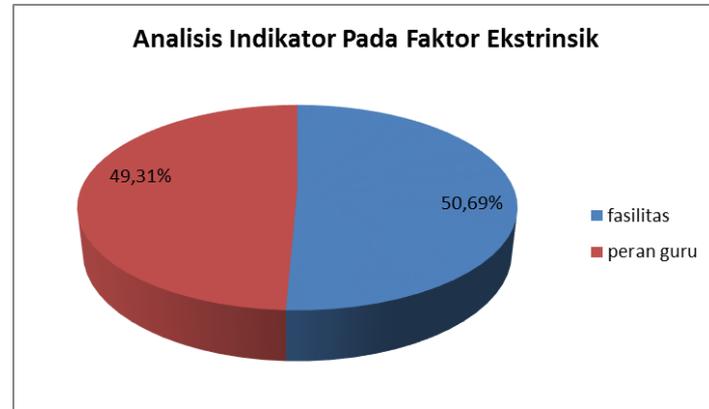
Faktor Ekstrinsik

Berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan dengan menggunakan bantuan program *Microsoft Excel* dan *SPSS Versi 21*, faktor yang mempengaruhi minat siswa kelas IV dan V untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman berikut ini:

Tabel 3. Analisis Indikator Pada Faktor Ekstrinsik

Faktor	Indikator	Bu- tir	Jum- lah subj- ek	Ni- lai id- ea- l	Nilai yang diper- oleh	Rerata yang dipero- leh	Kat- ego- ri
Ekstri- nsik	Fasilit- as	8	48	1536	1244	0,809	50,69

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, sebagai berikut:



Berdasarkan hasil analisis faktor Ekstrinsik diperoleh bahwa indikator fasilitas diperoleh persentase sebesar 50,69 %, pada indikator peran guru diperoleh persentase sebesar 49,31 %, Berdasarkan hasil tersebut indikator pada faktor ekstrinsik yang paling dominan adalah fasilitas.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian diketahui hasil tersebut faktor yang mempengaruhi minat siswa kelas IV Dan V untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman diketahui pada faktor intrinsik diperoleh persentase sebesar 50,37 %, sedangkan faktor ekstrinsik diperoleh persentase sebesar 49,62 %. Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi minat siswa kelas IV dan V untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman sebagian besar di dukung oleh faktor intrinsik.

Saran

- Hasil dari penelitian dan kesimpulan di atas, maka penulis mengajukan saran-saran sebagai berikut :
- Bagi siswa yang diketahui mempunyai minat rendah, harus mendapat perhatian dari guru dan orang tua agar selalu memberi dorongan agar dapat meningkatkan minatnya.
- Bagi guru harus memahami faktor yang mempengaruhi minat siswa, sebagai bahan masukan untuk dapat mengelola kelas dengan baik saat pembelajaran, khususnya saat permainan tradisional.

- d. Bagi peneliti yang akan datang hendaknya mengadakan penelitian dengan populasi yang lebih luas dan sampel yang berbeda, sehingga faktor-faktor yang memengaruhi minat siswa dapat teridentifikasi lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Endang Mulyatiningsih. 2011. Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik. Yogyakarta: UNY Press.
- Anas Sudijono. (2006). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Euis Kurniati. 2016. Permainan tradisional dan Peranya dalam Mengembangkan Ketrampilan Sosial Anak. Jakarta: Kharisma Putra Utama.
- Sukintaka. 1999. Teori Bermain untuk D2 PGSD Penjaskes. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2010. Statistika untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D). Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2016. Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nana Sudjana. (2014). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sutrisno Hadi. 2015. Metodologi Riset. Yogyakarta: Pustaka Pelajar..