

TANGGAPAN SISWA KELAS ATAS TERHADAP PEMBELAJARAN MATERI PERMAINAN PATOK LELE DI SD NEGERI 5 WATES KECAMATAN WATES KABUPATEN KULON PROGO

LEVEL OF PHYSICAL FITNESS OF STUDENTS FOLLOWING ATHLETICS EXTRACURRICULAR IN SMP N 1 TANJUNGSARI GUNUNGGKIDUL ACADEMIC YEAR 2016/2017

Oleh : Aldiano Agil Saputro, Universitas Negeri Yogyakarta, aldiano_agil@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh adanya sebagian siswa yang kurang dalam memahami manfaat permainan Patok Lele. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan siswa kelas atas terhadap pembelajaran materi permainan Patok Lele di SD Negeri 5 Wates, Kecamatan Wates, Kulon Progo. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei. Instrumen yang digunakan adalah angket. Instrumen tersebut dikonsultasikan kepada Nur Sita Utami, M. Or. dan Dra. Sri Mawarti, M.Pd Selanjutnya diuji validitas dan reliabilitas instrumen di SD Terbahsari kelas IV dan V. Secara keseluruhan 41 siswa dengan validitas (0,308) dan realibilitas (0,860). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas atas (IV, V, dan VI) di SD Negeri 5 Wates dengan jumlah 90 siswa. Teknik analisis data yang dilakukan adalah analisis deskriptif dengan persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tanggapan siswa kelas atas terhadap pembelajaran materi permainan patok lele di SD Negeri 5 Wates secara keseluruhan menunjukkan rata-rata Tinggi. Secara rinci menunjukkan sebanyak 16,66% (15 siswa) sangat tinggi, 34,45% (31 siswa) memiliki tanggapan tinggi, 22,22% (20 siswa) memiliki tanggapan sedang, 21,12% (19 siswa) memiliki tanggapan rendah, dan 5,55% (5 siswa) memiliki tanggapan sangat rendah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tanggapan siswa kelas atas terhadap permainan Patok Lele di SD Negeri 5 Wates masuk dalam kategori tinggi.

Kata kunci : *tanggapan, permainan Patok Lele.*

Abstract

This research is based on the fact that some students lack in understanding the benefits of Patok Lele game. The research intends to find out the response of upper class students on the learning of Patok Lele game material in SD Negeri 5 (State Elementary School) Wates ,Wates District, Kulon Progo. The research was descriptive quantitative research. The method used in this research was by survey method. The instrument used was by questionnaire. The instrument was consulted to Nur Sita Utami, M. Or. and Dra. Sri Mawarti, M.Pd and then further tested for the validity and the reliability of the instrument in Grade IV and V SD Terbahsari. Overall, 41 students were with validity (0.308) and reliability (0.860). The population in this research were all upper class students (grade IV, V, and VI) in SD Negeri 5 Wates of 90 students. The data analysis technique was performed by descriptive analysis with percentage. The research results show that the response of upper class students to Patok Lele game material learning in SD Negeri 5 Wates as a whole indicates High average. In details, it shows 16.66% (15 students) is very high, 34.45% (31 students) has high response, 22.22% (20 students) has medium responses, 21.12% (19 students) has low response, and 5.55% (5 students) has very low response. So it can be concluded that the response of upper class students on the learning of Patok Lele game material in SD Negeri 5 (State Elementary School) Wates ,Wates District is in high category.

Keywords: *response, Patok Lele game.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan bagi setiap individu, karena itu setiap individu memperoleh pendidikan sejak kecil yang berlangsung secara terus menerus berkesinambungan dan memiliki tujuan. Seperti tujuan pendidikan dalam UU No. 20 Th.2003 bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pembelajaran pendidikan jasmani yang ditekankan pada pengembangan individu secara menyeluruh, yang meliputi pengembangan intelektual, keterampilan afektif, termasuk pengembangan mental spiritual, pengembangan fisik dan kesegaran jasmani. Keberhasilan proses pendidikan jasmani sangat bergantung pada kemauan, apresiasi, kreativitas dan kemampuan. Selain itu aspek kognitif, afektif dan psikomotorik akan sangat mempengaruhi pembelajaran pendidikan jasmani.

pendidikan jasmani akan sangat erat hubungannya dengan permainan tradisional. Karena dengan siswa mengenal permainan tradisional selain siswa tertarik melakukan aktivitas gerak,

siswa juga mendapatkan banyak manfaat seperti, menjaga kesegaran jasmani, melatih kekompakan, mempererat tali persaudaraan dan masih banyak lagi. Salah satu permainan tradisional yang dapat dimasukkan dalam aktivitas jasmani adalah permainan tradisional Patok Lele, permainan ini dalam setiap daerah memiliki nama yang berbeda. Ada yang menyebutnya Benthik, Benthongan dan masih banyak lagi. Permainan ini dapat dimainkan oleh anak laki-laki maupun perempuan. Namun sebaiknya permainan ini dilakukan dengan teman sejenis. Permainan Patok Lele termasuk salah satu jenis permainan yang baik diberikan kepada anak-anak sekolah. Dalam permainan Patok Lele terdapat beberapa unsur, ketangkasan dan kegembiraan. Selain itu juga terdapat unsur kemampuan motorik anak. Permainan ini bisa melatih kerjasama, kejujuran, percaya diri, kekuatan serta keterampilan. Pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah merupakan pendorong utama untuk mengembangkan kesegaran jasmani siswa. Program pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan diharap mampu memberikan dorongan terhadap proses pertumbuhan fisik dan perkembangan jiwa siswa.

Permainan Patok Lele di Sekolah Dasar 5 Wates menjadi salah satu materi

pembelajaran pendidikan jasmani saat peneliti mengajar di sekolah tersebut. Materi tentang permainan Patok Lele seperti gerak dasar, peraturan, cara bermain dan sarana prasarana yang digunakan sudah diberikan kepada siswa oleh Guru dan peneliti saat PPL (Praktik Pengalaman Lapangan). Dari kelas IV, V, dan VI diberikan materi Permainan Patok Lele yaitu satu kali pertemuan dalam setiap kelas. Dalam memasukan permainan Patok Lele ini peeliti menggunakan Kompetensi Inti (KI) 4.2 Mempraktikkan variasi dan kombinasi pola gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif dalam permainan bola kecil yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai permainan atau olahraga tradisional. Dan menggunakan Kompetensi Dasar (KD) 4.2.2 Mendemonstrasikan keterampilan memukul, melempar dan menangkap, serta keterampilan berlari. Di SD Negeri 5 Wates masih terkendala dengan Sarana dan prasarana yang dimiliki untuk pembelajaran khususnya permainan Patok Lele sarana dan prasarana memadai, namun untuk fasilitas seperti lapangan sekolah atau halaman sekolah kurang memadai. Sehingga tidak diperbolehkan melakukan aktivitas jasmani di halaman sekolah, Jadi setiap pembelajaran jasmani dilakukan di Alun-Alun Wates. Namun seharusnya siswa dapat memahami

permainan Patok Lele karena dalam melakukan permainan Patok Lele di alun alun Wates dilaksanakan di lapangan basket. Peneliti juga menganti lubang tempat meletakkan *benthong* dengan dua buah batu bata kemudian *benthong* di letakkan melintang diantara kedua batu bata tersebut. Sehingga *benthong* tetap bisa di cutat. Dalam pelaksanaanya terdapat sebagian siswa memahami permainan Patok Lele tetapi ada sebagian siswa yang tidak memahami permainan patok lele bahkan ada sejumlah siswa yang baru tahu permainan Patok Lele. karena pada saat PPL (Praktik Pengalaman Lapangan) terlihat saat peneliti memberikan pembelajaran permainan Patok Lele di kelas V yang termasuk kelas atas. Peneliti melihat ada sebagian siswa yang belum memahami seperti apa itu permainan Patok Lele. Dan masih bingung bagaimana memainkannya. Namun sebagian siswa ada yang sudah mengetahui bahkan ketika peneliti bertanya kepada salah satu siswa yang sudah paham tentang permainan Patok Lele ternyata juga ada yang terkadang memainkannya di halaman rumah saat sore hari.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian yang berjudul “Tanggapan Siswa Kelas Atas terhadap Pembelajaran Materi Permainan Patok

Lele di SD Negeri 5 Wates Kecamatan Wates Kabupaten Kulon Progo” Penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif kuantitatif yang memberikan gambaran tentang objek yang diteliti. Metode penelitian ini menggunakan metode survei, sedangkan teknik pengumpulan datanya menggunakan angket. Kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2013: 193). Angket dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi tanggapan siswa kelas atas terhadap pembelajaran materi permainan Patok Lele di SD Negeri 5 Wates Kecamatan Wates Kabupaten Kulonprogo.

Definisi Operasional Variabel

Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2013: 63). Tanggapan siswa kelas atas terhadap pembelajaran materi permainan Patok Lele yang dimaksud adalah skor yang diperoleh siswa dalam menjawab angket yang berisi pernyataan tentang permainan Patok Lele yang terdapat penjelasan tentang pengertian permainan Patok Lele, teknik dasar dalam

bermain Patok Lele, fasilitas dan sarana prasarana yang digunakan untuk permainan Patok Lele, serta peraturan permainan patok Lele.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 13 Mei 2017, yang bertempat di SD Negeri 5 Wates Kecamatan Wates Kabupaten Kulon Progo.

Subjek Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/ subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2013: 119). Populasi dalam penelitian ini adalah 90 siswa. Keseluruhan populasi akan dijadikan sebagai sampel pada penelitian ini dengan rincian kelas IV = 30 siswa, kelas V = 31 siswa, dan kelas VI = 29 siswa.

Teknik dan Instrumen Pengambilan Data

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2013: 148). Penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket penelitian tertutup. Angket dalam penelitian ini meliputi beberapa faktor yang berguna untuk mengetahui seberapa tinggi tanggapan siswa kelas atas terhadap

pembelajaran materi permainan patok lele SD 5 Wates Kecamatan Wates Kabupaten Kulonprogo. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket yang berisi pernyataan-pernyataan mengenai permainan patok lele. Sutrisno Hadi (1991: 6), ada tiga langkah yang harus ditempuh dalam penyusunan instrumen, ketiga langkah tersebut adalah mendefinisikan konstrak, menyidik faktor, dan menyusun butir-butir pernyataan.

a. Mendefinisikan Konstrak

Konstrak variabel penelitian ini adalah tanggapan siswa kelas atas terhadap pembelajaran materi permainan Patok Lele di SD Negeri 5 Wates. Dalam hal ini variabel utama yang diukur adalah seberapa tinggi tanggapan siswa kelas atas terhadap pembelajaran materi permainan Patok Lele di SD Negeri 5 Wates.

b. Menyidik Faktor

Menyidik faktor adalah tahap yang bertujuan untuk menandai faktor yang diteliti. Faktor yang mempengaruhi tanggapan siswa terhadap pembelajaran materi permainan patok lele adalah pengindraan aktual, asosiasi, kemauan, minat dan perasaan.

Teknik Analisis Data

Analisis Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif menggunakan persentase. Menurut Sugiyono (2013: 147), statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul dari obyek yang telah diteliti sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. data menggunakan diskriptif kuantitatif dengan presentase untuk mengetahui tanggapan siswa kelas atas terhadap pembelajaran materi pembelajaran materi permainan patok lele Rumus untuk mencari persentase yang dikutip dari bukunya Anas Sudijono (2012: 43) untuk menghitung frekuensi relatif (persentase) sebagai berikut:

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

p = Angka presentase

f = Jumlah frekuensi jawaban

N = Jumlah subjek (Responden)

Kriteria dalam penskoran data tiap faktor dapat diketahui dengan melakukan pengkategorian sesuai dengan instrumen. Agar memudahkan untuk mengidentifikasi dan pendeskripsian setiap faktor dalam

penelitian ini didasarkan pada nilai mean () dan standar deviasi (α) dengan menggunakan skala lima.

Tabel 7. Norma Pengkategorian

Interval	Kategori
$X > x + 1,5 \alpha$	Sangat Tinggi
$x + 0,5 \alpha < X \leq x + 1,5 \alpha$	Tinggi
$x - 0,5 \alpha < X \leq x + 0,5 \alpha$	Sedang
$x - 1,5 \alpha < X \leq x - 0,5 \alpha$	Rendah
$X \leq x - 1,5 \alpha$	Sangat Rendah

Keterangan :

X : Total jawaban responden

: Mean

α : Standar Deviasi

Hasil perhitungan di atas selanjutnya dibuat ke dalam histogram distribusi frekuensi mean () dan standar deviasi (α) dengan menggunakan skala lima.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

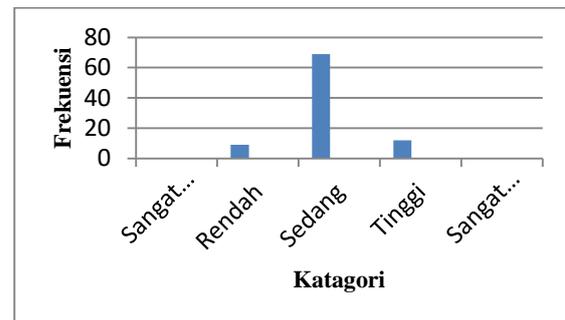
Hasil Penelitian

Tabel 8. Kategorisasi Data Faktor Jasmaniah.

Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
Lebih dari 33,01	0	0	Sangat Tinggi
27,01-33,00	12	13,33	Tinggi
21,01-27,00	69	76,67	Sedang
15,01 – 21,00	9	10,00	Rendah
Kurang dari 15,00	0	0	Sangat Rendah
Total	90	100,00	

Dari tabel tersebut diketahui sebanyak 9 siswa (13,8%) mempunyai tingkat pemahaman fisiologis permainan patok lele dengan kategori sangat tinggi, sebanyak 0 siswa (00,0%) mempunyai

kategori tinggi, sebanyak 12 siswa (13,33%) mempunyai kategori sedang, sebanyak 69 siswa (76,67%) mempunyai kategori rendah, 9 siswa (10,0%) dan sebanyak 0 siswa (00,0%) mempunyai kategori sangat rendah. Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa tingkat memahami pengertian permainan kasti termasuk dalam kategori sedang.



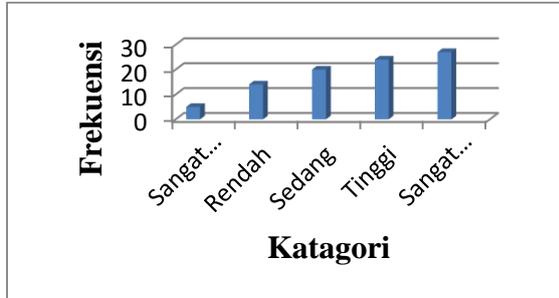
Gambar 1. Histogram Faktor Jasmaniah Permainan Patok Lele

Tabel 9. Kategorisasi Data Faktor Psikologis

Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
Lebih dari 43,06	27	30,00	Sangat Tinggi
40,06-43,05	24	26,67	Tinggi
37,06 -40,05	20	22,23	Sedang
34,06 – 37,05	14	15,55	Rendah
Kurang dari 34,05	5	5,55	Sangat Rendah
Total	90	100,00	

Dari tabel tersebut diketahui sebanyak siswa mempunyai tanggapan psikologis permainan patok lele dengan kategori sangat tinggi 27 siswa (30,00%), sebanyak 24 siswa (26,67%) mempunyai kategori tinggi, sebanyak 20 siswa (22,23%) mempunyai kategori sedang, sebanyak 14 siswa (15,55%) mempunyai kategori rendah, dan sebanyak 5 siswa

(5,55%) mempunyai kategori sangat rendah. Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa tanggapan psikologis permainan patok lele termasuk dalam kategori sangat tinggi.



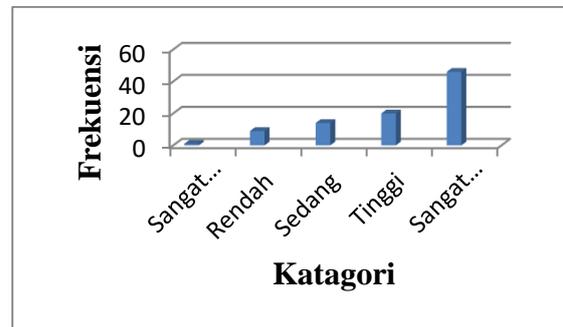
Gambar 2. Histogram Faktor Psikologis Pembahasan

Tabel 10. Kategorisasi Data Faktor Lingkungan

Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
Lebih dari 23,28	46	51,12	Sangat Tinggi
21,59-23,27	20	22,22	Tinggi
19,43 -21,58	14	15,55	Sedang
17,27-19,42	9	10,00	Rendah
Kurang dari 17,26	1	1,11	Sangat Rendah
Total	90	100,00	

Dari tabel tersebut diketahui sebanyak 46 siswa (51,12%) mempunyai tanggapan lingkungan permainan patok lele dengan kategori sangat tinggi, sebanyak 20 siswa (22,22%) mempunyai kategori tinggi, sebanyak 14 siswa (15,55%) mempunyai kategori sedang, sebanyak 9 siswa (10,00%) mempunyai kategori rendah, dan sebanyak 1 siswa (1,11%) mempunyai kategori sangat rendah. Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa tanggapan Lingkungan

dalam permainan patok lele termasuk dalam kategori sangat tinggi.



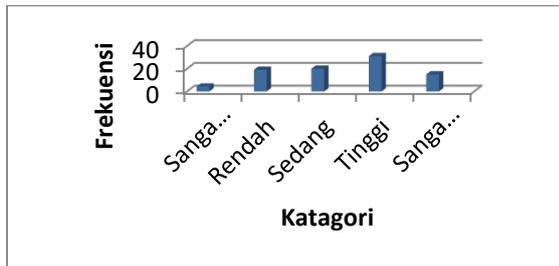
Gambar 3. Histogram Faktor Lingkungan

Tabel 11. Kategorisasi Data Faktor Tanggapan Siswa

Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
Lebih dari 91,26	15	16,66	Sangat Tinggi
86,76-91,25	31	34,45	Tinggi
82,26 -86,75	20	22,22	Sedang
77,76-82,25	19	21,12	Rendah
Kurang dari 77,75	5	5,55	Sangat Rendah
Total	90	100,00	

Dari tabel tersebut diketahui sebanyak 15 siswa (16,66%) mempunyai tanggapan terhadap permainan patok lele dengan kategori sangat tinggi, sebanyak 31 siswa (34,45%) mempunyai tingkat pemahaman terhadap permainan patok lele dengan kategori tinggi, sebanyak 20 siswa (22,22%) mempunyai tanggapan terhadap permainan patok lele dengan kategori sedang, sebanyak 19 siswa (21,12%) dengan kategori rendah, dan 5 siswa (5,55%) termasuk kategori sangat rendah. Berdasarkan hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa tanggapan siswa kelas atas terhadap pembelajaran materi

permainan patok lele permainan patok lele termasuk dalam kategori Tinggi.



Gambar 4. Histogram Tanggapan Siswa Kelas Atas terhadap Permainan Patok Lele.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, penelitian ini menyimpulkan bahwa tanggapan siswa kelas atas terhadap Permainan Patok Lele di SD Negeri 5 Wates, Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo dalam kategori sangat tinggi sebanyak 15 siswa dengan persentase 16,66%, kategori tinggi sebanyak 34 siswa dengan persentase 34,45%, kategori sedang sebanyak 20 siswa dengan persentase 22,22%, kategori rendah sebanyak 19 siswa dengan persentase 21,12%, dan kategori sangat rendah sebanyak 5 siswa dengan persentase 5,55%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Tanggapan siswa kelas atas terhadap Permainan Patok Lele di SD Negeri 5 Wates Kecamatan Wates Kabupaten Kulon Progo termasuk dalam kategori tinggi sebesar 34,45%. sedang.

Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas, ada beberapa saran yang dapat disampaikan yaitu:

1. Instrumen harus dikaji lebih dalam karena masih terlalu mudah.
2. Mengawasi siswa pada saat penelitian dilakukan dengan memberikan arahan terlebih dahulu sebelum siswa mengisi angket agar fokus mengisi angket tidak bertanya bertanya teman satu mejanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. (2006). *Kurikulum Berbasis Kompetensi Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah dasar dan Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Depdiknas.
- Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*. Bandung: Cv Alfabet.
- Sutrisno Hadi. (1991). *Analisis Butir Instrumen*. Yogyakarta: Andi Offset.