

**SURVEY MINAT SISWA TERHADAP OLAHRAGA PERMAINAN
GOBAK SODOR KELAS V DAN VI MI NURUL HIDAYAH
KEC. KUTOREJO KAB. MOJOKERTO**

SKRIPSI

Diajukan Guna Untuk Memenuhi Salah Satu
Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Prodi PENJAS UN PGRI Kediri



OLEH:
MOHAMMAD IKHSAN
NPM: 16.1.01.09.0036

FAKULTAS ILMU KESEHATAN DAN SAINS (FIKS)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI

2021

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Oleh:

MOHAMMAD IKHSAN
NPM: 16.1.01.09.0036

Judul:

**SURVEY MINAT SISWA TERHADAP OLAHRAGA PERMAINAN
GOBAK SODOR KELAS V DAN VI MI NURUL HIDAYAH
KEC. KUTOREJO KAB. MOJOKERTO**

Telah Disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/ Sidang Skripsi Prodi
PENJAS FIKS UN PGRI Kediri

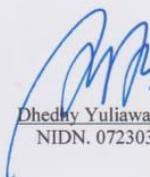
Tanggal : 1 Desember 2020

Pembimbing I,



Dr. Ruruh Andayani Bekt, M.Pd
NIDN. 0725018205

Pembimbing II,



Dhedy Yuliawan, M.Or
NIDN. 0723038705

Skripsi oleh :
MOHAMMAD IKHSAN
NPM: 16.1.01.09.0036

Judul:
**SURVEY MINAT SISWA TERHADAP OLAAHRAGA PERMAINAN
GOBAK SODOR KELAS V DAN VI MI NURUL HIDAYAH
KEC. KUTOREJO KAB. MOJOKERTO**

Telah dipertaruhkan di depan panitia ujian/siding skripsi program studi PENJAS
FIKS UN PGRI Kediri
Pada tanggal : 24 Februari 2021

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. Ruruh Andayani Bekt, M.Pd.
2. Penguji I : Mokhammad Firdaus, M.Or.
3. Penguji II : Dhedy Yuliawan, M.Or



Mengetahui,
Dekan FIKS



Dr. Sulistiono, M.Si.
NIPN. 0007076801

HALAMAN PERYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : MOHAMMAD IKHSAN
Jeni Kelamin : Laki – Laki
Tempat/ Tanggal Lahir : Mojokerto, 20 Februari 1997
NPM : 16.1.01.09.0036

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 1 Desember 2020
Yang menyatakan,



Mohammad Ikhsan
NPM: 16.1.01.09.0036

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Lakukan yang ada di depan kamu sekarang ...

Titik akeh Kudu Bersyukur ...

Persembahan

Skripsi ini ku persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku Bapak Akhyak Ghozali yang ganteng sendiri dan Ibu Mutmainah yang cantik sekali yang selalu memberikan doa
2. Vitakhul Jannah yang selalu memberikan support dan selalu mengingatkan untuk sholat malam dan memberi doa...
3. Teman-temanku M. Khakim Monata, Adi Sonata, Azis New Palapa, Wak Kus, Ayah Oni, Buk Sa, Wak Sulin, Buk Mi dan sengenap keluarga SAWAH PUTUK yang selalu memberikan dana dan dukungan untuk menyelesaikan perkuliahan
4. Sahabatku Fajar Fahrerozi, Fani Temon, Adam Jemlung, Jajang, Livia, Maya semangat... semangat ... bareng-bareng menempuh kuliah sampai lulus
5. Sobat karib Sofi Yolanda yang telah mengantarkan saya wira- wiri Mojokerto - Kediri
6. Kepada group music Patrol New Pahala dan Group Banjari At Toiba yang telah memberikan doa dan dukungannya
7. Semua Kru Kost Tholik dan kelas A terimakasih atas dukungannya

ABSTRAK

Mohammad Ikhsan: Survey Minat Siswa Terhadap Olahraga Permainan Gobak Sodor Kelas V dan VI MI Nurul Hidayah Kec. Kutorejo Kab. Mojokerto. Skripsi, PENJASKESREK, FKIP UN PGRI Kediri, 2019.

Kata Kunci: Minat, permainan gobak sodor

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan di lapangan menunjukkan bahwa aspek keterampilan motorik kasar anak-anak yang kurang dimanfaatkan dengan baik dan sikap kooperatif dari anak-anak yang tidak berkembang secara optimal. Oleh karena itu, Penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui seberapa besar minat murid terhadap olahraga permainan gobak sodor pada murid kelas V dan VI MI Nurul Hidayah Kec. Kutorejo Kab. Mojokerto.

Permasalahan penelitian ini adalah: Survey Minat Siswa Terhadap Olahraga Permainan Gobak Sodor Kelas V dan VI MI Nurul Hidayah Kec. Kutorejo Kab. Mojokerto.

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan metode survey. Populasi yang dipakai dalam penelitian ini adalah siswa kelas V dan VI MI Nurul Hidayah wonodadi Kutorejo Mojokerto. sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas V dan VI MI Nurul Hidayah wonodadi Kutorejo Mojokerto. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei dengan memberikan angket. Analisis data dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik statistik deskriptif.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut. Terdapat Minat Siswa Terhadap Olahraga Permainan Gobak Sodor Kelas V dan VI MI Nurul Hidayah Kec. Kutorejo Kab. Mojokerto". Hal ini dapat dilihat dari hasil yang diperoleh bahwa minat siswa dalam mengikuti olahraga permainan gobak sodor tergolong sangat tinggi pada murid kelas V dan VI MI Nurul Hidayah Kec. Kutorejo Kab. Mojokerto. Bagi mahasiswa, penelitian ini dapat dijadikan rujukan atau referensi untuk melakukan penelitian tentang minat siswa terhadap olahraga permainan gobak sodor pada murid kelas V dan VI MI Nurul Hidayah Kec. Kutorejo Kab. Mojokerto.

Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini, direkomendasikan: 1) Bagi mahasiswa, penelitian ini dapat dijadikan rujukan atau referensi untuk melakukan penelitian tentang minat siswa terhadap olahraga permainan gobak sodor pada murid kelas V dan VI MI Nurul Hidayah Kec. Kutorejo Kab. Mojokerto. 2) Bagi sekolah, dapat memberikan masukan kepada sekolah untuk dapat menerapkan permainan tradisional yang salah satunya adalah gobak sodor yang dapat membangkitkan minat siswa dalam mengikuti pelajaran pendidikan jasmani.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Penyusunan skripsi ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna menyusun skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor UNPGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr.Sulistiono, M.Si selaku Dekan FIKS UN PGRI Kediri.
3. Drs. Slamet Junaidi, M.Pd., selaku Kaprodi Pendidikan Jasmani UN PGRI Kediri.
4. Dr. Ruruh Andayani Bakti, M.Pd selaku dosen pembimbing I dan bapak Dhedhy Yuliawan, M.Or selaku dosen pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesainya penyusunan skripsi ini.
5. Dosen Universitas Nusantara PGRI Kediri yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada mahasiswa.
6. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 1 Desember 2020

Mohammad Ikhsan
NPM: 16.1.01.09.0036

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II : LANDASAN TEORI	
A. Kajian Pustaka	10
1. Survey	10
2. Minat	10
3. Faktor-faktor yang mempengaruhi Minat	11
4. Ciri-ciri Minat.....	15
5. Bentuk-bentuk Minat	17
B. Pengertian Permainan Tradisional.....	19
C. Sejarah Permainan Gobak Sodor.....	20
D. Permainan Gobak Sodor	22
E. Kerangka Berpikir	23
F. Hipotesis	25
BAB III : METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian	26
B. Variabel Penelitian	26
C. Definisi Operasional	27
D. Populasi dan Sampel.....	27
E. Metode Pengumpulan Data.....	29
F. Instrume Penelitian.....	30
G. Teknik Pengumpulan Data.....	34
H. Teknik Analisis Data	36

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data Variabel.....	38
B. Analisis Data	42
1. Prosedur Analisis Data.....	42
2. Hasil Analisis Data	43
C. Pengujian Hipotesis	44
D. Pembahasan.....	44

BAB V : PENUTUP	
A. Kesimpulan	48
B. Implikasi	48
C. Saran	48

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Populasi siswa kelas 4,5 VI MI Nurul Hidayah Kutorejo Mojokerto	29
3.2 Kisi-kisi instrumen minat siswa.....	31
3.3 Skor Alteratif Jawaban	36
3.4 Kategori Penilaian Rentang Skor.....	37
4.1 Deskriptif Minat Belajar dalam Permainan Tradisional Gobaq	
Sodor	38
4.2 Kategori Penilaian Rentang Skor.....	39
4.3 Kategori Penilaian Rentang Skor.....	41
4.4 Uji Normalitas	42
4.5 Uji Homogenitas	43
4.6 Statistik	44
4.7 Uji-t	44

DAFTAR GAMBAR

2.1 Kerangka Berpikir	25
4.1 Sebelum diberikan permainan tradisional gobag sodor	40
4.2 Setelah diberikan permainan tradisional gobag sodor	41

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Kisi-kisi Instrumen
- Lampiran 2 Angket
- Lampiran 3 Masukan Revisi Dari Validator 1
- Lampiran 4 Masukan Revisi Dari Validator 1
- Lampiran 5 Masukan Revisi Dari Validator 3
- Lampiran 6 Surat Ijin Uji Coba
- Lampiran 7 Surat Keterangan Uji Coba
- Lampiran 8 Tabulasi Data Uji Coba Validitas Dan Reliabilitas
- Lampiran 9 Surat Ijin Penelitian
- Lampiran 10 Surat Pernyataan Telah Melakukan Penelitian
- Lampiran 11 Tabulasi Data Hasil Penelitian
- Lampiran 12 Hasil Output SPSS
- Lampiran 13 Dokumentasi
- Lampiran 14 Surat Pernyataan Lolos Plagiasi
- Lampiran 15 Surat Pernyataan LOA JSKK
- Lampiran 16 Jurnal atau Artikel JSKK
- Lampiran 17 Berita Acara

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani merupakan salah satu bagian yang tidak dapat dipisahkan dari sistem pendidikan nasional dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan . Bahkan di semua jenjang pendidikan dari taman kanak-kanak hingga perguruan tinggi, pendidikan jasmani menjadi salah satu pembelajaran yang wajib diselenggarakan. Pendidikan jasmani sudah menjadi bagian yang integral dari sistem pendidikan diberbagai negara di dunia. Pendidikan jasmani adalah proses kependidikan yang memiliki tujuan untuk mengembangkan penampilan manusia melalui media aktivitas jasmani yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan”. Pendidikan jasmani berperan penting terhadap perkembangan aspek afektif, kognitif, dan psikomotor. Pendidikan jasmani memusatkan diri pada pemerolehan keterampilan gerak dan pemeliharaan kebugaran jasmani untuk kesehatan, peningkatan pengetahuan, dan pengembangan sikap positif terhadap aktivitas jasmani maupun olahraga (Abduljabar, 2013).

Juliantine, menjabarkan bahwa pendidikan jasmani tersebut sangat penting untuk mengembangkan aspek-aspek kognitif, emosi, mental, sosial, moral, dan estetika. Banyak peneliti yang menemukan eratnya hubungan antara pendidikan dengan perkembangan kognitif, mental, sosial, moral, dan estetika. Hal ini mencerminkan bahwa pendidikan jasmani tidak hanya mengembangkan

aspek fisik semata, tetapi akan memberikan kontribusi yang berarti terhadap tujuan pendidikan secara keseluruhan (Juliantine, 2013). Bahkan Abduljabar menjelaskan bahwa “tidak ada suatu kajian yang memusatkan pada pengembangan total manusia, kecuali pendidikan jasmani” (Abduljabar, 2013). Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan melalui aktivitas jasmani untuk mencapai tujuan pendidikan secara keseluruhan (kognitif, afektif, dan psikomotor) atau secara sederhana pendidikan jasmani merupakan aktivitas jasmani yang dilaksanakan dalam lingkungan sekolah sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan.

Tujuan dari adanya pendidikan jasmani ialah untuk merubah sikap maupun perilaku siswa yang kurang baik menjadi lebih baik, agar generasi muda bangsa ini bisa menjadi generasi yang diharapkan oleh bangsa Indonesia. Proses pencapaian tujuan yang dimaksud pada pendidikan jasmani memang berbeda dengan proses pembelajaran yang diajarkan pada mata pelajaran lain, karena proses pembelajaran yang diberikan saat pembelajaran pendidikan jasmani merupakan melalui aktivitas jasmani, dimana siswa banyak melakukan aktivitas jasmani pada saat proses pembelajaran sesuai dengan yang telah direncanakan oleh pendidik atau guru. Pada saat pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah guru lebih fokus pada proses, karena peserta didik harus aktif dan melakukan tugas gerak yang sesuai dengan materi yang sedang diajarkan, oleh karena itu peserta didik tidak harus terampil pada saat pembelajaran pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani juga dapat diartikan

sebagai belajar keterampilan gerak, gerak manusia dimanipulasi dalam bentuk kegiatan fisik melalui olahraga dan permainan.

Bermain adalah suatu metode yang sangat cocok dalam mengembangkan perkembangan anak. Bermain memiliki pengaruh terhadap perkembangan kognitif, fisik, sosial, emosional, dan termasuk juga dalam mewujudkan kesejahteraan psikis anak. Bermain juga penting bagi anak karena bisa membantu belajar tentang dunianya, belajar melakukan sesuatu, memecahkan masalah, menguasai perasaan, percaya diri, menjadi kuat, dan belajar bergaul dengan orang lain. Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi seseorang. Bermain adalah suatu upaya untuk memberi kepuasan terhadap anak untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Permainan sebenarnya dirancang secara sengaja (*intentionally*) dengan maksud agar anak meningkatkan beberapa kemampuan tertentu berdasarkan pengalaman belajar tersebut.

Permainan yang ada di Indonesia memiliki dua jenis yaitu permainan tradisional dan permainan modern. Permainan tradisional sekarang sudah jarang dimainkan dan diminati karena banyak anak-anak sekarang yang lebih suka dengan permainan modern. Misalnya *game online* atau *offline*. Oleh karena itu, banyak anak yang hanya bermain didalam rumah dengan *gadget* ataupun media elektronik lainnya semisal handphone, komputer, laptop dan sosial media. Padahal anak-anak memerlukan banyak aktifitas fisik diluar

rumah utamanya yang melibatkan interaksi dengan orang lain disekitarnya untuk mengembangkan kemampuan pada anak.

Permainan tradisional adalah permainan yang penuh dengan nilai-nilai dan norma-norma luhur yang berguna bagi anak-anak untuk memahami dan mencari keseimbangan dalam tatanan kehidupan”. Permainan tradisional merupakan permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak pada suatu daerah secara tradisi, yang dimaksud secara tradisi yaitu permainan ini telah diwarisi dari satu generasi ke generasi berikutnya (Uhamisastra, 2010). Jadi dapat disimpulkan permainan tersebut telah dimainkan oleh anak-anak dari satu jaman ke jaman berikutnya. Maka dari itu permainan tradisional tidak boleh dilupakan begitu saja, apalagi dengan makna dan manfaat yang begitu besar yang terkandung didalam permainan tradisinal tersebut. Permainan tradisional sangat memberikan manfaat jika dibandingkan dengan permainan modern. Jadi permainan tradisional sangat cocok apabila diterapkan disekolah-sekolah karena mengandung banyak manfaat bagi siswa dan siswi.

Sejatinya permainan tradisional mengandung nilai-nilai luhur tersendiri. Nilai-nilai tersebut ditanam khusus oleh leluhur agar kita mencintai diri sendiri, lingkungan dan juga Tuhan Yang Maha Esa. Di Indonesia yang terdiri dari beragam suku dan budaya ternyata memiliki \pm 300 permainan tradisional. Permainan tradisional tidak dapat dilakukan sendiri atau individual, tetapi dilakukan secara berkelompok. Dengan permainan tradisional ini, diharapkan anak-anak mampu mengembangkan kerjasama, menyesuaikan diri, saling berinteraksi positif, mampu mengontrol diri, mengembangkan sikap empati

terhadap teman, memiliki kemampuan dalam menaati peraturan, serta mampu menghargai orang lain yang merupakan modal bagi peranannya sebagai makhluk sosial. Permainan tradisional yang sudah ada sejak jaman nenek moyang yang merupakan hasil dari proses kebudayaan manusia jaman dahulu yang masih kental dengan nilai-nilai kearifan lokal. Permainan tradisional memiliki peran pendidikan yang sangat humanis. Disebut demikian karena secara alamiah permainan tradisional mampu menstimulasi aspek perkembangan anak mulai dari aspek motorik, kognitif, emosi, bahasa, spiritual, sosial, ekologis, dan nilai-nilai moral. Beberapa diantara permainan tradisional ialah dakon, cublak-cublak suweng, karambol, beteng-betengan, engklek, egrang, pandhe (Hikmah, 2011).

Permainan tradisional adalah permainan yang sudah ada sejak jaman dahulu yang merupakan warisan turun temurun dari satu generasi ke generasi selanjutnya. Di Indonesia terdapat banyak sekali permainan tradisional yang berkembang dari beberapa daerah yang ada di Indonesia. Contohnya, seperti: kucing-kucingan, kelereng, gasing, congklak, petak umpet, gobak sodor, dll. Menurut Dony permainan gobak sodor merupakan olahraga tim yang terdiri atas 2 orang atau lebih dalam satu kelompok. Dalam permainan gobak sodor tidak hanya mengandalkan kekompakan tim tapi juga salah satu cabang olahraga yang mencakup unsure gerak yang kompleks dan tentunya penting bagi perkembangan motorik anak. Terdapat beberapa unsur dalam permainan gobak sodor, diantaranya: penguasaan ketrampilan teknik, ketrampilan taktik, ketrampilan fisik, dan juga mental. Seperti yang diketahui bahwa didalam

permainan olahraga terlibat beberapa aspek ketrampilan diantaranya berjalan, berlari, dan lompatan dengan begitu dalam pelaksanaannya permainan ini memuat akan penguasaan ketrampilan fisik (Dony, 2013).

Salah satu jenis permainan tradisional yang ada di Indonesia yang akan saya bahas disini adalah *gobak sodor*. Gobak sodor atau galah asin ini merupakan permainan yang berasal dari Jawa. Permainan ini umumnya dimainkan oleh sepuluh orang pemain yaitu lima orang pemain bertahan dan lima orang pemain penyerang. Pemain bertahan biasa terdiri dari empat pemain yang berjaga secara horizontal dan satu orang pemain yang berjaga secara vertikal. Bagi pemain bertahan yang mendapatkan tugas untuk menjaga garis batas horisontal, maka mereka akan berusaha untuk menghalangi lawan mereka yang juga berusaha untuk melewati garis batas.

Bagi pemain bertahan yang mendapatkan tugas untuk menjaga garis batas vertikal umumnya hanya satu orang, maka orang ini mempunyai akses untuk keseluruhan garis batas vertikal yang terletak di tengah lapangan. Permainan ini sangat menyenangkan sekaligus sangat sulit karena setiap orang harus selalu berjaga dan berlari secepat mungkin jika diperlukan untuk meraih kemenangan. Sedangkan pemain penyerang harus berusaha mencetak point sebanyak mungkin dengan cara kembali lagi keposisi awal mereka maka akan mendapatkan satu point, apabila pemain penyerang ada yang tertangkap atau tersentuh oleh pemain penjaga maka posisi akan bergantian dari tim penyerang akan menjadi tim penjaga dan sebaliknya dari tim penjaga akan menjadi tim penyerang. Namun dari tahun ke tahun minat anak-anak untuk permainan

gobak sodor sudah mulai berkurang. Tidak dapat dipungkiri bahwa di era globalisasi seperti ini memang permainan tradisional salah satunya gobak sodor mulai tergerus oleh jaman. Tetapi di beberapa masyarakat pedesaan baik di lingkungan rumah ataupun sekolah masih ada yang memainkan permainan ini meskipun jarang sekali. Salah satunya di lingkungan pendidikan kecamatan Kutorejo khususnya di MI Nurul Hidayah.

Minat yang dimiliki seseorang memang bukan merupakan sesuatu yang bisa ditebak dan datang dengan begitu saja, karena minat yang ada dalam diri seseorang timbul tidak secara tiba-tiba atau spontan, melainkan timbul akibat dari partisipasi, pengalaman, kebiasaan pada waktu belajar atau bekerja. Oleh karena itu minat akan selalu berkaitan dengan kebutuhan atau keinginan.

Jadi dapat dilihat bahwa minat adalah unsur yang sangat penting dalam pendidikan, sebab merupakan sumber dari usaha. Siswa tidak perlu mendapat dorongan dari luar apabila pekerjaan yang dilakukan cukup menarik minatnya. Salah satu tolak ukur keberhasilan di sekolah dapat dilihat dari minat murid dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini dapat diamati secara langsung di lapangan pada saat pembelajaran dilakukan, keterlibatan murid untuk melaksanakan pembelajaran diberikan oleh guru sehingga siswa terlihat ceria, gembira, bersemangat dan adakalanya luapan kegembiraan yang berlebihan.

Dari latar belakang masalah di atas penulis akan mengangkat judul penelitian “Survey Minat Siswa Terhadap Olahraga Permainan Gobak Sodor Kelas V dan VI MI Nurul Hidayah Kec. Kutorejo Kab. Mojokerto”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas selanjutnya peneliti dapat mengidentifikasi beberapa masalah antara lain sebagai berikut.

1. Peranan pembelajaran olahraga permainan gobak sodor bagi siswa atau peserta didik di MI Nurul Hidayah Kutorejo Mojokerto.
2. Para siswa atau peserta didik di MI Nurul Hidayah Kutorejo Mojokerto belum memiliki minat pada permainan tradisional olahraga permainan gobak sodor.
3. Kurangnya dukungan pada guru terhadap olahraga permainan gobak sodor pada siswa siswa di MI Nurul Hidayah Kutorejo Mojokerto.

C. Batasan Masalah

Untuk memahami luasnya permasalahan yang diteliti dan tidak menimbulkan penafsiran yang berbeda-beda perlu adanya pembatasan masalah.

Penelitian ini hanya memusatkan perhatian pada:

1. Penelitian ini dilakukan pada permainan gobak sodor kelas V dan VI di MI Nurul Hidayah Kutorejo Mojokerto
2. Masalah yang diketahui adalah suervey minat siswa terhadap olahraga permainan gobak sodor kelas V dan VI di MI Nurul Hidayah Kutorejo Mojokerto

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, penulis merumuskan permasalahan yang berkaitan dengan judul yang telah di tetapkan oleh penulis “Survey Minat Siswa Terhadap Olahraga Permainan Gobak Sodor Kelas V dan VI MI Nurul

Hidayah Kec. Kutorejo Kab. Mojokerto”, yaitu seberapa besar minat murid terhadap olahraga permainan gobak sodor pada murid kelas V dan VI MI Nurul Hidayah Kec. Kutorejo Kab. Mojokerto.

E. Tujuan Penelitian

Dalam melakukan penelitian suatu masalah, maka diharapkan ada sebuah target yang ingin dicapai dalam artian tujuan yang ingin dicapai harus jelas yaitu, mengetahui seberapa besar minat murid terhadap olahraga permainan gobak sodor pada murid kelas V dan VI MI Nurul Hidayah Kec. Kutorejo Kab. Mojokerto.

F. Manfaat Penelitian

Pada saat melakukan sebuah penelitian suatu masalah, maka diharapkan ada hasil dan manfaat yang dapat dicapai yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat bagi peneliti, agar dapat mempraktekkan teori-teori yang dipelajari selama masa perkuliahan.
2. Manfaat bagi mahasiswa, untuk memperluas wawasan mengenai minat siswa terhadap olahraga permainan gobak sodor pada murid kelas V dan VI MI Nurul Hidayah Kec. Kutorejo Kab. Mojokerto.
3. Manfaat bagi sekolah, agar dapat mengetahui sejauh mana minat muridnya terhadap olahraga permainan gobak sodor.
4. Manfaat bagi masyarakat, agar masyarakat dapat mengetahui dan memahami tentang metode penelitian survey dan minat.
5. Manfaat bagi peneliti masa depan, sebagai referensi bagi peneliti masa depan pada saat ingin melakukan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M., Sardiman. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persana.
- Abduljabar, B. (2013). *Aplikasi Statistika dalam Pendidikan Jasmani*. Bandung: FPOK UPI.
- Al-Mighwar. (2006). *Psikologi Remaja*. (D. K. Sukardi, Ed.). Bandung: Pustaka Setia.
- Arikunto, S. (2012). *Metode Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Dony, M. (2013). *Pengaruh Permainan Gobak Sodor terhadap Perkembangan Motor Ability SD Negeri 1 Ledo Kabupaten Bengkayang*. Pontianak: FKIP UNTAN.
- Erdiana, Lita. 2016. Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor Terhadap Perkembangan Motorik Kasar dan Sikap Kooperatif Anak TK Kelompok B Di Kecamatan Sidoarjo. *Jurnal Pedagogi* 2 (3), 9-17. STKIP PGRI SIDOARJO.
- Feri Al Dwi Pradana. (2017). Faktor Yang Mempengaruhi Minat Siswa Kelas IV Dan V Untuk Mengikuti Pembelajaran Permainan Tradisional Di SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman.
- Hadi, S. (2011). *Analisis Butir untuk Instrumen Angket, Tes, dan Skala Nilai dengan Basica*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Hasanah, N. I., & Pratiwi, H. (2016). *Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Herpandika, R. P., & Yulianawati, D. (2018). Permainan Tradisional Sebagai Salah Satu Pemecahan Masalah Karakter Bangsa. *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga (SENALOG), 1(1)*, OR-TRA 1. Retrieved from <https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/semnassenalog/article/view/174>
- Hikmah, M. (2011). Perancangan Game Tradisional Jawa Enggrang Bambu. *Jurnal Penelitian*, 1, 1–2.
- Hurlock, E. B. (1990). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Husdarta. (2010a). *Psikologi Olahraga*. (Husaeni & Noor, Eds.). Bandung: Alfabeta.
- Husdarta. (2010b). *Psikologi Olahraga*. (Natawijaya, Ed.). Bandung: Alfabeta.

- Jahja, Y. (2011). Psikologi Perkembangan. *Olahraga*.
- Juliantine, T. (2013). *Model Pembelajaran Penjas*. Bandung: FPOK UPI.
- Kurniati, E. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: PT. Kharisma Putra.
- Listyaningrum. 2018. Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor Terhadap Sikap Sosial Siswa Kelas III SDN 01 Manguharjo Kota Madiun. *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial*. Vol. 3, No. 2, hal 108-112.
- Mappiare, A. (2012). *Psikologi Remaja*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Patty, F., & Dkk. (2012). *Pengantar Psikologi Umum*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Siagawati, M. (2007a). *Nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional Gobag Sodor*. (Ariani, Ed.). Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Siagawati, M. (2007b). *Nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional Gobag Sodor*. (Marsono, Ed.). Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Singarimbun, M. (1989). *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: LP3S.
- Sudijono, A. (2012). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persana.
- Sugiyono. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: C.V Alfabeta.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: C.V Alfabeta.
- Sukardi. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Prakteknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suwartono. (2014). *Dasar-dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Syah, M. (2000). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Remaja Rosada karya.
- Uhamisastra. (2010). *Modul Olahraga Tradisional*. Bandung: FPOK UPI.