



**UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR
SISWA DALAM PERMAINAN TRADISIONAL
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI
OLAHRAGA DAN KESEHATAN DI SD NEGERI 200106
PADANGSIDIMPUAN UTARA**

SKRIPSI

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh:

**FITRI ELLYANA SARI
NIM. 1820500043**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY

PADANGSIDIMPUAN

2023



**UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR
SISWA DALAM PERMAINAN TRADISIONAL
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI
OLAHRAGA DAN KESEHATAN DI SD NEGERI 200106
PADANGSIDIMPUAN UTARA**

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

FITRI ELLYANA SARI
NIM. 1820500043

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY

PADANGSIDIMPUAN

2023



**UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR
SISWA DALAM PERMAINAN TRADISIONAL
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI
OLAHRAGA DAN KESEHATAN DI SD NEGERI
200106 PADANGSIDIMPUAN UTARA**

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

FITRI ELLYANA SARI
NIM. 1820500043




PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

PEMBIMBING I


Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi., M.A
NIP. 19801224006042001

PEMBIMBING II


Ade Suhendra, S.Pd.I., M.Pd.I
NIP. 198811222023211017

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2023**

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal: Skripsi
a.n Fitri Ellyana Sari
Lamp : 6 (Enam) Eksemplar

Padangsidempuan, Oktober 2023

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan
Di-

Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan terhadap skripsi a.n Fitri Ellyana Sari yang berjudul, Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Dalam Permainan Tradisional Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SD Negeri 200106 Padangsidempuan Utara, maka kami menyatakan bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN SYAHADA Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara/i tersebut telah dapat menjalani sidang munaqaswah untuk mempertanggungjawabkan skripsinya ini.

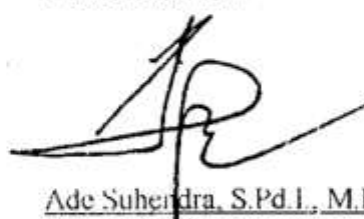
Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

PEMBIMBING I



Dr. Lis Yulianti Svafrida, S.Psi., M.A
NIP. 19801224006042001

PEMBIMBING II



Ade Suherdra, S.Pd.I., M.Pd.I
NIP. 198811222023211017

PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan ini Saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis Saya, skripsi dengan judul "Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Dalam Permainan Tradisional Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SD Negeri 200106 Padangsidempuan Utara" adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapat gelar akademik baik di Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan Saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah dituliskan atau dipublikasikan orang lain kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan atau ketidakbenaran pernyataan ini, Saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah Saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, 9 Oktober 2023
Pembuat Pernyataan



Fitri Ellyana Sari
NIM. 1820500043



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan T. Rizal Nordin Km. 4,5 Sitang Kota Padangsidempuan 22733
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : Fitri Ellyana Sari
NIM : 18 205 00043
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Dalam Permainan Tradisional pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SD Negeri 200106 Padangsidempuan Utara

Ketua

Lis Yulianti Syarifida Siregar, S.Psi., M.A.
NIP. 198012242006042001

Sekretaris

Asriana Harahap, M.Pd
NIP. 199409212020122009

Anggota

Lis Yulianti Syarifida Siregar, S.Psi., M.A.
NIP. 198012242006042001

Asriana Harahap, M.Pd
NIP. 199409212020122009

Dr. H. Akhiril Pane, S.Ag. M.Pd
NIP. 197510202003121003

Dra. Hj. Tatta Herawati Daulae, M.A.
NIP. 19613231990032001

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Aula FTIK Lantai 2
Tanggal : 14 Desember 2023
Pukul : 13.30 WIB s/d Selesai
Hasil/Nilai : Lulus, 80, 25(A)



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH ALI HASAN AHMAD
ADDARY PADANGSIDIMPUAN**

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733 Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Website: <https://fik.iainpadangsidimpuan.ac.id> E-mail: fik@iain-padangsidimpuan.ac.id

PENGESAHAN

Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Dalam Permainan Tradisional Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SD Negeri 200106 Padangsidimpuan Utara

Nama : Fitri Ellyana Sari

NIM : 18 205 00043

Fakultas/Jurusan : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/PGMI

Telah dapat diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Padangsidimpuan, Oktober 2023

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan


Dr. Lela Hilda, M.Si.

NIP. 19720920 200003 2 002

ABSTRAK

Nama : Fitri Ellyana Sari
NIM : 1820500043
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/PGMI
Judul Skripsi : **Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dalam Permainan Tradisional Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Di SD Negeri 200106 Padangsidempuan Utara.**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam permainan tradisional pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SD Negeri 200106 Padangsidempuan Utara. Penelitian ini menggunakan pendekatan bermain dalam Pembelajaran Gobak sodor dan Bebenbentengan.

Metode dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang berlangsung dalam siklus yang mencakup perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 200106 Padangsidempuan Utara sebanyak 20 siswa. Penelitian berlangsung dari bulan Mei 2023 sampai dengan bulan Juni 2023 di SD Negeri 200106 Padangsidempuan Utara. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi keaktifan dan lembar unjuk kerja siswa dengan berstandar kepada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 7,5.

Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional dapat meningkatkan keaktifan belajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan materi Gobak Sodor dan Bebenbentengan siswa kelas III di SD Negeri 200106 Padangsidempuan Utara. Hal ini berdasarkan karena adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dan persentase ketuntasan siswa dimulai dari pra siklus, siklus I dan siklus II. Peningkatan keaktifan belajar tersebut dikarenakan adanya permainan tradisional yang membuat siswa lebih aktif dan lebih termotivasi dalam Pembelajaran.

Kata Kunci: Keaktifan Belajar, Permainan Tradisional

ABSTRACT

Name : Fitri Ellyana Sari
Reg. Number : 1820500043
Title : **Effort to Increase Student Learning Activeness in Traditional Games in the Subject of Sports and Health Physical Education at SD Negeri 200106 Padangsidimpuan Utara**

The activeness of students in learning traditional games in grade 3 students of SD Negeri 200106 North Padangsidimpuan has not been as optimal as expected. This study aims to increase student learning activeness in traditional games in the subject of sports and health physical education at SD Negeri 200106 North Padangsidimpuan. This study uses a play approach in Gobak Sodor and Bebentengan Learning.

The method in this research is classroom action research that takes place in cycles that include planning, action, observation and reflection. The subjects of this study were 20 students of class III SD Negeri 200106 Padangsidimpuan Utara. The research took place from May 2023 to June 2023 at SD Negeri 200106 Padangsidimpuan Utara. The data collection technique used is the observation sheet of student activity and performance with a standard of Minimum Completeness Criteria of 7,5.

The results of this study can be concluded that the application of traditional games can increase the learning activity of Physical Education, Sports and Health on Gobak Sodor and Bebentengan materials for class III students at SD Negeri 200106 Padangsidimpuan Utara. This is due to an increase in the average value of student completeness starting from the pre-cycle, cycle I and cycle II. The increase in learning activity is due to traditional games which make students more active and more motivated in learning.

Keywords: Learning Activities, Traditional Games

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas segala limpahan nikmat, rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dalam Permainan Tradisional Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SD Negeri 200106 Padangsidempuan Utara”.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini banyak mengalami kendala, namun berkat bimbingan, arahan, bantuan, kerja sama dan doa dari berbagai pihak dan berkat Allah SWT sehingga kendala-kendala yang dihadapi dapat diatasi dengan baik. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan ribuan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Ibu Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi., M.A Pembimbing I dan Bapak Ade Suhendra, S.Pd.I., M.Pd.I Selaku Pembimbing II Skripsi yang telah memberikan arahan, banyak bimbingan dan nasehat serta motivasi yang luar biasa kepada penulis.
2. Bapak Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag. Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, beserta Bapak Dr. Erawadi, M.Ag., Wakil Rektor Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga, Bapak Dr. Anhar M.A, Wakil Rektor Bidang Administrasi Umum Perencanaan dan Keuangan, dan beserta Bapak Dr. Ikhwanuddin Harahap, M.Ag., Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
3. Ibu Dr. Lelya Hilda, M. Si. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan beserta stafnya yang telah memberikan kemudahan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Nursyaidah, M.Pd. Ketua Prodi PGMI Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang telah membantu, memberikan banyak arahan serta dukungan kepada penulis.

5. Bapak dan ibu Dosen serta staf Akademis Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan khususnya pada jurusan PGMI.
6. Ibu Juli Dalimunthe, S.Pd selaku kepala sekolah SD Negeri 200106 Padangsidimpuan Utara dan seluruh staf dewan guru yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
7. Ibu Purnama Sari Tanjung, S.Pd Guru kelas III SD Negeri 200106 Padangsidimpuan Utara yang telah banyak membantu penulis dalam melaksanakan penelitian.
8. Siswa-siswi kelas III SD Negeri 200106 Padangsidimpuan Utara yang telah memberikan banyak dukungan kepada penulis selama pelaksanaan penelitian.
9. Teristimewa kepada kedua orang tua penulis dan seluruh keluarga tercinta yang telah membesarkan penulis dengan cinta dan kasih sayang, memberikan doa, memotivasi, semangat dan memberi dukungan yang luar biasa kepada penulis dalam menggapai cita-cita.
10. Kawan-kawan Seperjuangan mahasiswa Tarbiyah dan Ilmu Keguruan khususnya Stambuk 2018 khususnya prodi PGMI.

Semoga karya penulis ini dapat bermanfaat bagi semua pembacanya. Kebenaran datangya dari Allah SWT dan kesempurnaan adalah milik Allah SWT serta kesalahan datangya dari diri penulis sendiri. Semoga Allah SWT senantiasa selalu melimpahkan Rahmat dan Karunia-Nya kepada kita semua. *Aamiin Ya Robbal 'Alaamiin. Wassalamu'alaikum Wr.Wb.*

Padangsidimpuan, Juli 2023

Fitri Ellyana Sari

1820500043

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI	
SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI	
DEWAN PENGUJI	
PENGESAHAN DEKAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah	8
D. Batasan Istilah.....	9
E. Rumusan Masalah.....	10
F. Tujuan Penelitian	10
G. Kegunaan Penelitian	10
H. Indikator Keberhasilan Tindakan.....	11
I. Sistematika Penelitian.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. KajianTeori	13
1. Keaktifan Belajar.....	13
a. Pengertian Belajar	13
b. Pengertian Keaktifan Belajar.....	15
c. Faktor-Faktor Keaktifan Belajar Siswa	17
d. Indikator Keaktifan Belajar Siswa.....	21
e. Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa	23
2. Permainan Tradisional.....	25
a. Pengertian Permainan Tradisional.....	25
b. Jenis- Jenis Permainan Tradisional	27
c. Manfaat Permainan Tradisional	31
B. Penelitian yang Relevan.....	34
C. Kerangka Berfikir	36
D. Hipotesis Tindakan	37
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	39
B. Jenis dan Subjek Penelitian.....	39
C. Latar dan Subjek Penelitian	40

D. Prosedur Penelitian	41
E. Sumber Data.....	48
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	48
G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data.....	50
H. Teknik Analisi Data	50

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian	54
1. Kondisi awal.....	54
2. Siklus I.....	53
3. Siklus II	67
B. Pembahasan Hasil Penelitian	79
C. Keterbatasan Penelitian.....	83

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	84
B. Saran	85

DAFTAR PUSTAKA LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

4.1 Lembar Observasi Siswa Pada Pra Tindakan.....	56
4.2 Lembar Observasi Siklus I Pertemuan Ke-1	61
4.3 Persentase Angket Siklus I Pertemuan Ke-1	63
4.4 Lembar Observasi Siklus I Pertemuan Ke-2	69
4.5 Persentase Angket Siklus I Pertemuan Ke-2	70
4.6 Lembar Observasi Siklus II Pertemuan Ke-1	76
4.7 Presentase Angket Siklus II Pertemuan Ke-1	77
4.8 Lembar Observasi Siklus II Pertemuan Ke-2.....	83
4.9 Persentase Angket Siklus II Pertemuan Ke-2.....	84
4.10 Peningkatan Siklus I dan Siklus II Berdasarkan Observasi	86
4.11 Peningkatan Siklus I dan Siklus II Berdasarkan Angket.....	88

DAFTAR GAMBAR

4.1 Diagram Batang Observasi Siswa Siklus I Pertemuan 1	61
4.2 Diagram Batang Angket Kegiatan Siswa Siklus I Pertemuan 1	63
4.3 Diagram Batang Observasi Kegiatan Siswa Siklus I Pertemuan 2	69
4.4 Diagram Batang Angket Kegiatan Siswa Siklus 1 Pertemuan 2.....	71
4.5 Diagram Batang Observasi Kegiatan Siswa Siklus II Pertemuan 1.....	76
4.6 Diagram Batang Kegiatan Siswa Siklus II Pertemuan 1	78
4.7 Diagram Batang Observasi Kegiatan Siswa Siklus II Pertemuan 2.....	83
4.8 Diagram Batang Angket Kegiatan Siswa Siklus II Pertemuan 2	85
4.9 Diagram Batang Observasi Siklus I dan Siklus II.....	87
4.10 Diagram Batang Angket Siklus I dan Siklus II	89

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangat penting bagi manusia, pendidikan memiliki sifat yang mutlak dan tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia. Pendidikan dapat mempengaruhi perkembangan Sumber Daya Manusia (SDM) dalam seluruh aspek kepribadian dan kehidupannya. Sumber pokok kekuatan manusia adalah pengetahuan, karena manusia dengan pengetahuannya mampu melakukan oleh cipta sehingga mampu bertahan dan terus maju dan berkembang.

Pendidikan merupakan salah satu jalan bagi bangsa Indonesia untuk mengejar ketinggalan dengan orang lain. Kemudian keberhasilan pendidikan pada dasarnya, tidak hanya pada tanggung jawab dari pengelola pendidikan seperti pemerintahan, dan lembaga pemerintahan. Pada dasarnya perkembangan pendidikan tidak lepas dari namanya guru yang sebagai pengajar ataupun pendidik tetapi peranan dari orang tua yang tidak kalah pentingnya, karena pendidikan berawal dari keluarga.¹

Guru adalah salah satu komponen yang dapat menentukan keaktifan siswa, yang di mana sebagai komponen yang sangat penting dalam suatu pembelajaran yang menyangkut di sekolah, guru dituntut untuk melakukan berbagai kegiatan untuk menunjang keberhasilan belajar siswa dalam setiap mata pelajaran yang telah diajarkan. Keaktifan belajar siswa tentu tidak lepas dari guru yang melaksanakan tugas dan fungsinya dalam mendidik.²

¹ M.Pidarta, *Landasan Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta,2019). hlm, 45

² Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Depok: PT. Raja Grafindo,2017). hlm, 37

Menjadi guru yang profesional khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) sangat penting karena dengan berolahraga tubuh menjadi sehat dan membuat sistem kekebalan tubuh kita akan meningkat daya kesehatannya, karena dilihat dari artinya Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan proses pendidikan melalui aktivitas jasmani serta bergerak dengan aktif. Keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran tidak lain adalah untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka. Aktif membangun pemahaman atau pengetahuan atas persoalan segala sesuatu yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, keaktifan siswa sangat penting untuk ditingkatkan supaya terjadinya proses pembelajaran antar guru dan siswa.

Permainan tradisional adalah sebagai salah satu di antara satu unsur kebudayaan bangsa yang tersebar diberbagai penjuru Nusantara, tetapi sekarang ini keberadaannya sudah berangsur-angsur mengalami kepunahan, terutama bagi mereka yang sekarang tinggal di perkotaan, ataupun bahkan sekarang sudah tidak dikenali oleh masyarakat di mana permainan tersebut ada.³ Permainan tradisional sudah mulai dilupakan bahkan anak-anak zaman sekarang tidak mengetahuinya, padahal permainan tradisional permainan yang sering dipakai atau sering dimainkan anak-anak pada zaman dahulu karena permainan tradisional sangat jauh dari yang namanya teknologi modern, seperti alat komputer, handphone dan sebagainya. Tetapi permainan tradisional tidak kalah seru dan menarik untuk dimainkan karena banyak nilai yang dapat diambil dari permainan tradisional.

³ Euis Kurniati, *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak* (Jakarta: Kencana, 2016), hlm.01

Biasanya guru hanya membiarkan siswa berolahraga tanpa ada pengawasan serta materi yang tidak disampaikan. Sedangkan permainan Olahraga Tradisional lebih mengasyikkan, menyenangkan dan menjadikan budaya lokal menjadi warisan budaya.

Bebentengan merupakan salah satu permainan tradisional yang dulu sangat diminati oleh anak-anak untuk mengisi waktu libur atau hanya sekedar menghilangkan rasa penat. Bebentengan di daerah Jawa Barat sering kali dikenal sebagai rereboan, sedangkan di daerah lain juga dikenal dengan nama prisprisan, omer, jek-jekan. Bebentengan sendiri berasal dari kata benteng atau pertahanan.⁴

Permainan Tradisional juga mempunyai banyak nilai-nilai positif yang baik untuk pengembangan karakter anak, dapat juga dikatakan bahwa permainan anak tradisional mempunyai hubungan yang erat dengan perkembangan intelektual, sosial, emosi dan kepribadian anak.⁵ Maka dari itu permainan tradisional ini sangat cocok untuk membentuk karakter atau keterampilan peserta didik. Permainan tradisional sangat banyak manfaatnya bagi tumbuh kembang anak, tidak banyak guru mengetahui manfaat tersebut.

Untuk menciptakan siswa aktif dengan siswa berinteraksi, guru perlu menggunakan variasi model ataupun media dalam mendukung proses pembelajaran. Salah satu cara menciptakan suasana pembelajaran aktif yaitu dengan permainan. Kegiatan permainan berhubungan dengan kegiatan interaksi seseorang dengan orang lainnya dengan adanya aturan. Salah satunya

⁴ Ahmad Yanuar Syauki, "Pengaruh Permainan Tradisional Bebentengan Terhadap Pembelajaran Atletik Sprint," *jurnal keguruan dan ilmu pendidikan*, Volume 10 . No 1. Januari 2021. Hlm. 2

⁵ Ja'far, Yanto, Yosep, "Penciptaan Buku Ilustrasi Permainan Tradisional Sebagai Upaya Pelestarian Warisan Budaya Lokal." *Art Noveau*, Volume 3, No.1, 2014.

menggunakan permainan tradisional sebagai upaya menciptakan suasana belajar yang variatif dan upaya melestarikan permainan tradisional. Karena anak cenderung memainkan permainan digital dan berlama – lama memainkannya sendiri. Hal tersebut mengakibatkan anak individualis tanpa memikirkan lingkungan sekitarnya sehingga terkikisnya sosial anak terhadap lingkungan.⁶

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan Ibu Purnama Sari Tanjung, selaku wali kelas III SD Negeri 200106 Padangsidimpuan. Beliau menyatakan bahwa metode yang biasa digunakan dalam pembelajaran adalah metode ceramah dan tidak menggunakan media dalam penyampaian materi pembelajaran dan hanya berpatokan pada buku paket saja. Sehingga banyak siswa yang tidak dapat memahami materi yang disampaikan dan menyebabkan rendahnya nilai mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) siswa kelas III SD Negeri 200106 Padangsidimpuan. Hal ini dibuktikan dari 20 peserta didik hanya 9 yang dinyatakan lulus dengan nilai di atas KKM, yang mana KKM di sekolah tersebut adalah 70. Sehingga perlu dilakukan perubahan metode pembelajaran yang dapat menunjang keaktifan dan hasil belajar siswa pada materi permainan tradisional. Dengan metode permainan tradisional dianggap tepat dengan karakteristik materi dan upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Suasana dalam proses pembelajaran dari waktu ke waktu cenderung sama dan penyampaiannya tanpa menggunakan variasi dalam pembelajaran.

⁶ Purwati Handayani, “Upaya Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Permainan Tradisional Congklak Pada Mata Pelajaran IPS,” *jurnal pendidikan dasar dan pembelajaran*, Volume 7. No 1. Juni 2017. Hlm. 40-41

Permasalahan tersebut menjadi penyebab mengapa keaktifan siswa dalam pembelajaran Gobak Sodor dan Bentengan masih kurang aktif. Dengan kata lain, kondisi tersebut menyatakan bahwa peran aktif atau partisipasi siswa sangatlah kurang. Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan dengan observasi dan wawancara di kelas III SD Negeri 200106 Padangsidempuan Utara, bahwa proses pembelajarannya cenderung memakai metode ceramah.⁷

Selain itu, salah satu guru bidang studi Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) telah melakukan wawancara di sekolah tersebut. Bahwa tingkat keaktifan siswa di kelas III masih kurang, ditunjukkan dengan sikap siswa yang pasif dan tidak ikut berpartisipasi pada saat pembelajaran. Pembelajaran yang kurang bervariasi atau monoton digunakan dalam pembelajaran ini, metode ini membuat guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) mendominasi pelaksanaan pembelajaran sehingga hal tersebut tidak memberikan tuntutan aktif dan partisipasi terhadap siswa dan membuat siswa tidak mempunyai pengalaman belajar. Permasalahan tersebut memerlukan solusi sebagai upaya perbaikan dalam proses pembelajaran, salah satu permainan tradisional diantaranya yaitu Gobak Sodor dan Bebenangan sebagai penerapan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Dilihat dari penelitian Ayathollah Khomeni, dengan judul Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Metode Demonstrasi Benda Konkret Pada Materi Garis Dan Sudut di Kelas VII-4 MTsN Batangtoru. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa menggunakan metode demonstrasi dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa di VII-4 Siswa MTsN

⁷ Observasi Penelitian di Kelas III SD Negeri 200106 Padangsidempuan Utara, 22 Agustus 2022. Pukul 09.00 Wib

Batangtoru.⁸ Dari hasil penelitian Ramadhan Nuriman, dengan judul “Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Bebenangan Terhadap Kemampuan Kelincahan Anak Usia 8-9 Tahun”. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh permainan tradisional bebenangan terhadap kemampuan kelincahan anak 8-9 tahun dari pada menggunakan metode yang tidak menarik.⁹ Hasil penelitian dari Bahtiyar Heru Susanto, dengan judul “Pengembangan Permainan Tradisional Untuk membentuk Karakter Siswa Sekolah Dasar” penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional yang dikembangkan efektif diterapkan pada siswa sekolah dasar.¹⁰ Kemudian penelitian oleh Oktaria Kusumawati, dengan judul “Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa menggunakan permainan tradisional dapat mempengaruhi gerak dasar, lari, lompat lempar siswa kelas 2 SD N 2 Blitarejo Gadingrejo Pringsewu Lampung.¹¹

Zaman yang terus berkembang memicu peradaban budaya yang semakin terus berubah. Tidak hanya perkembangan dari seni budaya tetapi juga berkembangnya teknologi semakin bertambah maju. Perubahan tidak hanya terjadi pada lingkungan sosial tetapi juga pada pola bermain anak-anak. Proses dan cara bermain anak-anak dari hari kehari mengalami perkembangan. Pada

⁸ Ayathollah Khomeni “Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Metode Demonstrasi Benda Konkret Pada Materi Garis Dan Sudut di Kelas VII-4 Siswa MTsN Batangtoru” (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Padangsidimpuan,2018)

⁹ Ramadhan Nuriman, Nurlan Kusmaedi, Sumardiyanto, “Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Bebenangan Terhadap Kemampuan Kelincahan Anak Usia 8-9 Tahun,” *jurnal terapan ilmu keolahrgaan*, volume 01, No. 01, 2015, hlm. 29

¹⁰ Bahtiyar Heru Susanto, “Pengembangan Permainan Tradisional Untuk Membentuk Karakter Siswa Sekolah Dasar,” *jurnal moral kemasyarakatan*, volume 2, No.2, Desember 2017, hlm. 117

¹¹ Oktaria Kusumawati, “Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah,” *jurnal pendidikan dan pembelajaran dasar*, volume 4, No.2, Oktober 2017, hlm. 124

zaman sekarang anak-anak jarang mengenal permainan tradisional bahkan ada yang tidak mengenal permainan tradisional. Perubahan merupakan pergerakan struktur yang bersangkutan sesuai dengan perubahan waktu. Hal ini menyebabkan banyak anak-anak yang sebenarnya merupakan sebuah sarana bagi anak-anak dari usia sebelum sekolah hingga usia sekolah untuk melatih motorik dan kognitif mereka.¹²

Agar pembelajaran dapat membuat siswa aktif, perlu adanya metode atau strategi untuk mempermudah guru dalam memberikan materi yang dapat diterima siswa dan dapat dipahami. Metode permainan adalah salah satu cara untuk menyampaikan pengertian atau konsep baru kepada siswa, dengan bermain siswa akan lebih mudah menangkap pengertian maupun konsep baru karena dunia anak tidak dapat dipisahkan dari bermain. Pembelajaran di sekolah dasar akan bermakna apabila siswa dapat terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Guru dapat menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi disesuaikan dengan materi bahan ajar. Metode yang cocok untuk digunakan yaitu permainan tradisional.

Berdasarkan penjelasan di atas, dengan metode permainan tradisional akan membantu siswa lebih aktif lagi dalam melaksanakan pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di sekolah. Maka peneliti membuat judul “Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Permainan Tradisional Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di SD Negeri 200106 Padangsidimpuan Utara”.

¹² Hikmah Prisia Yudiwinata, “Permainan Tradisional Dalam Budaya dan Perkembangan Anak,” *Paradigma* Volume 2. No 3. (2017)

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan berikut :

1. Kurangnya keaktifan siswa dalam belajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK)
2. Metode yang diberikan guru kurang menarik minat siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran
3. Siswa kurang terampil dan berminat dalam melaksanakan proses pembelajaran
4. Saat guru memberikan penjelasan, banyak siswa yang tidak memperhatikan.

C. Batasan Masalah

Demi tercapainya tujuan yang diinginkan maka perlu adanya batasan masalah agar permasalahan dalam penelitian ini lebih terarah dan terampil. Batasan masalah dalam penelitian merupakan upaya untuk meningkatkan dan memfokuskan persoalan penelitian pada suatu masalah agar penelitian tidak meluas , maka penelitian ini dibatasi yaitu berupa penelitian tentang Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Permainan Tradisional Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di SD Negeri 200106 Padangsidempuan Utara.

D. Batasan Istilah

Pada penelitian ini terdapat beberapa istilah yaitu:

1. Keaktifan Belajar

Keaktifan Belajar adalah siswa yang mampu dalam mengerjakan tugas yang banyak sekali, dengan menggunakan otak, mengkaji gagasan dan apa yang mereka ketahui.¹³

Keaktifan yang dimaksud adalah keaktifan yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran di setiap tindakan yang mana keaktifan yang diamati yaitu: 1. Keaktifan visual, misalnya mengamati eksperimen yang dilakukan guru atau siswa lain. 2. Keaktifan lisan, misalnya mengajukan pertanyaan kepada guru jika belum mengerti dengan materi yang dijelaskan. 3. Keaktifan mendengarkan presentase hasil tugas siswa lainnya. 4. Keaktifan gerak, misalnya melakukan percobaan dan 5. Keaktifan menulis, misalnya saat siswa menulis kesimpulan dari penjelasan guru.

2. Permainan Tradisional

Permainan Tradisional adalah sebagai salah satu diantara satu unsur kebudayaan bangsa yang tersebar diberbagai penjuru Nusantara¹⁴

Seperti yang dijelaskan Santrok dalam buku Euis Kurniati menjelaskan bahwa permainan (play) ialah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri.¹⁵ Permainan yang

¹³ Melvin L, Silberman, *Active Learning* (Jakarta: Nusamedia, 2013), hlm.9

¹⁴ Euis Kurniati, *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak* (Jakarta: KENCANA, 2016), hlm 01

¹⁵ Jainuddin, *Mengenal Permainan Rakyat Nusantara* (Jakarta: Transmandiri Abadi, 2010), hlm 02

merupakan suatu aktivitas bermain yang di dalamnya telah memiliki aturan yang jelas disepakati bersama.

Dari pemaparan di atas permainan tradisional sangatlah menyenangkan dan mudah untuk dimainkan. Alat dan cara bermainnya juga sangat mudah untuk meningkatkan keaktifan siswa untuk melatih kemampuan mereka. Alasan peneliti memilih permainan tradisional adalah agar siswa tetap mengenal dan mengetahui permainan tradisional yang sudah ada sejak dulu.

E. Rumusan Masalah

Adapun Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah permainan tradisional Gobak Sodor dan Bebentengan dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa di SD Negeri 200106 Padangsidempuan Utara?

F. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dan harapan penelitian ini untuk mengetahui Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Materi Permainan Tradisional Gobak Sodor dan Bentengan Melalui Permainan Tradisional di kelas III di SD Negeri 200106 Padangsidempuan Utara.

G. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan penelitian secara teoritis
 - a. Sebagai bahan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan dibidang pendidikan.
 - b. Sebagai bahan untuk memperkaya dan menambah wawasan ilmu pengetahuan terutama dalam mengatasi masalah pendidikan.
 - c. Sebagai acuan pengembangan ilmu pengetahuan.

2. Sebagai bahan untuk memperkaya dan menambah wawasan ilmu pengetahuan terutama dalam mengatasi masalah pendidikan.
 - a. Bagi guru mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK), dalam mengoptimalkan permainan tradisional untuk meningkatkan keaktifan dan kerjasama siswa dalam pembelajaran dan sebagai bahan pertimbangan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran.
 - b. Bagi siswa, untuk membantu meningkatkan keaktifan serta keterampilan siswa. Membantu dan melatih siswa agar membiasakan diri untuk belajar permainan tradisional agar tidak lupa budaya yang ada sejak dulu.
 - c. Bagi peneliti, sebagai sarana untuk mengimplementasikan pengetahuan yang diperoleh di bangku kuliah, menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) melalui permainan tradisional.

H. Indikator Keberhasilan Tindakan

Indikator keberhasilan tindakan pada penelitian ini dinyatakan berhasil apabila siswa memiliki keaktifan belajar pada penerapan Permainan Tradisional pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK).

I. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan penyusun, proposal ini dibuat indikator tindakan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan yang membahas tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian,

kegunaan penelitian, indikator keberhasilan tindakan, dan sistematika pembahasan.

Bab II Kajian pustaka yang membahas tentang kajian teori, penelitian relevan, kerangka berfikir, dan hipotesis tindakan.

Bab III Metodologi penelitian yang membahas tentang lokasi dan prosedur penelitian, sumber data, instrument pengumpulan data, teknik pemeriksaan keabsahan data, dan teknik analisis data.

Bab IV Hpenelitian yang membahas tentang deskripsi data hasil penelitian, pembahasan, dan keterbatasan penelitian.

Bab V Merupakan penutup yang memuat kesimpulan dan saran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Keaktifan Belajar

a. Pengertian Belajar

Dalam kehidupan manusia sehari-hari hampir tidak pernah terlepas dari kegiatan ketika seseorang belajar, baik ketika seseorang melaksanakan aktivitas sendiri, maupun dalam suatu kelompok tertentu. Dengan demikian tidak ada batas ruang dan waktu manusia melepaskan dirinya dari kegiatan belajar, jadi berarti pula bahwa belajar tidak pernah dibatasi usia.¹⁶

Belajar menurut pandangan *Piaget* dalam waktu Oemar Hamalik mengatakan bahwa pengetahuan dibentuk oleh individu yang melakukan interaksi terus-menerus dengan lingkungan. Lingkungan tersebut mengalami perubahan. Dengan adanya interaksi dengan lingkungan maka fungsi intelek semakin berkembang. Adapun tahap-tahap perkembangan anak menurut *Piaget* yaitu :

1) Tahap sensorik motorik (usia 0-2 tahun)

Pada tahap ini perkembangan mental ditandai oleh kemajuan yang pesat dalam kemampuan bayi mengorganisasikan dan mengordinasikan sensasi melalui gerakan-gerakan dan tindakan fisik. Anak dapat sedikit memahami lingkungannya dengan cara melihat, meraba atau memegang, mengecap, mencium dan menggerakkan.

¹⁶Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 32

2) Tahap Praoperasional (usia 2-7 tahun)

Pada tahap ini anak telah mampu menggunakan bahasa dalam mengembangkan konsep walaupun masih sangat sederhana.

3) Tahap Operasional Konkret (usia 7-11 tahun)

Pada tahap ini anak sudah mengembangkan pikiran logis dengan upaya memahami lingkungan sekitarnya; anak tidak terlalu menggantungkan diri pada informasi yang datangnya dari panca indra.

4) Tahap Operasional Formal (usia 11 atau 15 tahun)

Pada tahap ini anak sudah mampu berpikir abstrak yaitu berpikir mengenai gagasan.¹⁷

Belajar menurut Hamalik adapun setelah modifikasi atau memperteguh tindakan melalui pengalaman, suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui proses interaksi dengan lingkungan¹⁸ lebih lanjut belajar menurut S.Nasution adalah menambah pengetahuan dan sebagai perubahan kelakuan bakat, pengalaman dan latihan.¹⁹ Belajar menurut Tolman belajar adalah mengenal tentang situasi dan sedangkan Menurut Albert Badura bahwa dalam belajar mementingkan proses pengamatan, peniruan perilaku, sikap, dan reaksi emosi orang lain.²⁰

Berdasarkan pengertian belajar di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa kegiatan belajar berada pada diri manusia ataupun individu itu sendiri, belajar tidak ada batasan usia. Siapapun bisa belajar, belajar tidak

¹⁷ Fauzan, dkk, *Microteaching di SD/MI*, (Jakarta: Kencana, 2020), hlm. 28.

¹⁸ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2008), hlm. 27-28

¹⁹ S.Nasution, *Didakti Asas-Asas Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), hlm 34

²⁰ Maulana Arafat Lubis, *Pembelajaran PPKn di SD/MI* (Medan: Aksha Sakti, 2018), hlm. 81-82

mengenal tempat, waktu dan kapanpun karena dengan belajar kita bisa mendapat pengetahuan. Mau itu dari orang lain, alam serta diri sendiri.

b. Pengertian Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar siswa merupakan unsur dasar yang penting bagi keberhasilan dalam pembelajaran. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, keaktifan berasal dari kata dasar aktif yang berarti giat. Keaktifan belajar merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar yang subjek didiknya terlihat secara intelektual dan emosional sehingga siswa betul-betul berperan dan berpartisipasi aktif dalam melakukan kegiatan belajar, sehingga keaktifan belajar siswa adalah suatu proses kegiatan belajar mengajar yang menuntut siswa terlibat aktif dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran sehingga mampu mengubah tingkah laku siswa. Keaktifan belajar siswa dapat diamati dalam aktivitas siswa ketika proses pembelajaran berlangsung.²¹

Martinis Yamin menyebutkan bahwa, keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, berfikir kritis, dan bisa memecahkan permasalahan-permasalahan yang ada di kehidupan sehari-hari. Dalam hal itu pengajar bisa membentuk sistem pembelajaran dengan cara sistematis, hingga dapat merangsang keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Keaktifan itu beranekaragam, mulai dari kegiatan fisik yang mudah diamati sampai kegiatan psikis yang susah diamati.

²¹ Pour, dkk, "Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Terhadap Keaktifan Belajar Siswa," *jurnal penelitian dan pengkajian ilmu pendidikan*, Volume 2. No. 1 (2018)

Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) harus menekankan eksplorasi dan investigasi serta pemahaman yang mendalam agar siswa dapat terlatih untuk menggunakan pengetahuan yang dimiliki untuk menyelesaikan berbagai persoalan. Dalam hal ini dapat kita ketahui kemampuan kognitif peserta didik dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengerti sesuatu. Menurut Piaget yang dikutip dalam buku Ahmad Susanto di mana pada Usia sekolah Dasar (7-8 tahun hingga 12-13), tahap ini termasuk tahap operasional konkret²² Berdasarkan pada perkembangan kognitif ini, maka anak usia Sekolah Dasar pada umumnya mengalami kesulitan olahraga yang bersifat teori saja. Dan permainannya juga tidak membuat anak-anak tertarik untuk memainkan permainan atau untuk ikut serta dalam permainan. Pada tahap perkembangan logis ini dilakukan melalui Permainan Tradisional seperti permainan Gobak Sodor dan Bebentangan seperti yang akan dibahas dalam penelitian ini. Tanpa adanya pembelajaran yang menarik untuk dimainkan tentu akan berpengaruh pada perhatian dan ketidakaktifan siswa pada proses pembelajaran.²³

Dimiyati dan Mudjiono dalam buku Maradona menambahkan contoh kegiatan fisik dapat berupa membaca, mendengar, menulis, berlatih keterampilan-keterampilan dan Sardiman mengemukakan bahwa aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting didalam interaksi

²² Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), hlm. 183-184

²³ Jum Anidar, "Teori Belajar Menurut Aliran Kognitif Serta Implikasinya Dalam Pembelajaran" *jurnal uin imam bonjol*, volume 2. No 1. September 2018. Hlm. 01.

pembelajaran. Sebab pada prinsipnya, belajar adalah berbuat. Keaktifan belajar dapat dilihat dari aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Jika siswa sudah terlibat dalam proses pembelajaran, maka siswa akan merasakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan.²⁴

Dari beberapa pendapat di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa proses pembelajaran pada hakikatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajarnya. Keaktifan belajar siswa merupakan suatu dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Belajar yang berhasil melalui berbagai macam aktivitas, baik aktivitas fisik maupun psikis. Aktivitas fisik itu siswa giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain maupun bekerja, dia tidak hanya duduk dan mendengarkan, atau melihat saja. Tetapi mereka aktif membangun pemahaman atas persoalan atau segala sesuatu yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, aktivitas dapat dikatakan sebagai kegiatan atau kesibukan seseorang atau menggunakan tenaga pikiran untuk mencapai tujuan tertentu.

c. Faktor-Faktor Keaktifan Belajar Siswa

Pada aktivitas belajar, kemampuan siswa untuk bertahan pada tugas, berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar, dan memperhatikan merupakan alat paling penting untuk memperkirakan keberhasilan mereka di sekolah. Belajar menjadi salah satu tugas dan kewajiban siswa agar dapat

²⁴ Maradona, "Faktor-Faktor Mempengaruhi Keaktifan Belajar Siswa", *Skripsi* (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2018), hlm. 32-33.

mencapai keberhasilan. Berhasil atau tidaknya siswa dalam belajar disebabkan beberapa faktor. Faktor tersebut dapat berasal dari dalam diri siswa (internal) dan dari luar diri siswa (eksternal).²⁵

Keaktifan dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu, faktor internal dan faktor eksternal sebagai berikut:

1) Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri individu dan dapat mempengaruhi hasil belajar individu. Faktor-faktor internal ini meliputi:

a) Faktor fisiologis

(1) Keadaan tonus jasmani

Keadaan tonus jasmani pada umumnya sangat mempengaruhi aktivitas pembelajaran. Kondisi fisik yang sehat dan bugar akan memberikan pengaruh positif terhadap kegiatan pembelajaran. Sebaliknya kondisi fisik yang lemah atau sakit akan menghambat tercapainya hasil belajar yang maksimal. Oleh karena itu, keadaan tonus jasmani sangat mempengaruhi proses pembelajaran, maka perlu ada usaha untuk menjaga kesehatan jasmani.

(2) Keadaan fungsi jasmani

Selama proses pembelajaran berlangsung, peran fungsi fisiologi pada tubuh manusia sangat mempengaruhi hasil

²⁵ Maradona, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV B SD," *jurnal pendidikan guru sekolah dasar*, Volume 1. No 5. Juni 2016. Hlm. 2

pembelajaran, terutama pancaindra. Pancaindra yang berfungsi dengan baik akan mempermudah aktivitas belajar dengan baik pula.

b) Faktor psikologis

(1) Kecerdasan/intelegensi siswa

Pada umumnya, kecerdasan diartikan sebagai kemampuan psikofisik dalam mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan melalui cara yang tepat. Dengan demikian, kecerdasan bukan hanya berkaitan dengan kualitas otak saja, tetapi juga organ-organ tubuh yang lain.

(2) Motivasi

Motivasi adalah salah satu faktor yang mempengaruhi keefektifan kegiatan pembelajaran. Motivasilah yang mendorong siswa ingin melakukan kegiatan pembelajaran.

(3) Minat

Secara sederhana, minat (interest) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.

(4) Sikap

Sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespon dengan cara yang relatif tetap terhadap objek, orang, peristiwa dan sebagainya, baik secara positif maupun negatif.

(5) Bakat

Secara umum, bakat (aptitude) didefinisikan sebagai kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang.

2) Faktor Eksternal

a) Lingkungan sosial

(1) Lingkungan sosial masyarakat

Kondisi lingkungan masyarakat, dan tempat tinggal siswa akan mempengaruhi proses pembelajaran. Lingkungan siswa yang kumuh, banyak pengangguran dan anak telantar juga dapat mempengaruhi aktivitas pembelajaran, paling tidak siswa kesulitan ketika memerlukan teman belajar, diskusi, atau meminjam alat-alat belajar yang kebetulan belum dimilikinya.

(2) Lingkungan sosial keluarga

Lingkungan ini sangat mempengaruhi kegiatan pembelajaran. Ketegangan keluarga, sifat-sifat orang tua, demografi keluarga (letak rumah), dan pengelolaan keluarga, semuanya dapat memberi dampak terhadap aktivitas pembelajaran.

(3) Lingkungan sosial sekolah

Seperti guru, administrasi, dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi proses pembelajaran.

(4) Lingkungan nonsosial

Gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga peserta didik dan letaknya alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan peserta didik . Faktor eksternal ini juga sangat mempengaruhi terhadap faktor pengembangan peserta didik.²⁶

(5) Dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi pembelajaran ada dua yaitu, internal dan eksternal, dan ini sangat mempengaruhi siswa pada saat proses pembelajaran. Karena dengan kedua faktor ini, salah satunya ada pada siswa. Maka proses pembelajaran tidak berlangsung baik, dan akan mempengaruhi keaktifan pembelajaran.

d. Indikator Keaktifan Belajar

Keaktifan siswa sangat diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar sehingga siswalah yang harus aktif, sebab siswa sebagai subjek didik adalah merencanakan dan siswa sendiri yang melaksanakan proses pembelajaran. Menurut hasil penelitian Paul B. Diedrich (dalam nasution) membagi aktivitas belajar dalam 8 kelompok yang merupakan bagian kegiatan aktif yaitu: *Visual activities, oral activities, listening activities, writing activities, drawing activities, motor activities, mental activities, emotional activities.*²⁷

Secara sederhana aktivitas-aktivitas belajar dalam kegiatan aktif pembelajaran dapat diuraikan sebagai berikut:

²⁶ Tohirin, *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: PT. Raja Garfindo Persada, 2006). hlm. 165

²⁷ Nasuiton, "Didakti Asas-Asas Mengajar", (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hlm. 91

- 1) Visual Activities seperti membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, pekerjaan orang lain dan sebagainya.
- 2) Oral activities seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan interview, diskusi, dan sebagainya.
- 3) Listening activities seperti mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato dan sebagainya.
- 4) Writing activities seperti menulis cerita, karangan, laporan tes, angket, menyalin, dan sebagainya.
- 5) Motor activities seperti melakukan percobaan, membuat konstruksi, model memperbaiki, bermain, berkebun, memelihara binatang, dan sebagainya.²⁸

Menurut Nana Sudjana, penilaian hasil belajar mengajar terutama melihat sejauh mana keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar-mengajar, keaktifan siswa dapat dilihat dalam hal:

- 1) Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya
- 2) Terlibat dalam pemecahan masalah
- 3) Bertanya kepada siswa lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya
- 4) Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah
- 5) Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru
- 6) Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperoleh
- 7) Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah sejenis
- 8) Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.²⁹

Aktivitas-aktivitas tersebut tidak bisa dipisahkan antara satu sama yang lainnya karena saling berpengaruh dan saling mendukung untuk mencapai tujuan yang telah direncanakan. Melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran sangat penting, karena dalam pembelajaran banyak kegiatan pemecahan masalah yang menuntut siswa untuk aktif. Siswa yang

²⁸ Ibid, hlm. 91

²⁹ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 61

aktif dalam belajar senantiasa mencari pengalaman untuk diri sendiri dan akan terus mengembangkan kepribadiannya secara integral.

Keaktifan siswa merupakan hal yang sangat terpenting dan perlu diperhatikan oleh guru sehingga proses belajar yang ditempuh memperoleh hasil yang optimal. Didalam belajar juga diperlukan aktivitas, karena pada prinsipnya belajar adalah berbuat untuk mengubah tingkah laku, jadi untuk melakukan kegiatan tidak ada belajar tanpa adanya aktivitas, sebab aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting didalam interaksi belajar mengajar.³⁰

e. Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa

Proses pembelajaran seharusnya menekankan pada metode, memanfaatkan lingkungan dan pengalaman nyata yang diperlukan siswa untuk proses pembelajaran, memahami dengan melakukan kegiatan nyata secara optimal.

Berdasarkan konsep pembelajaran yang menekankan pada keaktifan belajar siswa, bahkan kegiatan guru dalam pemilihan metode pembelajaran yang memungkinkan keterlibatan belajar siswa secara aktif. Namun demikian, keaktifan itu sendiri disesuaikan dengan bentuk-bentuk belajar yang akan dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai dan materi pembelajaran yang akan dipelajari. Dengan demikian, kegiatan guru bukan semata-mata menemukan metode pembelajaran saja, melainkan juga merumuskan kegiatan apa yang dilakukan sesuai dengan tujuan.³¹

³⁰ Ibid, hlm. 93

³¹ Sumiati dan Asra, *Metode Pembelajaran* (Bandung: Wacana Prima, 2011), hlm. 251

Dalam merumuskan kegiatan pembelajaran, guru-guru perlu mempertimbangkan proses pembelajaran agar tidak selalu berorientasi pada guru. Orientasi ini kontra produktif dengan upaya meningkatkan keaktifan siswa, sebab guru merupakan orang yang dipandang memiliki keahlian tentang apa yang diajarkan. Guru yang memberi warna pengetahuan bagi siswa, dengan cara mengatur dan memberi warna pengetahuan apa yang akan disampaikan pada siswa, guru menyampaikan materi pembelajaran melalui penuturan materi pembelajaran kepada siswa.

Adapun menurut Sumiati dan Asra upaya yang dilakukan guru dalam meningkatkan keaktifan pembelajaran:

- 1) Merumuskan semua kegiatan belajar yang memungkinkan untuk dilakukan.
- 2) Menetapkan kegiatan-kegiatan yang tidak dilakukan agar mencapai efisiensi proses pembelajaran.
- 3) Menetapkan kegiatan-kegiatan mana yang akan dilakukan dalam mempelajari materi pembelajaran sesuai dengan upaya tujuan.³²

Dilihat dari upaya guru untuk melestarikan permainan tradisional kepada siswa, guru juga memerlukan intervensi (campur tangan) dari pemerintah. Misalnya, dengan memfasilitasi para guru dan orang tua untuk belajar membuat media permainan dan menambah wawasan terhadap permainan tradisional pada anak-anak.

³² Sumiati dan Asra, *Metode Pembelajaran*, . . . hlm. 251-252.

Sehingga akan menambah potensi siswa untuk merangsang kecerdasan, melatih motorik kasar, motorik halus dan sekaligus melatih kecerdasan intelektual, bahasa, sosial dan emosional. Dengan menerapkan materi permainan tradisional dalam pembelajaran ini juga dapat membantu guru dalam mengajarkan nilai kejujuran, toleransi, kreativitas, maupun nilai-nilai positif lain yang bermanfaat di dalam kehidupan bermasyarakat suatu bangsa.

Dapat dipahami bahwa upaya yang dilakukan guru dalam meningkatkan keaktifan siswa adalah dengan merumuskan materi pelajaran dengan padat dan singkat sehingga mudah dipahami siswa, serta guru mampu memilih metode yang menyenangkan atau yang mudah dipahami siswa. Apa yang diterapkan pada siswa sehingga bisa menciptakan pembelajaran yang aktif dan efisien.

2. Permainan Tradisional

a. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional adalah sebagai salah satu di antara satu unsur kebudayaan bangsa tersebar di berbagai penjuru Nusantara, tetapi sekarang ini keberadaannya sudah berangsur-angsur mengalami kepunahan, terutama bagi mereka yang sekarang tinggal di perkotaan, ataupun bahkan sekarang sudah tidak dikenali oleh masyarakat dimana permainan tersebut ada.³³

Permainan Tradisional adalah permainan yang bisa dimainkan anak-anak pada zaman dulu. Permainan ini jauh dari teknologi modern, seperti

³³ Euis Kurniati, *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Kerampilan Sosial Anak . . .* hlm. 01

komputer, robot, ataupun ponsel dan android. Meskipun demikian, permainan tradisional tidak kalah seru dengan permainan modern.³⁴ Melalui permainan tradisional ini kita dapat bermain bersama teman-teman ataupun teman sebaya. Selain itu, permainan tradisional ini juga melatih ketangkasan dan jiwa sosialitas yang merupakan sebuah aktivitas reaksi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang atau berolahraga ringan. Permainan ini biasanya bisa dilakukan sendiri beberapa secara bersama-sama. Banyaknya permainan yang dilakukan oleh anak-anak secara beramai-ramai dengan teman-teman mereka di halaman atau di teras rumah. Mereka berkelompok, berlarian, atau duduk melingkar memainkan salah satu permainan dan tercipta keakraban.

Santrok dalam buku Euis Kurniati menjelaskan bahwa permainan (*play*) ialah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri.³⁵ Permainan tradisional merupakan yang dilakukan oleh anak-anak dimasa lalu yang diberikan oleh alam sekitar atau sekitar kita. Permainan tradisional dibuat dengan sangat sederhana, namun surat muatan filosofi dan ajaran positif dibalikinya. Ada yang menggunakan alat bantu ada juga yang tidak.³⁶ Kegiatan yang berbentuk 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

³⁴ Dasrun Hidayat, "Permainan Tradisional Dan Kearifan Lokal Kampung Dukuh Garut Selatan Jawa Barat," *jurnalAcademica* 5, no. 2 (7 April 2014): hlm. 1060.

³⁵ Euis Kurniati, *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, . . . hlm. 01

³⁶ Januddin, *Mengenal Permainan Rakyat Nusantara*, . . . hlm. 03

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.

b. Jenis Jenis Permainan Tradisional

1) Permainan Tradisional Gobak Sodor

Gobak sodor adalah sejenis permainan daerah yang berasal dari Indonesia. Permainan gobak sodor sangat mengasyikkan, mungkin inilah alasan mengapa permainan gobak sodor tetap populer dari zaman ke zaman. Bahkan hingga sekarang, permainan yang membutuhkan strategi tersebut dijadikan ajang kompetisi, khususnya di sekolah-sekolah, apalagi saat menyambut kemerdekaan Republik Indonesia.³⁷



Dalam permainan gobak sodor selain dibutuhkan strategi dan kerjasama, setiap anggota tim juga dituntut dalam kecepatan melewati

³⁷ Andreas Supriyono, *Permainan Tradisional Anak Zaman Dulu*, (Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2018), hlm. 64

sang penjaga garis. Jika tidak, sang penjaga garis akan menangkapmu. Hal itu berarti tim kamu bertukar posisi dengan lawan. Gobak sodor, permainan ini memiliki dua suku kata. Gobak sendiri artinya bergerak, sedangkan sodor berarti tombak. Aturan permainan:

- a) Ada dua jenis tangkap dalam permainan ini, yaitu tangkap lekat dan tangkap sekadar, menyentuh tubuh atau anggota badan lainnya. Bila yang di sepakati adalah tangkap lekat, maka penghadang harus menangkap penyerang boleh meronta, tetapi tidak boleh meninjau dan sebaliknya, bila yang disepakati hanya dengan menyentuh tubuh atau anggota badan penyerang, maka pengahalang cukup menyentuh tubuh atau anggota badan penyerang tersebut.
- b) Bila pihak penghadang memangkah kaki penyerang hingga terjatuh, maka penyerang dibebaskan naik ke atas dan dibebaskan pula turun hingga mendapatkan poin.
- c) Bila penyerang keluar dari garis permainan atau memperlambat waktu dengan cara duduk-duduk di lapangan permainan, maka dilakukan tukar bebas, yaitu penghadang berganti posisi menjadi penyerang, karena penyerang dianggap telah melakukan kesalahan.³⁸

Permainan Gobak sodor mengajarkan untuk menjadi anak yang jujur. Kadang ada saja anak yang tidak mengaku kalau dia sudah berhasil disentuh oleh temannya, demikian juga pada anak yang jaga, terkadang berbohong bahwa telah menyentuh anak yang main. Pelajaran yang

³⁸ Eka Rahmawati, *Bermain Asyik Permainan Tradisional*, (Pekanbaru: Multi Kreasi Satu Delapan, 2010), hlm 17

diambil dari permainan gobak sodor adalah belajar kerja sama yang kompak antara penjaga satu dengan penjaga yang lain. Jangan pernah putus asa bila satu pintu tertutup masih banyak pintu yang lainnya³⁹

2) Permainan Tradisional Bentengan

Permainan benteng bisa mengasah kemampuan motoric anak, baik motorik kasar maupun halus, serta gerak refleksnya. Selain gerakan motorik, anak juga dilatih bersikap cekatan, berkonsentrasi, dan melihat peluang dengan cepat untuk mengambil keputusan terbaik agar bisa menangkap lawan.

Permainan berkelompok yang terbagi menjadi dua tim. Inti permainan ini adalah memasuki benteng lawan dengan menyentuh baris pertahanan mereka. Biasanya yang dianggap sebagai benteng adalah sebuah tiang listrik yang di jaga oleh beberapa orang dan kita harus berusaha untuk menyentuh tiang.



³⁹ Dwi Listyaningrum, Pengaruh Permainan Tradisional Gobak sodor Terhadap Sikap Sosial Siswa Kelas III SDN 01 Manguharjo Kota Madiun *jurnal Studi Sosial*. Volume. 3, No. 2, Desember 2018, hlm 108-112

Tujuan utama dari permainan bebentengan ini untuk menyerang dan mengambil alih lawan dengan menyentuh tiang atau pilar yang telah di pilih oleh lawan dan meneriakkan kata benteng. Cara bermain:

- a) Masing-masing tim menentukan bentengnya, dapat berupa pohon, tiang, atau tembok.
- b) Permainan dimulai dengan salah satu anggota keluar dari benteng, maka anggota tim lawan akan berusaha menyentuh orang tersebut.
- c) Anggota tim pertama dapat berlangsung menyerang dengan berusaha menyentuh pemain yang keluar tersebut begitu pula dengan tim lawan, untuk menghindari disentuh, mereka dapat kembali kebenteng masing-masing.
- d) Siapa yang menyentuh akan ditawan dibenteng lawan. Teman satu tim dapat berusaha menyelamatkan teman-teman yang tertawan dengan mendatangi benteng lawan dan menyentuh teman-temannya
- e) Harus anggota tim yang menjaga bentengnya bila benteng lawan tidak ada yang menjaga, maka pemain dapat menyentuh benteng tersebut yang berarti tim tersebut menjadi pemenangnya.⁴⁰

Maka permainan ini sangat diminati anak-anak, apalagi permainan ini mudah dan menyenangkan tidak menggunakan alat yang mahal, tetapi hanya menggunakan tiang, pohon dan lainnya. Permainan bebentengan ini dilakukan di luar lapangan karena hal itu semua siswa bisa ikut serta dalam permainan ini.

⁴⁰ Eka Rahmawati, *Bermain Asyik Permainan Tradisional . . .* , hlm. 66-67

c. Manfaat Permainan Tradisional

Seiring dengan perkembangan zaman, banyak daerah pedesaan yang sekarang ini mengalami perubahan menjadi daerah perkotaan, tidak hanya dari wajah lingkungan sekitar dan wajah-wajah baru yang menempati rumah silih berganti tetapi juga jenis permainan yang dulu populer dimainkan.⁴¹ Permainan tradisional lebih banyak memberikan kesempatan kepada pelaku untuk bermain secara berkelompok. Permainan ini setidaknya dapat dilakukan minimal oleh dua orang, dengan menggunakan alat-alat yang sangat sederhana, mudah dicari, menggunakan bahan-bahan yang ada di sekitarnya serta mencerminkan kepribadian bangsa sendiri. Banyak nilai yang dapat digali melalui permainan ini, beberapa kriteria dapat ditelaah dari sudut penggunaan bahasa, aktivitas fisik, dan aktivitas psikis. Permainan tradisional yang syarat dengan nilai-nilai budaya mengandung unsur rasa senang, dan hal ini akan membantu perkembangan anak kearah lebih baik di kemudian hari. Tentu saja hal ini di latar belakang bahwa anak-anak yang melakukan permainan ini merasa terbebas dari segala tekanan, sehingga rasa keceriaan dan kegembiraan dapat tercermin pada saat anak memainkannya.

Modernisasi yang bergerak dengan lambat, tetapi pasti telah membuat permainan modern telah berkembang secara pesat dengan jenis permainannya yang sudah bervariasi sehingga permainan tradisional ini semakin tersisih, tertinggal bahkan terlupakan. Mulai dari anak-anak hingga

⁴¹ Eka Rahmawati, *Bermain Asik Permainan Tradisional . . .*, hlm. 101

dengan orang dewasa pun kini sudah asyik di depan TV, komputer dan lain sebagainya. Bahkan mereka rela mengeluarkan uang demi untuk melengkapi aplikasi bermain game. Hal tersebut tidak mengherankan karena permainan ini tidak memerlukan tempat khusus dan luas serta dimainkan sendiri. Permainan modern bisa dimainkan dimana saja dan kapan saja, bahkan anak-anak sering membawa handphone ke sekolah untuk bermain game di waktu istirahat dan ketika seorang guru berhalangan hadir dalam kelas di waktu jam belajar.

Walaupun sekolah sudah melarang siswa-siswi membawa handphone, ternyata masih banyak siswa yang membawanya. Sementara itu, permainan modern saat ini menjadi idola bagi anak-anak yang sangat tidak mendidik, cenderung individual, materialistis yang ingin menang sendiri. Permainan modern yang sebagian besar tidak berasal dari negara sendiri tetapi dari luar negeri yang semakin digemari anak-anak. Sementara itu, permainan tradisional adalah sebagai identitas warisan budaya bangsa Indonesia.

Pada dasarnya, permainan tradisional lebih banyak memberikan kesempatan kepada pelaku untuk melakukan permainan secara kelompok, dengan menggunakan alat-alat yang sangat sederhana, mudah dicari dengan bahan-bahan yang sederhana yang ada disekitar kita sendiri. Sangat banyak nilai budaya yang diambil dari permainan tradisional yang mengandung

unsur senang yang akan membantu perkembangan anak ke arah yang lebih baik.⁴²

Dalam penelitian ini peneliti fokus terhadap materi pembelajaran dalam permainan tradisional yaitu permainan Gobak Sodor . Dimana permainan ini memiliki beberapa manfaat yaitu:

- 1) Meningkatkan kemampuan fisik
- 2) Melatih kemampuan membaca gerak tubuh (*gesture*)
- 3) Meningkatkan kemampuan komunikasi dan kemampuan menyusun strategi dengan baik
- 4) Mengedepankan semangat untuk bersosialisasi
- 5) Meningkatkan kemampuan motorik

Permainan tradisional yang kedua yaitu permainan Bentengan. Adapun beberapa manfaat dari permainan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Dapat melatih kecepatan atau kelincahan dalam berlari
- 2) Dapat melatih daya tahan tubuh dan kekuatan tubuh karena dalam permainan ini pemain dituntut untuk selalu berlari menangkap lawan-lawannya.
- 3) Dapat melatih keaktifan semua tim untuk melakukan permainan. Jadi permainan benteng ini mempunyai banyak manfaat selain untuk menghibur juga dapat memberikan kebugaran jasmani.

⁴² Januddin, *Mengenal Permainan Rakyat Nusantara* (Jakarta: TransMandiri Abadi, 2010), hlm. 23

B. Penelitian yang Relevan

Dalam tinjauan penulis terhadap beberapa hasil penelitian, terdapat beberapa penelitian yang mengkaji tentang pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK), hanya saja penelitian tersebut berbeda dengan apa yang sedang diteliti oleh sipenulis, penelitian ini terfokus pada Upaya Meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran permainan tradisional mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Dengan demikian penelitian terdahulu dapat dijadikan sebagai bahan perbandingan peneliti yang dimaksud sebagai berikut:

1. Penelitian dari Ayathollah Khomeni, dengan judul Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Metode Demonstrasi Benda Konkret Pada Materi Garis Dan Sudut di kelas VII-4 Siswa MTsN Batangtoru. Hasil skripsi yang berhubungan dengan permainan tradisional dalam proses pembelajaran, yang membedakan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang saat ini adalah lokasi penelitian yang berbeda. Sebelumnya pada penelitian yang pertama dilakukan di MTsN Batangtoru, sedangkan penelitian saat ini dilakukan di SD Negeri 200106 Padangsidempuan Utara⁴³
2. Penelitian dari Ramadhan Nurani, dengan judul Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Bebentengan Terhadap Kemampuan Kelincahan Anak Usia 8-9 Tahun. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional bebentengan terhadap kemampuan kelincahan anak usia 8-9 tahun dari pada menggunakan metode yang tidak menarik. Penelitian ini sama-sama

⁴³ Ayathollah Khomeni “Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Metode Demonstrasi Benda Konkret Pada Materi Garis Dan Sudut di Kelas VII-4 Siswa MTsN Batangtoru” (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan,2018)

menerapkan permainan tradisional untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa⁴⁴

3. Penelitian dari Bahtiyar Heru Susanto, dengan Judul Pengembangan Permainan Tradisional Untuk Membentuk Karakter Siswa Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional yang dikembangkan efektif diterapkan pada siswa sekolah dasar. Penelitian ini sama-sama membentuk karakter keaktifan siswa⁴⁵
4. Penelitian dari Oktaria Kusumawati, dengan judul Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa menggunakan permainan tradisional dapat mempengaruhi gerak dasar, lari, lompat lempar siswa kelas 2 SDN 2 Blitarejo Gadingrejo Pringsewu Lampung. Penelitian ini menunjukkan kemampuan berdasarkan gerak dasar, sedangkan penelitian saat ini berdasarkan permainan tradisional Gobak sodor dan Bebentengan⁴⁶
5. Penelitian yang dilakukan oleh Wardatun Nafisah dengan judul Pengaruh Permainan Tradisional Petak Umpet dan Lompat Tali Terhadap Pembentukan Karakter Demokratis dan Disiplin Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di SDN Pakukerto 1 Sukorejo Kabupaten Pasuruan.⁴⁷ Hasil penelitian ini menunjukkan

⁴⁴ Ramadhan Nuriman, Nurlan Kusmaedi, Sumardiyanto, "Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Bebenangan Terhadap Kemampuan Kelincahan Anak Usia 8-9 Tahun," *jurnal terapan ilmu keolahragaan*, volume 01, No. 01, 2015, hlm. 29

⁴⁵ Bahtiyar Heru Susanto, "Pengembangan Permainan Tradisional Untuk Membentuk Karakter Siswa Sekolah Dasar," *jurnal moral kemasyarakatan*, volume 2, No.2, Desember 2017, hlm. 117

⁴⁶ Oktaria Kusumawati, "Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah," *jurnal pendidikan dan pembelajaran dasar*, volume 4, No.2 Oktober 2017, hlm. 124.

⁴⁷ Nafisah Wardatun, "Pengaruh Permainan Tradisional Petak Umpet dan Lompat Tali Terhadap Pembentukan Karakter Demokratis dan Disiplin Anak Usia Sekolah Dasar di SDN

bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional petak umpet dan lompat tali dalam membentuk karakter dan penelitian saat ini juga sedang membentuk keaktifan siswa dilihat dari karakternya.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Noviya Ervina Widara Santy dengan judul Perbandingan Permainan Tradisional Dengan Permainan Modern Terhadap Keterampilan Anak Usia Sekolah Dasar Di SDN 1 Rakam.⁴⁸ Hasil penelitian ini menunjukkan permainan tradisional lebih banyak memberikan dampak positif bagi anak terutama pada keterampilan sosial anak seperti kemampuan mengatur pikiran, emosi, dan perilaku untuk memulai dan memelihara hubungan atau interaksi dengan lingkungan sosial secara efektif dibandingkan dengan permainan modern.

C. Kerangka Berfikir

Untuk meningkatkan keaktifan belajar terhadap mata pelajaran PJOK, guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang optimal dan menyenangkan dengan menerapkan berbagai model pembelajaran. Dalam pembelajaran PJOK, salah satu hal yang harus diperhatikan oleh guru dalam mengajarkan suatu pokok bahasan adalah pemilihan model atau pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan, karena melihat kondisi siswa yang mempunyai karakteristik yang berbeda dengan yang lainnya dalam menerima materi pembelajaran yang disajikan guru di kelas, ada beberapa siswa yang tidak mau mengikuti pembelajaran PJOK karena permainan yang diberikan oleh guru terlalu monoton

Pakukerto 1 Sukarejo Kabupaten Pasuruan” *jurnal pendidikan guru sekolah dasar*, Volume 1. NO 2. 2016. Hlm. 15

⁴⁸ Noviya Ervina Widara Santy, “Perbandingan Permainan Tradisional Dengan Permainan Modern Terhadap Keterampilan Anak Usia Sekolah Dasar Di SDN 1 Rakam” *jurnal Universitas Hamzanwandi* 2018. Hlm. 1

dan tidak menarik sehingga siswa merasa bosan dan akan malas untuk ikut serta dalam memainkan permainan dalam pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK).

Menyikapi peristiwa ini, penulis menilai bahwa perlu digunakan metode Permainan Tradisional, yaitu membagi siswa dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 5 orang siswa dan setiap kelompok mempunyai tingkat kemampuan yang beragam, ada yang cepat merasa malas, dan tidak mau berbaur dengan temannya. Dalam permainan tradisional ini siswa diharuskan aktif untuk dapat memenangkan permainan ini. Kemudian setiap anggota kelompok diberikan tanggung jawab untuk memenangkan permainan secara bersama-sama dalam kelompoknya, seluruh anggota kelompok aktif dalam memainkan permainan tersebut. Oleh karena itu, akan tercipta pembelajaran yang aktif terhadap siswa dalam menyelesaikan pembelajaran. Begitu pula dengan hari-hari selanjutnya, siswa akan semakin berminat untuk mengikuti pelajaran tersebut.

Dengan demikian, untuk meningkatkan keaktifan pembelajaran siswa dalam pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) guru menggunakan metode permainan tradisional. Dengan metode ini siswa diharapkan aktif dan ikut serta dalam belajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) dengan temannya dalam menyelesaikan pembelajaran yang telah diberikan oleh guru.

D. Hipotesis Tindakan

Menurut Piaget yang dikutip dalam buku Ahmad Susanto di mana pada usia sekolah dasar (7-8 tahun hingga 12-13), tahap ini termasuk tahap

operasional konkret⁴⁹ Berdasarkan pada perkembangan kognitif ini, maka anak usia sekolah dasar mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajarnya. Keaktifan belajar siswa merupakan suatu dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Belajar yang berhasil melalui berbagai macam aktivitas, baik aktivitas fisik maupun psikis.

Berdasarkan uraian teori di atas, maka peneliti dapat merumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut: Permainan tradisional dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di SD Negeri 200106 Padangsidempuan Utara.

⁴⁹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), hlm. 183-184

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Latar penelitian ini adalah kegiatan pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam permainan tradisional di SDN 200106 Padangsidempuan Utara Jl. Prof. HM. Yamin, SH.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 200106 Padangsidempuan Utara. Adapun alasan peneliti memilih sekolah ini sebagai lokasi penelitian karena sekolah ini terdapat masalah, dan masalah yang terdapat didalamnya adalah setelah diteliti yang sesuai dengan judul Kurangnya Keaktifan Belajar Siswa Melalui Permainan Tradisional Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Selain itu peneliti juga lebih mudah mendapatkan informasi tentang penelitian. Penelitian ini dimulai pada bulan Mei 2023 sampai bulan Juni 2023 di lokasi SD Negeri 200106 Padangsidempuan Utara.

B. Jenis dan Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang berasal dari istilah bahasa Inggris *Classroom Action Research*, yang dikenal dengan singkatan PTK yaitu penelitian yang dilakukan di kelas oleh guru/peneliti untuk mengetahui penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu subyek penelitian di kelas tersebut.

Penelitian tindakan kelas pertama kali diperkenalkan oleh Kurt Lewin pada tahun 1946, yang selanjutnya dikembangkan oleh ahli-ahli lain seperti

Stephen Kemmis, Robin Mc Taggart, John Elliot, Dave Ebbutt dan sebagainya. Dengan demikian, konsep penelitian tindakan kelas semakin berkembang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pemahaman konsep penelitian tindakan banyak para peneliti atau penulis menjelaskan konsep yang memang dibutuhkan dalam pelaksanaannya di dalam proses pembelajaran.⁵⁰

Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan secara kolaboratif yang dilakukan antara guru dengan peneliti. Penelitian Tindakan Kelas bertujuan untuk memperbaiki kinerja guru dalam mengelola kelas ataupun memberi model atau metode yang dapat membantu proses pembelajaran. Penelitian tindakan kelas ini adalah penelitian yang mengangkat masalah-masalah dalam lapangan atau kelas, dan di dalam kelas guru hanya sebagai pemberi arahan kepada siswanya.

C. Latar dan Subjek Penelitian

Latar penelitian ini adalah kegiatan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) dengan menggunakan model permainan tradisional untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas III SD Negeri 200106 Padangsidempuan Utara.

Penelitian ini dilakukan dengan mengambil subjek siswa kelas III di SD Negeri 200106 Padangsidempuan Utara sebanyak 20 orang, terdiri dari 12 perempuan dan 8 laki-laki. Sedangkan objek penelitian ini adalah materi Gobak Sodor dan Bebentengan. Alasan pemilihan kelas ini adalah karena siswanya rata-rata memiliki kemampuan berbeda-beda. Antara lain ada yang berkemampuan rendah, tinggi dan sedang perbandingannya sama. Disamping itu karena adanya

⁵⁰ Muhammad Afandi, "Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (January 1, 2014): 4-5, <https://doi.org/10.30659/pendas.1.1.1-19>.

rasa tanggung jawab atas keaktifan belajar siswa di kelas tersebut khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) dengan menggunakan Permainan Tradisional.

D. Prosedur Penelitian

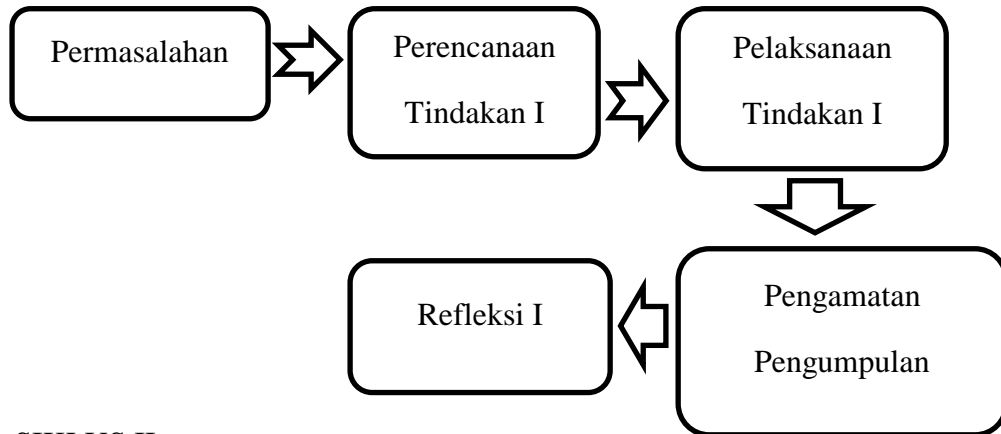
Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Pelaksanaan penelitian tindakan kelas terdiri atas beberapa siklus dan setiap siklus terdiri atas beberapa tahapan-tahapan yaitu perencanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Keempat tahapan tersebut saling berhubungan dalam siklus yang berulang.⁵¹

Kurt Lewin menyatakan bahwa PTK terdiri atas beberapa siklus, setiap siklus terdiri atas empat, yaitu: (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) observasi, (4) refleksi.⁵² Keempat langkah tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

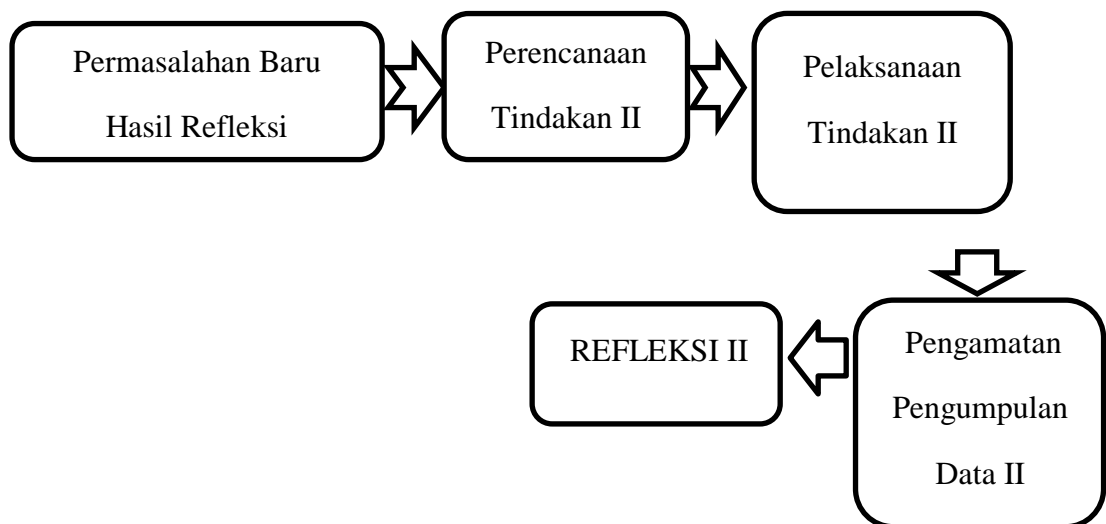
⁵¹ Dina Frensista, Dinawati Trapsilasiwi dan Nurcholif D. S. L., "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Strategi Rotating Trio Exchange Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII A Pada Sub Pokok Bahasan Keliling Dan Luas Bangun Segitiga Dan Segiempat DI SMP Negeri 1 Ajung Semester Genap Tahun Ajaran 2012/2013 \ Pancaran Pendidikan" 3, no. 2 (2014): 45, <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/pancaran/article/view/741>.

⁵² Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK Dan PenelitianGn Pengembangan* (Bandung: Anggota Ikatan Penerbit Indonesia, 2016), 220.

SIKLUS I



SIKLUS II



1. Penyusunan Perencanaan

Perencanaan mencakup tindakan yang akan dilakukan untuk memperbaiki, meningkatkan atau mengubah perilaku tindakan dan sikap yang diinginkan sebagai solusi dari permasalahan-permasalahan. Perlu disadari bahwa perencanaan ini bersifat fleksibel dalam artian dapat berubah sesuai dengan kondisi nyata yang ada.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan menyangkut apa yang dilakukan peneliti sebagai upaya perbaikan, peningkatan atau perubahan yang dilaksanakan berpedoman pada rencana tindakan.

3. Observasi (pengamatan)

Observasi sangat diperlukan untuk mengatasi keterbatasan tindakan yang diambil dalam penelitian ini, karena keterbatasan menembus rintangan yang ada di lapangan. Seperti dalam perencanaan, observasi yang baik adalah observasi yang fleksibel dan terbuka untuk dapat mencatat gejala yang muncul, baik yang diharapkan atau yang tidak diharapkan.

4. Refleksi

Komponen ini merupakan sarana untuk melakukan pengkajian kembali tindakan yang telah dilakukan terhadap subjek penelitian, dan dicatat dalam observasi. Langkah refleksi ini biasanya direalisasikan melalui diskusi antara sesama peneliti, seminar antar subjek yang diteliti dan para peneliti, atau dengan partisipasian yang lain.

Siklus I:

1. Perencanaan

- a. Merencanakan pembelajaran yang akan diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Menganalisis masalah dan rencana serta pemecahan masalah dengan melihat penyebab terjadinya masalah antara kesenjangan dan harapan.

- c. Menyiapkan perangkat pembelajaran. Sebelum proses pembelajaran dimulai peneliti terlebih dahulu menyusun silabus, untuk melihat materi pembelajaran, alokasi waktu, indikator pencapaian serta rencana pembelajaran.
- d. Selanjutnya, direncanakan pembelajaran di tiap pertemuan dengan format menggunakan metode permainan tradisional.

2. Tindakan

a. Tahap awal (pendahuluan), yaitu:

- 1) Guru memberikan salam dan mengajak siswa berdoa menurut agama dan kepercayaan mereka masing-masing.
- 2) Guru mengecek persiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian.
- 3) Guru mengonfirmasikan tema yang akan dipelajari, yaitu tentang Kebudayaan dengan menggunakan Permainan Tradisional.
- 4) Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengkomunikasikan dan menyimpulkan.

b. Tahap Inti

- 1) Pada awal pembelajaran siswa diarahkan untuk menjawab pertanyaan guru.
- 2) Siswa diberikan kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya.
- 3) Guru mengingatkan siswa mengenai kebudayaan

- 4) Guru bertanya pendapat siswa tentang kebudayaan permainan Gobak Sodor dan Bebentengan.
- 5) Guru memberikan kesempatan siswa untuk mengemukakan pendapatnya tentang Gobak sodor dan Bebentengan.
- 6) Kemudian guru memberi tahu siswa apakah siswa tahu tentang permainan tradisional Gobak Sodor dan Bebentengan.
- 7) Guru akan menjelaskan sedikit tentang permainan tradisional Gobak Sodor dan Bebentengan.
- 8) Guru bertanya apakah siswa sudah membawa alat permainan tradisional yang sudah dibahas minggu lalu.
- 9) Guru mengajak siswa kelapangan untuk mempraktekkan permainan tradisional.
- 10) Siswa dibagi menjadi 5 kelompok untuk melakukan permainan tradisional.
- 11) Kemudian guru membimbing siswa bagaimana cara untuk memainkan permainan tradisional Gobak Sodor dan Bebentengan dengan alat yang sudah dibawa.
- 12) Guru akan mengamati siswa dengan mempraktikkannya dengan menggunakan alat permainan tradisioal.
- 13) Maka dengan menggunakan permainan tradisional diharapkan keaktifan siswa terlihat sehingga mencapai tujuan pembelajaran.

c. Tahap Akhir

- 1) Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya tentang materi pembelajaran.
- 2) Merencanakan kegiatan tindak lanjut dengan memberikan tugas atau kegiatan yang lain.
- 3) Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

d. Observasi (pengamatan)

Observasi merupakan pengamatan yang dilakukan peneliti untuk mengetahui efektifitas tindakan atau pengumpulan informasi tentang berbagai kelemahan (kekurangan) tindakan yang telah dilakukan observasi yang dilakukan yaitu:

- 1) Melakukan observasi dengan menggunakan format observasi yang telah disiapkan.
- 2) Menilai hasil tindakan dengan menggunakan format penilaian.

e. Refleksi

Refleksi adalah kegiatan menganalisis observasi sehingga menunjukkan program atau perencanaan baru. Refleksi yang akan dilakukan yaitu:

- 1) Melakukan evaluasi tindakan.
- 2) Menganalisis hasil evaluasi yang dilakukan dan melihat kekurangan pada skenario pembelajaran.
- 3) Memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai hasil evaluasi untuk digunakan pada pembelajaran.

Siklus II:

1. Perencanaan Ulang

- a. Mengidentifikasi masalah dan menetapkan alternatif perbaikan terhadap kekurangan-kekurangan dari perencanaan siklus I.
- b. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) siklus II
- c. Menyiapkan waktu untuk mempraktekkan permainan tradisional di lapangan dengan indikator keaktifan belajar dan kerjasama siswa.
- d. Menjalankan program yang akan diujikan pada akhir siklus II.

2. Tindakan

Pelaksanaan pembelajaran siklus II dilaksanakan sesuai dengan RPP

3. Observasi

Pengamatan yang dilakukan pada proses pembelajaran pada pelaksanaan siklus II.

4. Refleksi

Menganalisis hasil pengamatan yang sudah dilakukan pada siklus II dan melihat sejauh mana peningkatan keaktifan siswa dengan menggunakan permainan tradisional. Jadi, jika ternyata masih ditemukan hambatan, kekurangan dan belum mencapai indikator tindakan yang telah ditetapkan pada penelitian ini maka hasil dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk melakukan refleksi, sehingga dapat memperbaiki proses pelaksanaan pembelajaran berikutnya.

E. Sumber Data

Sumber pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri atas dua sumber, yaitu sumber data primer dan skunder.

1. Sumber data primer yaitu data pokok yang dipraktikkan secara langsung dari siswa kelas III SD Negeri 200106 Padangsidimpun Utara melalui permainan tradisional
2. Sumber data skunder yaitu sumber data pelengkap yang dibutuhkan dalam penelitian ini yang diperoleh dari guru dan staf yang bersangkutan di SD Negeri 200106 Padangsidimpaun Utara.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah peneliti. Artinya, peneliti merupakan perencana, pelaksana, pengumpul data, penafsir data, dan pada akhirnya melaporkan hasil penelitian. Untuk memfokuskan pengambilan data, peneliti juga menggunakan instrumen lain sebagai berikut:

1. Lembar Observasi

Pengamatan dilakukan dengan melihat indikator keaktifan siswa yang menunjukkan adanya keaktifan siswa melaksanakan pembelajaran ataupun adanya interaksi sesama teman.

Adapun instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini yaitu Observasi dan Angket:

a. Observasi

Observasi yaitu teknik pengumpulan yang mengharuskan peneliti turun kelapangan mengamati hal-hal yang berkaitan dengan ruang, tempat,

pelaku, kegiatan, waktu, peristiwa, tujuan dan perasaan. Pelaksanaan observasi ini dilakukan pada saat diadakannya tindakan penerapan pembelajaran metodenya.⁵³

Lembaran observasi digunakan sebagai alat untuk melihat keaktifan siswa dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung, dengan banyaknya jenis keaktifan, maka peneliti hanya mengamati beberapa keaktifan saja yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran di setiap tindakan. Indikator keaktifan siswa yang diamati antara lain:

- 1) Keaktifan visual, misalnya mengamati eksperimen yang dilakukan
- 2) Keaktifan lisan, misalnya mengajukan pertanyaan kepada guru jika belum mengerti dengan materi yang dijelaskan.
- 3) Keaktifan mendengarkan presentase hasil tugas siswa lainnya.
- 4) Keaktifan gerak, misalnya melakukan percobaan dan
- 5) Keaktifan menulis, misalnya saat siswa menulis kesimpulan dari penjelasan guru.

Namun dalam pelaksanaan permainan tradisional sedang berlangsung, peneliti akan mengamati yang dilakukan oleh siswa. Keaktifan belajar yang akan diamati sangat banyak dibatasi sesuai dengan indikator.

b. Angket

Untuk mendapatkan informasi tentang meningkatnya keaktifan pembelajaran tersebut peneliti harus bertemu langsung dengan subjek, tetapi cukup dengan memberikan pertanyaan dan pernyataan secara tertulis untuk

⁵³ Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, dan Penelitian Pengembangan*, hlm. 143-152.

mendapatkan respon. Dalam hal ini peneliti menggunakan angket tertutup untuk meningkatkan keaktifan pembelajaran berdasarkan acuan dari indikator keaktifan belajar. Adapun indikator-indikator keaktifan belajar adalah mendengarkan, melakukan percobaan, mengamati, berbicara, menulis, menggambar dan percaya diri.

Adapun kisi-kisi dari angket yang ada dalam penelitian ini sebagai berikut, dengan petunjuk: berilah tanda (✓) pada jawaban yang dianggap paling sesuai dengan SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju dan ST S= Sangat Tidak Setuju.

G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Validitas data dilakukan untuk meyakinkan diri bahwa data yang diperoleh selama penelitian adalah benar dan valid menggunakan validitas ini. Validitas ini dapat dilakukan dengan membandingkan antar isi instrumen dengan materi yang diajarkan. Penelitian ini menggunakan observasi dan angket.

H. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah suatu proses mengolah dan menginterpretasikan data dengan tujuan untuk mendudukkan berbagai informasi sesuai dengan tujuan, fungsinya sehingga makna dan arti yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian.

Tujuan penelitian ini, peneliti mengumpulkan data dengan cara berpedoman kepada keaktifan pembelajaran siswa yang dianalisis hasilnya sehingga dapat dilihat apakah permainan Gobak Sodor dan Bebentengan ini meningkatkan dan proses peningkatan keaktifan belajar siswa melalui permainan tradisional mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK).

Instrumen angket terdiri 25 pertanyaan kriteria penilaian untuk tiap 1 pertanyaan adalah sebagai berikut:⁵⁴

1. Skor 4 untuk siswa yang sangat setuju dengan pertanyaan.
2. Skor 3 untuk siswa yang setuju dengan pertanyaan.
3. Skor 2 untuk siswa yang tidak setuju dengan pertanyaan.
4. Skor 1 untuk siswa yang sangat tidak setuju dengan pertanyaan.

Adapun rumus penilaian menurut Ngalim Purwanto adalah sebagai berikut:⁵⁵

1. Untuk penilaian angket

$$\text{Persentase NP} = \frac{R}{SM} \times 100$$

SM

Keterangan	NP	= Nilai persen yang dicari atau diharapkan
	R	= Jumlah skor yang diperoleh
	SM	= Skor maksimum ideal dari angket
	100	= Bilangan tetap

Kriteria penilaian keaktifan belajar siswa adalah sebagai berikut:

86% - 100%	: Keaktifan belajar siswa sangat baik
76% - 85%	: Keaktifan belajar siswa baik
60% - 75%	: Keaktifan belajar siswa cukup
55% - 59%	: Keaktifan belajar siswa rendah
-54%	: Keaktifan belajar siswa sangat rendah

⁵⁴ Atik Liulin, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Dalam Materi Pokok Logaritma Guna Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik kelas X A MAN Semarang 2". .d., 64, 18 Januari 2021. Pukul 21.56 WIB.

⁵⁵ M. Ngalim Purwanto, MP., *prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi* (Bandung: PT, Remaja P. osdakarya, 2006), hlm. 102-3.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Pada bab ini dideskripsikan dua hasil penelitian dan pembahasan. Data dikumpulkan dengan menggunakan instrument angket dan lembar observasi yang telah divalidkan. Validitas instrumen dilakukan dengan cara konsultasi dengan orang yang kompeten yaitu guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

1. Kondisi Awal

Sebelum penelitian ini dilaksanakan peneliti terlebih dahulu melaksanakan pengamatan tentang kondisi dan keadaan siswa, informasi yang dikumpulkan diharapkan dapat membantu dalam pelaksanaan tindakan yang dilakukan di SDN 200106 Padangsidempuan. Percobaan yang ikut dalam penelitian tindakan kelas adalah kelas III yang berjumlah 20 siswa. Yang terdiri dari 12 laki-laki dan 8 perempuan.

Sebelum melakukan tindakan, peneliti melakukan observasi kepada siswa kelas III untuk mengetahui keaktifan yang dilakukan ataupun yang dimiliki siswa. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, data hasil observasi yang diperoleh kelas III SDN 200106 Padangsidempuan sebagai berikut:

Tabel 4.1
Lembar Observasi Siswa
Pada Pra Tindakan

NO	NAMA SISWA	A	B	C	D	E
1	Arsyi Al Habsyi Lubis	✓	✓	✓		✓
2	MHD. Ridwan Al-Hafiz		✓	✓	✓	✓
3	MHD. Waldan Hasibuan	✓				✓
4	Muhammad Nasih				✓	

5	Naira Azkhadijah Pohan	✓		✓		
6	Naufal Hamid Nasution					✓
7	Oji Aditia Syaputra	✓	✓	✓	✓	✓
8	Riyad Zinnan Fayi	✓				
9	Rizky Rahmadani				✓	
10	Syakira Aulia	✓	✓			
11	Sahara Rizky Aulia		✓	✓		✓
12	Sri Ayu	✓		✓		
13	Syahriah Azra				✓	
14	Syifa Naila			✓		
15	Thoha Ainal	✓			✓	✓
16	Wawan Taher		✓	✓		
17	Wandra Habib				✓	
18	Wulandari			✓		✓
19	Zidan Luthfi	✓	✓			
20	Zikry Aulia				✓	

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa siswa yang menjawab pada aspek A=Visual sebanyak 9 orang atau 45%, aspek B=Mendengarkan 8 orang atau 40%, aspek D=Gerak sebanyak 8 orang atau 40% dan aspek E=Menulis sebanyak 7 orang atau 35%.

Setelah dilakukan observasi pra tindakan dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa masih kurang termasuk sangat rendah, kemudian peneliti melakukan penelitian tindakan kelas tentang Permainan Tradisional agar dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Peneliti dan Ibu Purnama Sari berdiskusi tentang penerapan metode Permainan Tradisional yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas III SDN 200106 Padangsidempuan.

2. Deskripsi Data Hasil Penelitian Siklus I

a. Siklus I Pertemuan ke-1

1) Perencanaan I

Adapun perencanaan yang dibuat yaitu:

- a) Peneliti berdiskusi dengan guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) kelas III tentang hasil refleksi siklus I pertemuan ke-1
- b) Peneliti memperbaiki dan mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) mengenai materi Gobak sodor dan Bebentengan dengan menggunakan metode Permainan Tradisional
- c) Peneliti menyiapkan materi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran
- d) Peneliti menyiapkan format lembar observasi pada setiap pertemuan untuk melihat keaktifan siswa dan menilai keterlaksanaan metode Permainan Tradisional dalam pembelajaran
- e) Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi pelaksanaan yang digunakan untuk mengetahui terlaksananya model pembelajaran Permainan Tradisional
- f) Menyiapkan dan menyusun instrument penilaian pemahaman berupa angket untuk siswa

2) Pelaksanaan I

Peneliti melaksanakan tindakan kegiatan pembelajaran berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dirancang untuk meningkatkan keaktifan siswa di SDN 200106 Padangsidempuan. Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan ke-1 pada tanggal terdiri dari 2 x 35 menit (1 kali pertemuan) dimulai pukul 08.00 – 09.10 WIB. Adapun langkah-langkah sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

- (1) Guru menyapa siswa, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa
- (2) Satu orang siswa diminta untuk memimpin doa. Guru mengingatkan sikap berdoa yang baik
- (3) Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan kegiatan pembelajaran
- (4) Guru mengajak siswa untuk membuat komitmen tentang karakter apa yang mau mereka tunjukkan sepanjang proses Pembelajaran.

b) Kegiatan Inti

- (1) Guru dan siswa melakukan tanya jawab dengan jawaban yang benar akan diberi hadiah dan apresiasi
- (2) Guru mengulang kembali dan menjelaskan materi tentang permainan tradisional Gobak sodor dan Bebenangan. Termasuk aturan dan cara bermain
- (3) Siswa disuruh membentuk kelompok yang telah dibentuk
- (4) Kemudian guru mengajak siswa ke lapangan untuk mempraktikkan permainan Gobak sodor dan Bebenangan
- (5) Guru mengamati setiap keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran
- (6) Dalam bermain permainan akan ada pemenang. Setiap pemenang akan diberi hadiah agar siswa tersebut selalu aktif dalam pembelajaran Gobak sodor dan Bebenangan dan setiap pemain

yang kalah akan selalu diberi apresiasi dan motivasi agar mereka terus semangat

(7) Setelah kegiatan bermain, siswa kembali menulis cerita tentang pengalamannya bermain Gobak sodor dan Bebentengan

(8) Setelah menulis, guru memberikan lembar angket siswa untuk melihat keaktifan siswa

c) Kegiatan Penutup

(1) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya

(2) Guru menyampaikan pesan-pesan moral kepada siswa

(3) Guru mereview semua kegiatan yang sudah dilakukan seharian dan meminta siswa melakukan refleksi kegiatan hari itu pelajaran apa saja yang mereka dapat

(4) Guru mengucapkan salam

3) Pengamatan

a) Observasi

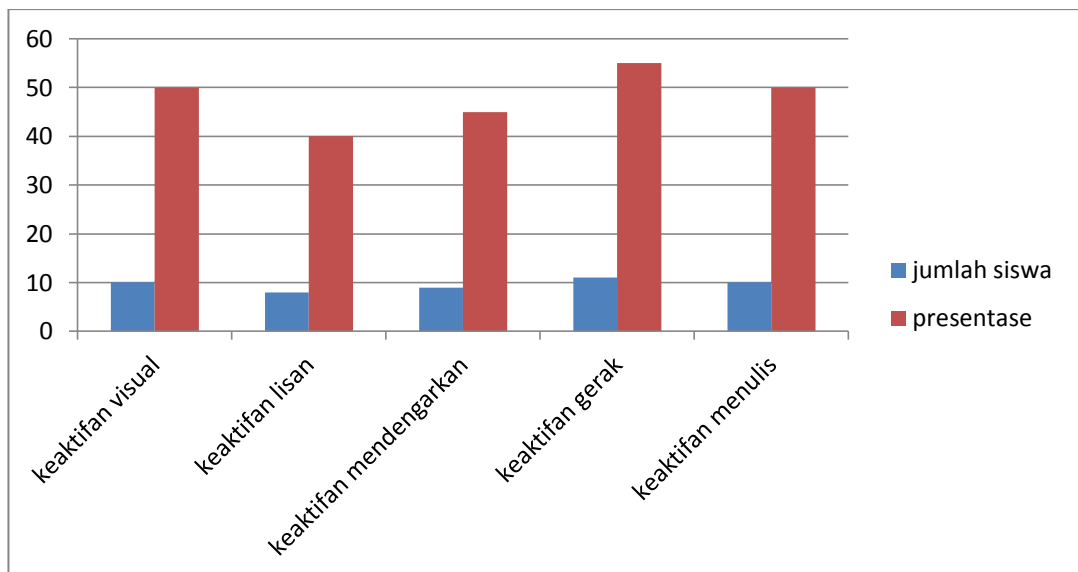
Dalam tahapan ini observer melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran yang menerapkan permainan tradisional pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (POK) materi Gobak sodor dan Bebentengan dengan menggunakan lembar observasi yang terdiri dari 5 poin yang berkaitan dengan penerapan permainan tradisional yang telah disiapkan sebelumnya, dimana yang menjadi observer disini adalah wali kelas III yaitu Ibu Purnama Sari. Kegiatan ini bertujuan untuk melihat keberhasilan dalam menerapkan

permainan tradisional pada pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) materi Gobak sodor dan Bebentengan.

Rekapitulasi hasil observasi yang dilakukan observer terhadap proses pembelajaran dilihat pada tabel berikut,

Tabel 4.2
Lembar Observasi Siklus I Pertemuan Ke-1

	Aktivitas Siswa	Aktivitas Terlaksana	Presentase
A	Keaktifan Visual	10	50%
B	Keaktifan Lisan	8	40%
C	Keaktifan Mendengarkan	9	45%
D	Keaktifan Gerak	11	55%
E	Keaktifan Menulis	10	50%



Gambar 4.1
Diagram Batang Observasi Siswa Siklus I Pertemuan 1

Dari tabel dan diagram di atas dapat disimpulkan bahwa siswa yang menjawab pada aspek Visual sebanyak 10 orang atau 50%, aspek Lisan sebanyak 8 orang atau 40%, aspek Mendengarkan 9 orang

atau 45%, aspek Gerak sebanyak 11 orang atau 55% dan aspek Menulis sebanyak 10 orang atau 50%.

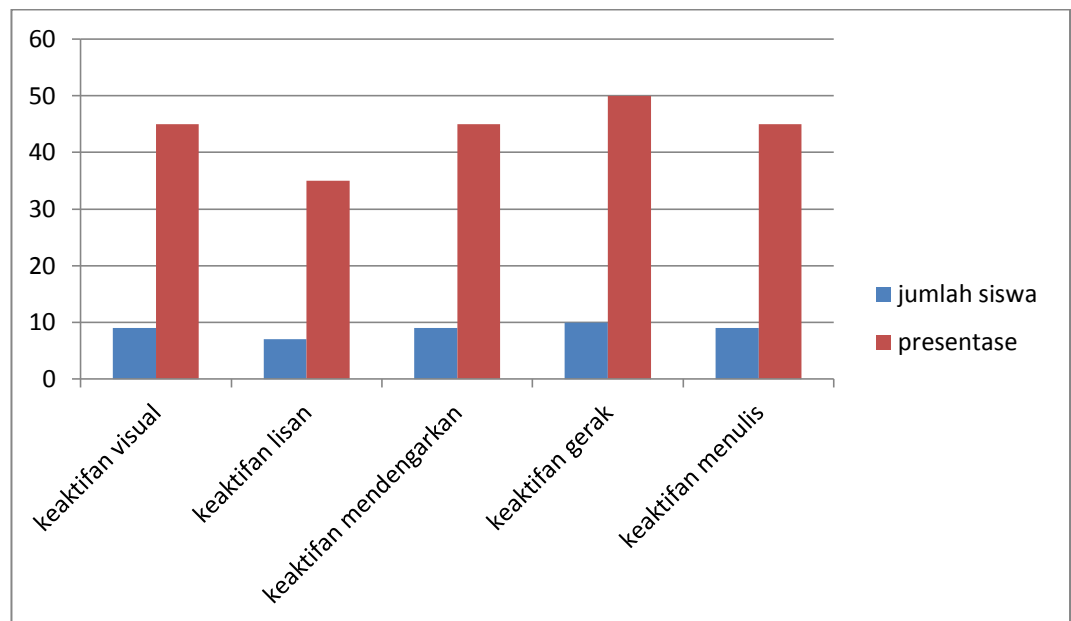
b) Angket

Peneliti memberikan angket pada setiap siswa untuk melihat peningkatan keaktifan belajar siswa. Hasil angket dari yang telah dilakukan pada siklus I pertemuan ke-1 terjadi peningkatan tetapi masih belum memenuhi nilai standar yang ditemukan dimana yang menjawab pada aspek Visual sebanyak 9 orang atau 45%, aspek Lisan sebanyak 7 orang atau 35%, aspek Mendengarkan 9 orang atau 45%, aspek Gerak sebanyak 10 orang atau 50%, dan aspek Menulis sebanyak 9 orang atau 45%.

Hasil angket keaktifan belajar siswa dapat juga dilihat pada table dan gambar diagram batang di bawah ini:

Tabel 4.3
Persentase Angket Untuk Variabel Keaktifan Belajar Siswa
Pada Siklus I Pertemuan Ke-1

Indikator-indikator		Jumlah Siswa	Persentase pra siklus	Jumlah Siswa	Persentase siklus I Pertemuan-1
A	Keaktifan Visual	7	35%	9	45%
B	Keaktifan Lisan	6	30%	7	35%
C	Keaktifan Mendengarkan	7	35%	9	45%
D	Keaktifan Gerak	8	40%	10	50%
E	Keaktifan Menulis	7	35%	9	45%



Gambar 4.2
Diagram Batang Angket Kegiatan Siswa Siklus 1 Pertemuan 1

Berdasarkan hasil angket dari tabel dan diagram di atas yang telah dilakukan pada siklus I pertemuan ke-1 terjadi peningkatan tetapi masih belum memenuhi nilai standar yang ditentukan dimana yang menjawab pada aspek Visual sebanyak 9 orang atau 45%, aspek Lisan sebanyak 7 orang atau 35%, aspek Mendengarkan 9 orang atau 45%, aspek Gerak sebanyak 10 orang atau 50% dan aspek Menulis sebanyak 9 orang atau 45%.

4) Refleksi

Dari uraian pengamatan di atas yang dilakukan oleh peneliti pembelajaran yang dilakukan belum maksimal, dari beberapa kegiatan yang telah terlaksana yaitu guru sudah menerapkan tahapan-tahapan dalam pembelajaran Permainan tradisional, misalnya disisi lain masih

ditemukan kendala yang belum terlaksana baik dari guru maupun siswa, antara lain:

- a) Siswa masih kurang aktif dalam proses pembelajaran
- b) Banyak siswa yang belum memahami pengertian permainan tradisional
- c) Kurangnya partisipasi siswa dalam hal berdiskusi
- d) Beberapa siswa cenderung pasif
- e) Guru belum maksimal dalam membimbing kelompok

Berdasarkan beberapa kendala yang muncul pada siklus I pertemuan ke-1 perlu adanya perbaikan-perbaikan agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik, seperti guru harus bisa membuat siswa agar lebih aktif, bisa menjelaskan pengertian permainan tradisional dan guru bisa menguasai kelas.

b. Siklus I Pertemuan ke-2

1) Perencanaan II

Perencanaan tindakan siklus II hampir sama dengan perencanaan siklus I. Pelaksanaan siklus II dilakukan dengan memperhatikan hasil refleksi dari siklus I yang telah didiskusikan. Permasalahan atau kekurangan yang terjadi pada pelaksanaan tindakan siklus I diperbaiki pada pelaksanaan tindakan siklus II. Adapun perencanaan yang dibuat antara lain:

- a) Peneliti berdiskusi dengan guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) kelas III tentang hasil refleksi siklus I pertemuan ke-1.
- b) Peneliti memperbaiki dan mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) mengenai materi Gobak sodor dan Bebentengan dengan menggunakan metode Permainan Tradisional.
- c) Peneliti menyiapkan materi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
- d) Peneliti menyiapkan format lembar observasi pada setiap pertemuan untuk melihat keaktifan siswa dan untuk melihat keterlaksanaan metode Permainan Tradisional dalam pembelajaran yang dilakukan.
- e) Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi pelaksanaan yang digunakan untuk mengetahui terlaksananya model pembelajaran Permainan Tradisional dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK).
- f) Menyiapkan dan menyusun instrument penelitian pemahaman berupa angket untuk siswa.

2) Pelaksanaan II

Peneliti melaksanakan tindakan kegiatan pembelajaran berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dirancang untuk meningkatkan keaktifan siswa di SDN 200106 Padangsidimpuan Utara. Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan ke-1

pada tanggal terdiri dari 2 x 35 menit (1 kali pertemuan) dimulai pukul 08.00 – 09.10 WIB. Adapun langkah-langkahnya yaitu:

a) Kegiatan Awal

- (1) Guru menyapa siswa, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa
- (2) Satu orang siswa diminta untuk memimpin doa. Guru mengingatkan sikap berdoa yang baik
- (3) Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan kegiatan pembelajaran
- (4) Guru mengajak siswa untuk membuat komitmen tentang karakter apa yang mau mereka tunjukkan sepanjang proses pembelajaran

b) Kegiatan Inti

- (1) Guru dan siswa melakukan tanya jawab dengan jawaban yang benar akan diberi hadiah dan apresiasi
- (2) Guru mengulang kembali dan menjelaskan materi tentang permainan tradisional Gobak sodor dan Bebenangan. Termasuk aturan dan cara bermain
- (3) Siswa disuruh membentuk kelompok yang telah dibentuk
- (4) Kemudian guru mengajak siswa ke lapangan untuk mempraktikkan permainan Gobak sodor dan Bebenangan
- (5) Guru mengamati setiap keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran

- (6) Dalam bermain permainan aka nada pemenang. Setiap pemenang akan diberi hadiah agar siswa tersebut selalu aktif dalam pembelajaran Gobak sodor dan Bebentengan dan setiap pemain yang kalah akan selalu diberi apresiasi dan motivasi agar mereka terus semangat
- (7) Setelah kegiatan bermain, siswa kembali menulis cerita tentang pengalamannya bermain Gobak sodor dan Bebentengan
- (8) Setelah menulis, guru memberikan lembar angket siswa untuk melihat keaktifan siswa

c) Kegiatan Penutup

- (1) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya
- (2) Guru menyampaikan pesan-pesan moral kepada siswa
- (3) Guru mereview semua kegiatan yang sudah dilakukan seharian dan meminta siswa melakukan refleksi kegiatan hari itu pelajaran apa saja yang mereka dapat
- (4) Guru mengucapkan salam

3) Pengamatan

a) Observasi

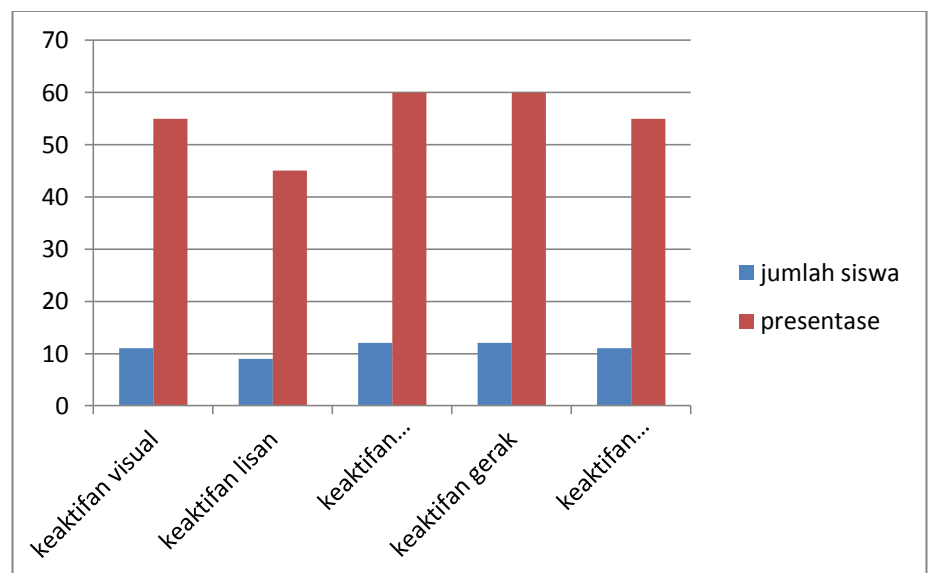
Dalam tahapan ini observer melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran yang menerapkan permainan tradisional pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) materi Gobak sodor dan Bebentengan dengan menggunakan lembar observasi yang terdiri dari 5 poin yang berkaitan dengan penerapan

permainan tradisional yang telah disiapkan sebelumnya, dimana yang menjadi observer disini adalah wali kelas III yaitu Ibu Purnama Sari Tanjung. Kegiatan ini bertujuan untuk melihat keberhasilan dalam menerapkan permainan tradisional pada pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan materi Gobak sodor dan Bebentengan.

Rekapitulasi hasil observasi yang dilakukan observer terhadap proses pembelajaran dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.4
Lembar Observasi Siklus I Pertemuan Ke-2

	Aktivitas Siswa	Aktivitas Terlaksana	Presentase
A	Keaktifan Visual	11	55%
B	Keaktifan Lisan	9	45%
C	Keaktifan Mendengarkan	12	60%
D	Keaktifan Gerak	12	60%
E	Keaktifan Menulis	11	55%



Gambar 4.3
Diagram batang observasi kegiatan siswa siklus I pertemuan 2

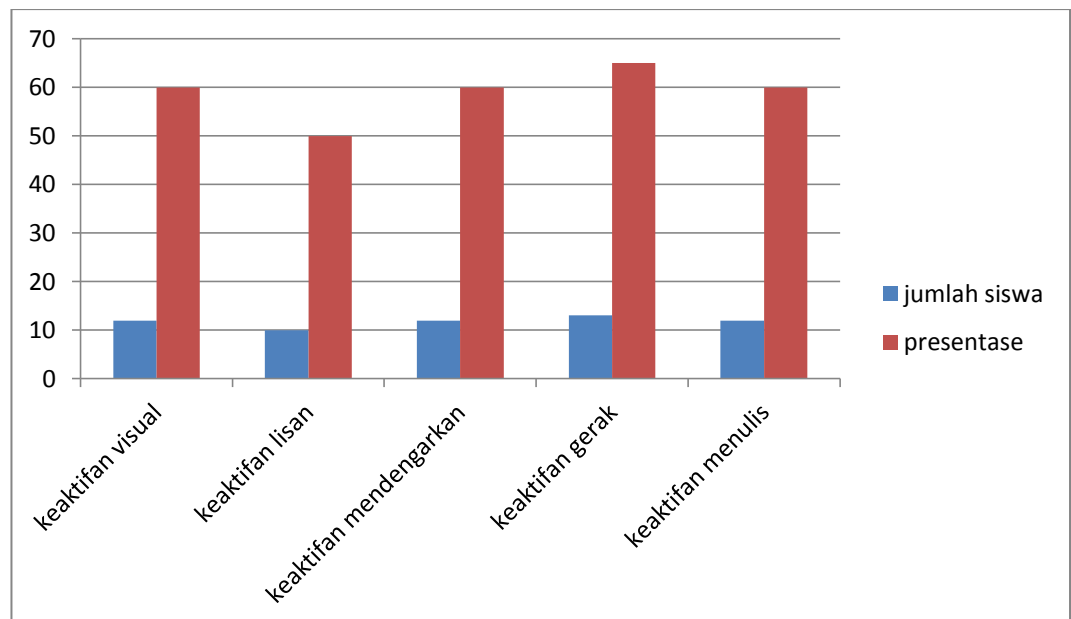
Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa siswa yang menjawab pada aspek Visual sebanyak 11 orang atau 55%, aspek Lisan sebanyak 9 orang atau 45%, aspek Mendengarkan 12 orang atau 60%, aspek Gerak sebanyak 12 orang atau 60% dan aspek Menulis sebanyak 11 orang atau 55%

b) Angket

Peneliti memberikan angket pada setiap siswa untuk melihat peningkatan keaktifan belajar siswa. Hasil angket yang telah dilakukan pada siklus I pertemuan ke-2 terjadi peningkatan tetapi masih belum memenuhi nilai standar yang ditentukan dimana yang menjawab pada aspek Visual sebanyak 12 orang atau 60%, aspek Lisan sebanyak 10 orang atau 50%, aspek Mendengarkan 12 orang atau 60%, aspek Gerak sebanyak 13 orang atau 65% dan aspek Menulis sebanyak 12 orang atau 60%. Hasil angket keaktifan belajar siswa dapat juga dilihat pada table dan gambar diagram batang di bawah ini:

Tabel 4.5
Persentase Angket Untuk Keaktifan Belajar Siswa Pada
Siklus I Pertemuan Ke-2

Indikator-indikator		Jumlah siswa	Persentase siklus I pertemuan 1	Jumlah siswa	Persentase siklus I pertemuan 2
A	Keaktifan Visual	9	45%	12	60%
B	Keaktifan Lisan	7	35%	10	50%
C	Keaktifan Mendengarkan	9	45%	12	60%
D	Keaktifan Gerak	10	50%	13	65%
E	Keaktifan Menulis	9	45%	12	60%



Gambar 4.4
Diagram Batang Angket Kegiatan Siswa Siklus I
Pertemuan 2

4) Refleksi

Dari uraian pengamatan di atas yang dilakukan oleh peneliti pembelajaran yang dilakukan belum maksimal, dari beberapa kegiatan yang telah terlaksana yaitu guru sudah menerapkan tahapan-tahapan dalam pembelajaran Permainan Tradisional misalnya, disisi lain masih ditemukan kendala yang belum terlaksana baik dari guru maupun siswa, anatar lain:

- a) Malu dalam hal bertanya pada saat mengerjakan lembar angket yang diberikan guru
- b) Siswa susah diatur ketika membentuk kelompok

- c) Kebanyakan dalam hal bercanda saat melakukan atau mempraktekkan permainan

3. Deskripsi Data Hasil Penelitian Siklus II

a. Siklus II Pertemuan ke-1

1) Perencanaan I

Perencanaan tindakan siklus II hampir sama dengan perencanaan siklus II. Pelaksanaan siklus I dilakukan dengan memperhatikan hasil refleksi dari siklus I yang telah didiskusikan. Permasalahan atau kekurangan yang terjadi pada pelaksanaan tindakan siklus I diperbaiki pada pelaksanaan tindakan siklus II. Adapun perencanaan yang dibuat yaitu:

- a) Penelitian berdiskusi dengan guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) kelas III tentang hasil refleksi siklus I pertemuan ke-1
- b) Penelitian memperbaiki dan mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) mengenai materi Gobak sodor dan Bebentengan dengan menggunakan metode Permainan Tradisional
- c) Peneliti menyiapkan materi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran
- d) Peneliti menyiapkan format lembar observasi pada setiap pertemuan untuk melihat keaktifan siswa

- e) Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi pelaksanaan yang digunakan untuk mengetahui terlaksananya model pembelajaran permainan tradisional
- f) Menyiapkan dan menyusun instrument penilaian pemahaman berupa angket untuk siswa.

2) Pelaksanaan I

Peneliti melaksanakan tindakan kegiatan pembelajaran berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dirancang untuk meningkatkan keaktifan siswa di SDN 200106 Padangsidempuan Utara. Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan ke-1 pada tanggal terdiri dari 2 x 35 menit (1 kali pertemuan) dimulai pukul 08.00 – 09.10 WIB. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

- (1) Guru menyapa siswa, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa
- (2) Satu orang siswa diminta untuk memimpin doa. Guru mengingatkan sikap berdoa yang baik
- (3) Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan kegiatan pembelajaran
- (4) Guru mengajak siswa untuk membuat komitmen tentang karakter apa yang mau mereka tunjukkan sepanjang proses pembelajaran

b) Kegiatan Inti

- (1) Guru dan siswa melakukan tanya jawab dengan jawaban yang benar akan diberi hadiah dan apresiasi
- (2) Guru mengulang kembali dan menjelaskan materi tentang permainan tradisional Gobak sodor dan Bebentengan. Termasuk aturan dan cara bermain
- (3) Siswa disuruh membentuk kelompok yang telah dibentuk
- (4) Kemudian guru mengajak siswa ke lapangan untuk mempraktikkan permainan Gobak sodor dan Bebentengan
- (5) Guru mengamati setiap keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran
- (6) Dalam bermain permainan akan ada pemenang. Setiap pemenang akan diberi hadiah agar siswa tersebut selalu aktif dalam pembelajaran Gobak sodor dan Bebentengan dan setiap pemain yang kalah akan selalu diberi apresiasi dan motivasi agar mereka terus semangat
- (7) Setelah kegiatan bermain, siswa kembali menulis cerita tentang pengalamannya bermain Gobak sodor dan Bebentengan
- (8) Setelah menulis, guru memberikan lembar angket siswa untuk melihat keaktifan siswa

c) Kegiatan Penutup

- (1) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya
- (2) Guru menyampaikan pesan-pesan moral kepada siswa

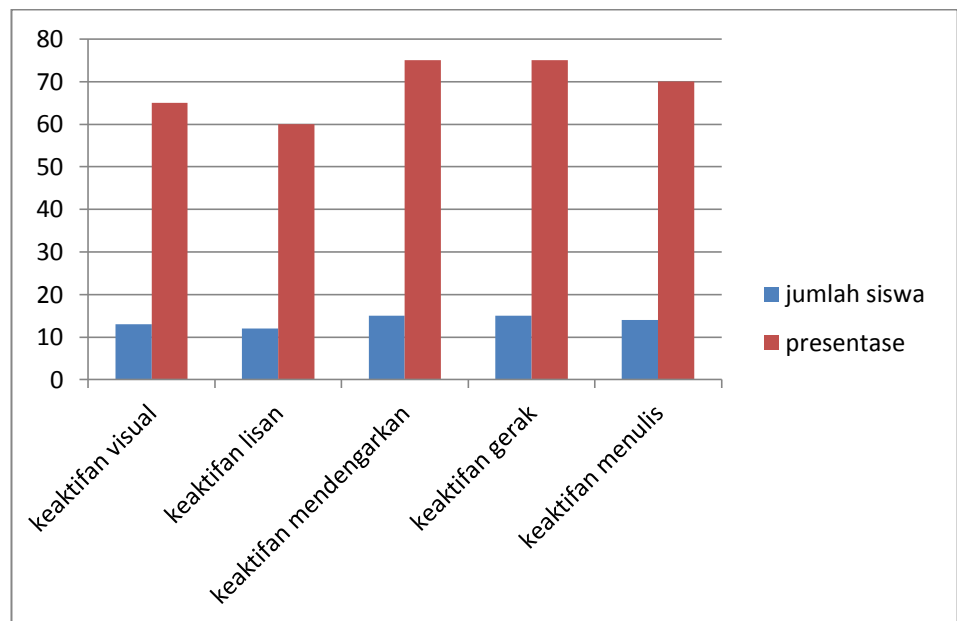
- (3) Guru mereview semua kegiatan yang sudah dilakukan seharian dan meminta siswa melakukan refleksi kegiatan hari itu pelajaran apa saja yang mereka dapat
- (4) Guru mengucapkan salam.

3) Pengamatan

Dalam tahapan ini observer melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran yang menerapkan permainan tradisional pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan materi Gobak sodor dan Bebentengan dengan menggunakan lembar observasi yang terdiri dari 5 poin yang berkaitan dengan penerapan permainan tradisional yang telah disiapkan sebelumnya. Kegiatan ini bertujuan untuk melihat keberhasilan dalam menerapkan permainan tradisional pada pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Rekapitulasi hasil observasi yang dilakukan observer terhadap proses pembelajaran dilihat pada table berikut:

Tabel 4.6
Lembar Observasi Siklus II Pertemuan Ke-1

	Aktivitas Siswa	Aktivitas Terlaksana	Persentase
A	Keaktifan Visual	13	65%
B	Keaktifan Lisan	12	60%
C	Keaktifan Mendengar	15	75%
D	Keaktifan Gerak	15	75%
E	Keaktifan Menulis	14	70%



Gambar 4.5
Diagram Batang Observasi Kegiatan Siswa Siklus II
Pertemuan 1

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa siswa yang menjawab pada aspek Visual sebanyak 13 orang atau 65%, aspek Lisan sebanyak 12 orang atau 60%, aspek Mendengarkan 15 orang atau 75%, aspek Gerak sebanyak 15 orang atau 75%, dan aspek Menulis sebanyak 14 orang atau 70%.

a) Angket

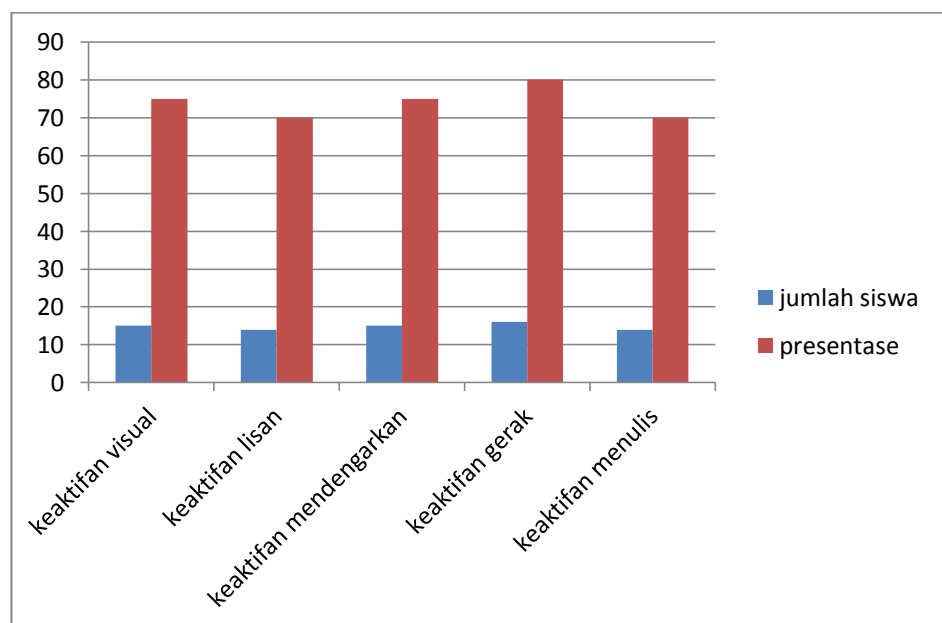
Peneliti memberikan angket pada setiap siswa untuk melihat peningkatan keaktifan belajar siswa. Hasil angket dari yang telah dilakukan pada siklus II pertemuan ke-1 terjadi peningkatan tetapi masih belum memenuhi nilai standar yang ditentukan dimana yang menjawab pada aspek Visual sebanyak 15 orang atau 75%, aspek Lisan sebanyak 14 orang atau 70%, aspek Mendengarkan 15 orang

atau 75%, aspek Gerak sebanyak 16 orang atau 80% dan aspek Menulis sebanyak 14 orang atau 70%.

Hasil angket keaktifan belajar siswa dapat juga dilihat pada tabel dan gambar diagram batang di bawah ini:

Tabel 4.7
Presentase Angket Untuk Variabel Keaktifan Belajar Siswa
Pada Siklus II Pertemuan Ke-1

Indikator-indikator		Jumlah siswa	Persentase siklus I pertemuan-2	Jumlah siswa	Persentase siklus pertemuan-1
A	Keaktifan visual	12	60%	15	75%
B	Keaktifan lisan	10	50%	14	70%
C	Keaktifan mendengarkan	12	60%	15	75%
D	Keaktifan gerak	13	65%	16	80%
E	Keaktifan menulis	12	60%	14	70%



Gambar 4.6
Diagram Batang Kegiatan Siswa Siklus II Pertemuan 1

4) Refleksi

Dari uraian pengamatan di atas yang dilakukan oleh peneliti, pembelajaran yang dilakukan belum maksimal. Dari beberapa kegiatan yang terlaksana yaitu guru sudah menerapkan tahapan-tahapan dalam pembelajaran Permainan Tradisional misalnya, disisi lain masih ditemukan kendala yang belum terlaksana baik dari guru maupun siswa, antara lain:

- a) Masih ada sebagian siswa saja yang pasih dalam permainan kelompok
- b) Masih ada sebagian siswa yang tidak percaya diri dalam melakukan atau ikut serta dalam kelompok.

Berdasarkan beberapa kendala yang muncul pada siklus II pertemuan ke-1 perlu adanya perbaikan-perbaikan agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik, yaitu guru harus lebih bisa membimbing setiap siswa.

b. Siklus II Pertemuan ke-2

1) Perencanaan II

Perencanaan tindakan siklus II hampir sama dengan perencanaan siklus I. Pelaksanaan siklus II dilakukan dengan memperhatikan hasil refleksi dari siklus I yang telah didiskusikan. Permasalahan atau kekurangan yang terjadi pada pelaksanaan tindakan siklus II. Adapun perencanaan yang dibuat antara lain:

- a) Peneliti berdiskusi dengan guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) kelas III tentang hasil refleksi siklus I pertemuan ke-1.
- b) Peneliti menyiapkan materi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
- c) Peneliti menyiapkan materi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran
- d) Peneliti menyiapkan format lembar observasi pada setiap pertemuan untuk melihat keaktifan siswa dan untuk melihat keterlaksanaan metode Permainan Tradisional dalam pembelajaran yang dilakukan.
- e) Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi pelaksanaan yang digunakan untuk mengetahui terlaksananya model pembelajaran Permainan Tradisional dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.
- f) Menyiapkan dan menyusun instrument penilaian pemahaman berupa angket untuk siswa.

2) Pelaksanaan II

Peneliti melaksanakan tindakan kegiatan pembelajaran berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dirancang untuk meningkatkan keaktifan siswa di SDN 200106 Padangsidempuan Utara. Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan ke-1 pada tanggal terdiri dari 2 x 35 menit (1 kali pertemuan) dimulai pukul 08.00 – 09.10 WIB. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

- (1) Guru menyapa siswa, menanyakan kabar , dan mengecek kehadiran siswa.
- (2) Satu orang siswa diminta untuk memimpin doa ,Guru mengingatkan sikap berdoa yang baik.
- (3) guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan kegiatan belajar.
- (4) Guru mengajak siswa untuk membuat komitmen tentang karakter apa yang mau mereka tunjukkan sepanjang proses pembelajaran
- (5) Guru melakukan apersepsi tentang materi pelajaran dengan bertanya kepada siswa “ Apakah kalian masih ingat materi Gobak sodor dan Bebentengan?”

b) Kegiatan Inti

- (1) Guru menjelaskan tentang pengertian permainan tradisional
- (2) Siswa mempraktikkan gerak dasar lokomotor dan non-lokomotor dalam permainan Gobak sodor dan Bebentengan.
- (3) Siswa diminta untuk mengamati percobaan yang dilakukan di lapangan
- (4) Guru menjelaskan tentang aturan bermain Gobak sodor dan Bebentengan sebelum terjun ke lapangan
- (5) Guru berkeliling untuk menilai siswa yang sudah paham dan belum paham mengenai aturan bermain

- (6) Siswa mencatat apa saja yang mereka amati dalam percobaan tersebut
- (7) Siswa diberi kesempatan untuk mengerjakan tugas
- (8) Siswa diingatkan kembali tentang pelajaran yang sudah diberikan oleh guru

c) Kegiatan Penutup

- (1) Guru menyampaikan pesan-pesan moral kepada siswa.
- (2) Guru mengulas kembali tentang pelajaran yang sudah di pelajari
- (3) Guru mengucapkan salam sebagai penutup pembelajaran
- (4) Guru mereview semua kegiatan yang sudah dilakukan seharian dan meminta siswa melakukan refleksi kegiatan hari itu dan pelajaran apa saja yang mereka dapat

3) Pengamatan

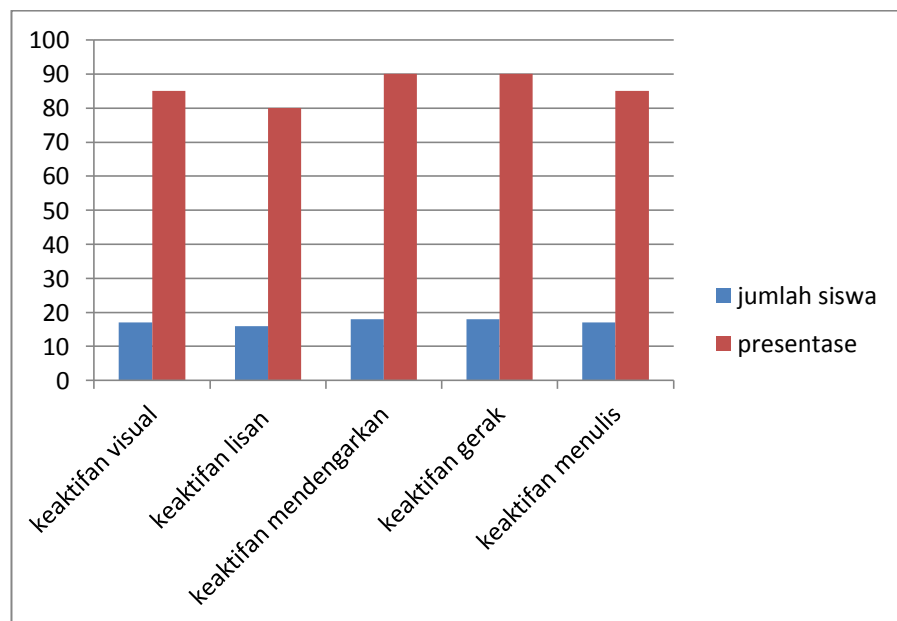
1) Observasi

Dalam tahapan ini observer melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran yang menerapkan permainan tradisional pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) materi Gobak sodor dan Bebentengan dengan menggunakan lembar observasi yang terdiri dari 5 poin yang berkaitan dengan penerapan permainan tradisional yang telah disiapkan sebelumnya, dimana yang menjadi observer disini adalah wali kelas III yaitu Ibu Purnama Sari Tanjung. Kegiatan ini bertujuan untuk melihat keberhasilan dalam menerapkan permainan tradisional pada pembelajaran Pendidikan

Jasmani Olahraga dan Kesehatan materi Gobak sodor dan Bebentengan. Rekapitulasi hasil observasi yang dilakukan observer terhadap proses pembelajaran dilihat pada table berikut:

Tabel 4.8
Lembar Observasi Siklus II Pertemuan Ke-2

	Aktivitas Siswa	Aktivitas Terlaksana	Persentase
A	Keaktifan Visual	17	85%
B	Keaktifan Lisan	16	80%
C	Keaktifan Mendengarkan	18	90%
D	Keaktifan Gerak	18	90%
E	Keaktifan Menulis	17	85%



Gambar 4.7
Diagram Batang Observasi Kegiatan Siswa Siklus II
Pertemuan 2

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa siswa yang menjawab pada aspek Visual sebanyak 17 orang atau 85%, aspek Lisan sebanyak 16 orang atau 80%, aspek Mendengarkan 18 orang

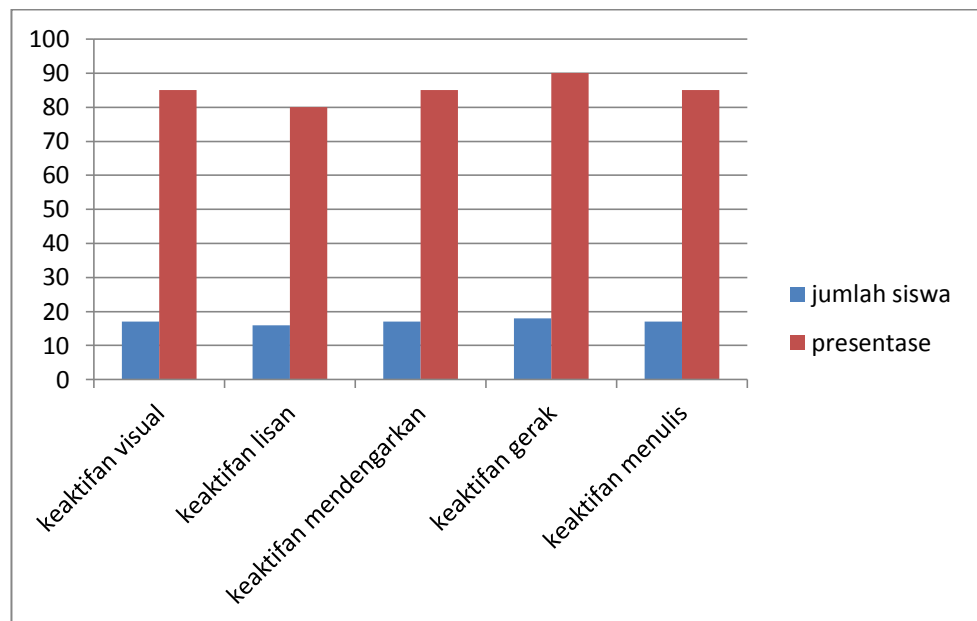
atau 90%, aspek Gerak sebanyak 18 orang atau 90% dan aspek Menulis sebanyak 17 orang atau 85%.

2) Angket

Peneliti memberikan angket pada setiap siswa untuk melihat peningkatan keaktifan belajar siswa. Hasil angket dari yang telah dilakukan pada siklus II pertemuan ke-1 terjadi peningkatan dimana yang menjawab pada aspek Visual sebanyak 17 orang atau 85%, aspek Lisan sebanyak 16 orang atau 80%, aspek Mendengarkan 17 orang atau 85%, aspek Gerak sebanyak 18 orang atau 90% dan aspek Menulis sebanyak 17 orang atau 85%. Hasil angket keaktifan belajar siswa dapat juga dilihat pada tabel dan gambar diagram batang di bawah ini:

Tabel 4.9
Persentase Angket Untuk Variabel Keaktifan Belajar
Siswa Pada Siklus II Pertemuan Ke-2

Indikator-indikator		Jumlah siswa	Presentase siklus II pertemuan I	Jumlah siswa	Presentase siklus II pertemuan 2
A	Keaktifan Visual	15	75%	17	85%
B	Keaktifan Lisan	14	70%	16	80%
C	Keaktifan Mendengarkan	15	75%	17	85%
D	Keaktifan Gerak	16	80%	18	90%
E	Keaktifan Menulis	14	70%	17	85%



Gambar 4.8
Diagram Batang Angket Kegiatan Siswa Siklus II pertemuan 2

3) Refleksi

Refleksi pada proses pembelajaran siklus II pertemuan ke-2 adalah sebagai berikut:

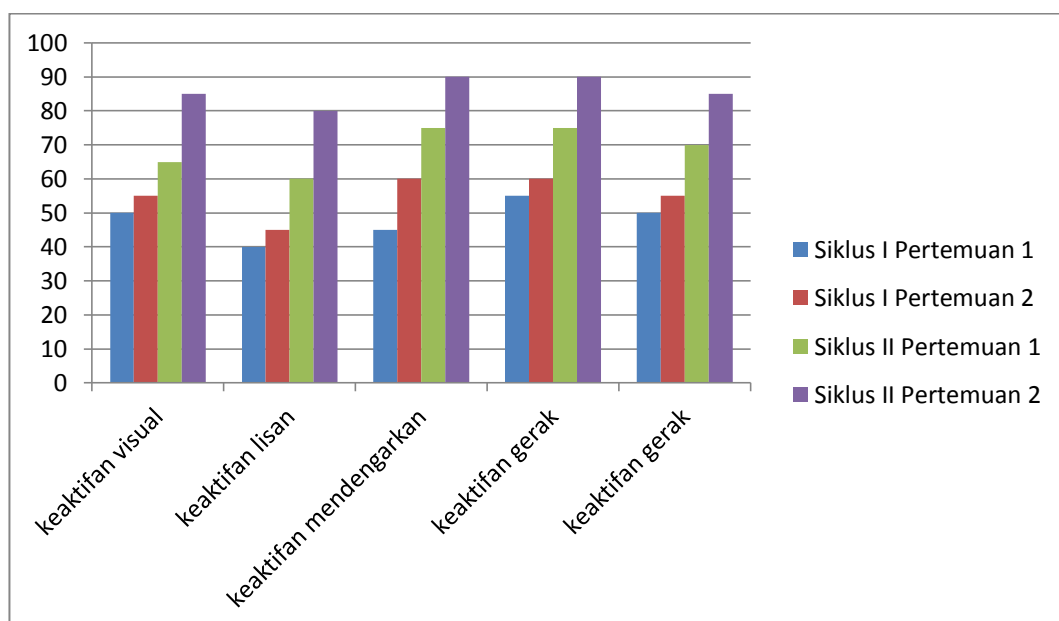
- a) Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional sudah berjalan dengan baik.
- b) Siswa sudah bisa bertanggung jawab terhadap poin-poin yang terdapat dalam lembar observasi yang telah dibuat oleh peneliti sebelumnya, meskipun masih ada 1-3 orang yang kurang.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil rekapitulasi tentang keaktifan belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dengan menggunakan permainan tradisional dapat dilihat tabel sebagai berikut:

Tabel 4.10
Peningkatan Siklus I dan Siklus II Berdasarkan Hasil Observasi
Aktivitas Kegiatan Siswa

Pelaksanaan		Aspek yang diamati				
		1	2	3	4	5
Siklus I	Pertemuan 1	50%	40%	45%	55%	50%
	Pertemuan 2	55%	45%	60%	60%	55%
Siklus II	Pertemuan 1	65%	60%	75%	75%	70%
	Pertemuan 2	85%	80%	90%	90%	85%



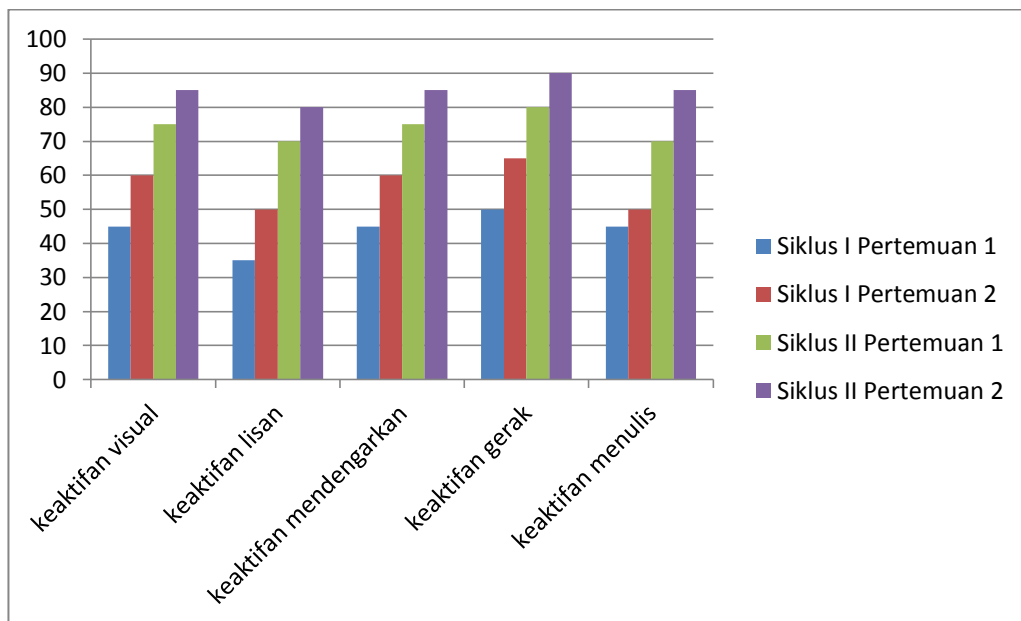
Gambar 4.9
Diagram Batang Observasi Siklus I dan Siklus II

Dari data Hasil Observasi keaktifan belajar siswa di atas selama proses pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional secara umum keaktifan belajar juga mengalami peningkatan. Hal ini terlihat pada siklus I pertemuan ke-1 aspek Visual sebanyak 10 orang atau 50%, aspek Lisan sebanyak 8 orang atau 40%, aspek Mendengarkan 9 orang atau 45%, aspek Gerak sebanyak 11 orang atau 55% dan aspek Menulis sebanyak 10 orang atau 50%. Sedangkan pada siklus

I pertemuan-2 aspek Visual sebanyak 11 orang atau 55%, aspek Lisan sebanyak 9 orang atau 45%, aspek Mendengarkan 12 orang atau 60%, aspek Menulis sebanyak 11 orang atau 55% dan disiklus II pertemuan-1 yang terlihat aktif sudah banyak tapi masih ada 1-3 orang lagi yang kurang aktif pada aspek Visual sebanyak 13 orang atau 65%, aspek Lisan sebanyak 12 orang atau 60%, aspek Mendengarkan 15 orang atau 75%, aspek Gerak sebanyak 15 orang atau 75% dan aspek Menulis sebanyak 14 orang atau 70%. Pada siklus II pertemuan-2 peningkatan keaktifan siswa sudah terlihat aktif pada siklus ke-II ini yang dimana pada aspek Visual sebanyak 17 orang atau 85%, aspek Lisan sebanyak 16 orang atau 80%, aspek Mendengarkan 18 orang atau 90%, aspek Gerak sebanyak 18 orang atau 90% dan aspek Menulis sebanyak 17 orang atau 85%.

Tabel 4.11
Peningkatan Siklus I dan Siklus II Berdasarkan Hasil Angket Aktivitas Kegiatan Siswa

Pelaksanaan		Aspek yang diamati				
		1	2	3	4	5
Siklus I	Pertemuan 1	45%	35%	45%	50%	45%
	Pertemuan 2	60%	50%	60%	65%	50%
Siklus II	Pertemuan 1	75%	70%	75%	80%	70%
	Pertemuan 2	85%	80%	85%	90%	85%



Gambar 4.10

Diagram Batang Angket Siklus I dan Siklus II

Dari data hasil angket keaktifan belajar siswa di atas selama proses Pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional secara umum Keaktifan belajar siswa juga mengalami peningkatan. Hal ini terlihat pada siklus I pertemuan-1 pada aspek Visual sebanyak 9 orang atau 45%, aspek Lisan sebanyak 7 orang atau 35%, aspek Mendengarkan 9 orang atau 45%, aspek Gerak sebanyak 10 orang atau 50%, dan aspek Menulis sebanyak 9 orang atau 45%. Sedangkan pada siklus I pertemuan-2 pada aspek Visual sebanyak 11 orang atau 55%, aspek Lisan sebanyak 9 orang atau 45%, aspek Mendengarkan 12 orang atau 60%, aspek Gerak sebanyak 12 orang atau 60% dan aspek Menulis sebanyak 11 orang atau 55% dan pada siklus II pertemuan-1 peningkatan keaktifan siswa sudah dilihat dari aspek Visual sebanyak 15 orang atau 75%, aspek Lisan sebanyak 14 orang atau 70%, aspek Mendengarkan 15 orang atau 75%, aspek Gerak sebanyak 16

orang atau 80% dan aspek Menulis sebanyak 14 orang atau 70%. Pada siklus II pertemuan-2 ini dimana siswa sudah terlihat aktif dilihat dari aspek Visual sebanyak 17 orang atau 85%, aspek Lisan sebanyak 16 orang atau 80%, aspek Mendengarkan 17 orang atau 85%, aspek Gerak sebanyak 18 orang atau 90% dan aspek Menulis sebanyak 17 orang atau 85%.

Dengan memperhatikan pembahasan di atas peneliti menyimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan dapat diterima kebenarannya, dengan kata lain bahwa penggunaan permainan tradisional dapat Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahrag dan Kesehatan di SD Negeri 200106 Padangsidempuan Utara.

C. Keterbatasan Peneliti

Kegiatan penelitian tindakan kelas ini berjalan baik sesuai dengan prosedur yang direncanakan oleh peneliti sebelumnya. Namun, peneliti menyadari masih banyak kekurangan dan keterbatasan dalam penelitian ini, namun peneliti tetap bersyukur dapat menyelesaikan dengan baik, keterbatasan itu antara lain:

1. Keterbatasan waktu yang diberikan pihak sekolah di situasi yang seperti ini.
2. Adanya seorang siswa yang suka bercerita dengan teman sebangkunya yang mengakibatkan suasana kelas kurang kondusif saat proses Pembelajaran.
3. Peneliti menyadari tidak sepenuhnya menguasai kelas saat proses Pembelajaran berlangsung.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional dapat meningkatkan keaktifan belajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan materi Gobak Sodor dan Bebetengan siswa kelas III di SD Negeri 200106 Padangsidempuan Utara. Hal ini terlihat pada siklus I pertemuan-1 pada aspek Visual sebanyak 9 orang atau 45%, aspek Lisan sebanyak 7 orang atau 35%, aspek Mendengarkan 9 orang atau 45%, aspek Gerak sebanyak 10 orang atau 50%, dan aspek Menulis sebanyak 9 orang atau 45%. Sedangkan pada siklus I pertemuan-2 pada aspek Visual sebanyak 11 orang atau 55%, aspek Lisan sebanyak 9 orang atau 45%, aspek Mendengarkan 12 orang atau 60%, aspek Gerak sebanyak 12 orang atau 60% dan aspek Menulis sebanyak 11 orang atau 55% dan pada siklus II pertemuan-1 peningkatan keaktifan siswa sudah dilihat dari aspek Visual sebanyak 15 orang atau 75%, aspek Lisan sebanyak 14 orang atau 70%, aspek Mendengarkan 15 orang atau 75%, aspek Gerak sebanyak 16 orang atau 80% dan aspek Menulis sebanyak 14 orang atau 70%. Pada siklus II pertemuan-2 ini dimana siswa sudah terlihat aktif dilihat dari aspek Visual sebanyak 17 orang atau 85%, aspek Lisan sebanyak 16 orang atau 80%, aspek Mendengarkan 17 orang atau 85%, aspek Gerak sebanyak 18 orang atau 90% dan aspek Menulis sebanyak 17 orang atau 85%.

Peningkatan keaktifan belajar tersebut dikarenakan adanya permainan tradisional yang membuat siswa lebih aktif dan lebih termotivasi dalam

Pembelajaran berdasarkan indikator keaktifan belajar siswa yaitu keaktifan visual, keaktifan lisan, keaktifan mendengarkan, keaktifan gerak dan keaktifan menulis.

B. Saran

1. Untuk sekolah, disarankan untuk lebih memperhatikan guru sebagai tenaga pengajar dari penerapan strategi, model dan hal lainnya yang dapat menunjang Pembelajaran dan perlu didukung dengan adanya sarana dan prasarana seperti alat pendukung pembelajaran.
2. Untuk guru, disarankan dalam hal meningkatkan keaktifan belajar siswa sebaliknya guru lebih Kreatif dalam hal memilih strategi, model, media dan lainnya. Guru dapat menerapkan permainan tradisional terutama pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dalam hal meningkatkan keaktifan belajar siswa.
3. Untuk siswa, disarankan agar lebih serius lagi dalam belajar, hal-hal yang kurang paham agar memeberanikan diri dalam hal bertanya.
4. Untuk peneliti, disarankan agar mengkaji lebih dalam lagi tentang Permainan Tradisional agar dapat dijadikan sebagai salah satu referensi atau landasan informasi dalam penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Andreas Supriyono, *Permainan Tradisional Anak Zaman Dulu*, Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2018
- Atik Liulin, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Dalam Materi Pokok Logaritma Guna Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik kelas X A MAN Semarang 2”. n.d., 64, 18 Januari 2021. Pukul 21.56 WIB
- Ayathollah Khomeni “ Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Metode Demonstrasi Benda Konkret Pada Materi Garis Dan Sudut di Kelas VII-4 Siswa MTsN Batangtoru” Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan, 2018
- Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta, 2012
- Bahtiyar Heru Susanto, “Pengembangan Permainan Tradisional Untuk Membentuk Karakter Siswa Sekolah Dasar,” volume 2, No.2, Desember 2017
- Dasrun Hidayat, “ Permainan Tradisional Dan Kearifan Lokal Kampung Dukuh Garut Selatan Jawa Barat,” *Academica* 5, no. 2, 7 April 2014
- Jainuddin, *Mengenal Permainan Rakyat Nusantara* Jakarta: Transmandiri Abadi, 2010
- Ja’far, dkk, “Penciptaan Buku Ilustrasi Permainan Tradisional Sebagai Upaya Pelestarian Warisan Budaya Lokal.” *Jurnal Art Nouveau*, Volume 3, No. 1, 2014
- Jum Anidar, “Teori Belajar Menurut Aliran Kognitif Serta Implikasinya Dalam Pembelajaran” *jurnal uin iam bonjol*, volume 2. No. 1. September 2018
- Kurniati Euis, *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan*, Jakarta: Kencana, 2016
- Lubis, Maulana Arafat, *Pembelajaran PPKn di SD/MI*, Medan: Akasha Sakti, 2018
- Maradona, “Faktor-Faktor Mempengaruhi Keaktifan Belajar Siswa”, *Skripsi* (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2018)
- Melvin L, Silberman, *Active Learning* Jakarta: Nusamedia, 2013.

- M. Ngalim Purwanto, MP., *prinsip-prinsip dan Tekhnik Evaluasi*, Bandung: PT, Remaja P.osdakarya, 2006
- Nasution, S, *Didakti Asas-Asas Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara, 1995
- Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara, 1995.
- Rahmawati Eka, *Bermain Asyik Permainan Tradisional*, Jakarta: Multi Kreasi Satu Delapan, 2010
- Ramadhan Nuriman, dkk, “Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Bebenangan Terhadap Kemampuan Kelincahan Anak Usia 8-9 Tahun,”, volume 01, No. 01, 2015
- Rangkuti, Ahmad Nizar, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kuantitatif, PTK Dan Penelitian Pengembangan*, Bandung: Anggota Ikatan Penerbit Indonesia, 2016
- Slameto, *belajar dan faktor yang mempengaruhinya* Jakarta: Rineka Cipta, 2003.
- Sumiati dan Asra, *Metode Pembelajaran* Bandung: Wacana Prima, 2011
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *kamus Besar Bahasa Indonesia* , Jakarta: Balai Pustaka, 2001.
- Tohirin, *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: Grafindo Persada, 2006

LAMPIRAN I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Siklus I Pertemuan 1

Satuan Pendidikan	: SD Negeri 200106 Padangsidimpuan Utara
Kelas/Semester	: III (Tiga)/I (satu)
Mata Pelajaran	: PJOK
Tema 5	: Permainan Tradisional
Subtema I	: Permainan Tradisional di Daerahku
Pembelajaran	: I
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit (1 kali pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 :Menerima, menjalankan, dan menghargai agama yang dianutnya
- KI 2 :Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, serta cinta tanah air .
- KI 3 :Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 :Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar Dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.3 Menerapkan kombinasi gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, dan usaha	3.3.1 Menyebutkan cara melakukan berbagai keterampilan untuk mengambil posisi, mencetak angka dan mengoper ke teman
4.2 mempraktikkan kombinasi gerak lokomotor, non-lokomotor, dan sesuai dengan konsep tubuh, ruang, dan usaha	3.3.2 Menggunakan berbagai keterampilan untuk mencetak angka dan mengoper ke teman

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan kegiatan permainan tradisional Gobak Sodor dan Bebentengan, siswa mampu menjelaskan aturan permainan untuk melatih pola gerak dasar lokomotor dengan tepat
2. Dengan kegiatan permainan tradisional Gobak Sodor dan Bebentengan, siswa mampu mempraktikkan keterampilan pola gerak dasar lokomotor
3. Siswa mampu menyelesaikan soal cerita tentang materi Gerak dasar lokomotor dan non-lokomotor.

D. MATERI PEMBELAJARAN

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan: Mengenal variasi gerak dasar lokomotor dan non-lokomotor dalam permainan Gobak sodor dan Bebentengan.

E. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

1. Model : Cooperative Learning
2. Metode : Ceramah, diskusi, dan tanya jawab.
3. Pendekatan : Sainifik

F. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

1. Alat dan bahan membuat alat peraga pembelajaran seperti kayu
2. LKPD
3. Sumber Belajar:
 - a. Buku Pedoman Guru Tema 5 : *Cuaca* Kelas 3 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan).

- b. Buku Siswa Tema 5 : *Cuaca* Kelas 3 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan).

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> - Guru menyapa siswa, menanyakan kabar , dan mengecek kehadiran siswa. - Satu orang siswa diminta untuk memimpin doa ,Guru mengingatkan sikap berdoa yang baik. - guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan kegiatan belajar. - Guru mengajak siswa untuk membuat komitmen tentang karakter apa yang mau mereka tunjukkan sepanjang proses belajar mengajar. - Guru melakukan apersepsi tentang materi pelajaran dengan bertanya kepada siswa “ Apakah kalian masih ingat materi gerak dasar?” - Guru menuliskan materi pelajaran yang akan dipelajari dipapan tulis yaitu “Mengenal variasi gerak dasar lokomotor dan non-lokomotor” 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> - Guru dan siswa melakukan tanya jawab dengan jawaban yang benar akan diberi hadiah dan apresiasi - Guru mengulang kembali dan menjelaskan materi tentang permainan Gobak Sodor dan Bebentengan. Termasuk aturan, dan cara bermain - Siswa di suruh membentuk kelompok yang telah dibagi sebelumnya - Kemudian guru mengajak siswa ke lapangan untuk bermain permainan Gobak sodor dan Bebentengan - Guru mengamati setiap keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran - Dalam bermain permainan akan ada pemenang. Setiap pemenang akan diberi hadiah agar siswa tersebut selalu aktif dalam pembelajaran Gobak sodor dan Bebentengan. Dan setiap pemain yang 	50 menit

	<p>kalah akan selalu diberi apresiasi dan motivasi agar mereka terus semangat</p> <ul style="list-style-type: none"> - Setelah kegiatan bermain di lapangan, siswa kembali menulis cerita tentang pengalamannya bermain Gobak sodor dan Bebentengan - Setelah menulis, guru memberikan lembar angket siswa untuk melihat keaktifan siswa 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya - Guru menyampaikan pesan-pesan moral kepada siswa. - Guru mereview semua kegiatan yang sudah dilakukan seharian dan meminta siswa melakukan refleksi kegiatan hari itu. pelajaran apa saja yang mereka dapat . - Guru mengucapkan salam 	10 menit

H. PENILAIAN

No	Kriteria Penilaian	Aktivitas	YA	TIDAK
1	Keaktifan visual	Mengamati eksperimen yang dilakukan		
2	Keaktifan lisan	Mengajukan pertanyaan kepada guru jika belum mengerti materi yang sudah Dijelaskan		
3	Keaktifan mendengarkan	Presentasi hasil tugas siswa lainnya		
4	Keaktifan gerak	Melakukan percobaan di lapangan		
5	Keaktifan menulis	Menulis kesimpulan dari penjelasan guru		

Padangsidempuan, 15 Januari 2023

Mengetahui,
Wali Kelas

Peneliti

Purnama Sari Tanjung, S.Pd

FitriEllyanaSari
NIM.1820500043

Kepala Sekolah,

Juli Dalimunthe, S.Pd
19820703200801200

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Siklus II Pertemuan 1

Satuan Pendidikan	: SD Negeri 200106 Padangsidimpuan
Kelas/Semester	: III (Tiga)/I (satu)
Mata Pelajaran	: PJOK
Tema 5	: Permainan Tradisional
Subtema I	: Permainan Tradisional di Daerahku
Pembelajaran	: III
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit (1 kali pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Kompetensi Dasar	Indikator
3.3 Menerapkan kombinasi gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, dan usaha	3.3.1 Menyebutkan cara melakukan berbagai keterampilan untuk mengambil posisi, mencetak angka dan mengoper ke teman
4.2 mempraktikkan kombinasi gerak lokomotor, non-lokomotor, dan sesuai dengan konsep tubuh, ruang, dan usaha	4.4.2 Menggunakan berbagai keterampilan untuk mencetak angka dan mengoper ke teman

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa mampu menjelaskan aturan permainan untuk melatih pola gerak dasar lokomotor dan non-lokomotor
2. Siswa mampu mempraktikkan keterampilan pola gerak dasar lokomotor
3. Siswa mampu menyelesaikan soal cerita tentang permainan tradisional Gobak sodor dan Bebentengan.

D. MATERI PEMBELAJARAN

PJOK : Permainan tradisional Gobak sodor dan Bebentengan

E. MODEL dan METODE PEMBELAJARAN

1. Model : Cooperative Learning
2. Metode : Ceramah, diskusi, dan tanya jawab.
3. Pendekatan : Saintifik

F. Media dan Sumber Belajar

1. Alat dan Bahan membuat alat peraga pembelajaran seperti kayu
2. LKPD
3. Sumber Belajar: Buku pedoman guru dan buku pedoman siswa.

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">- Guru menyapa siswa, menanyakan kabar , dan mengecek kehadiran siswa.- Satu orang siswa diminta untuk	10 menit

	<p>memimpin doa ,Guru mengingatkan sikap berdoa yang baik.</p> <ul style="list-style-type: none"> - guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan kegiatan belajar. - Guru mengajak siswa untuk membuat komitmen tentang karakter apa yang mau mereka tunjukkan sepanjang proses pembelajaran - Guru melakukan apersepsi tentang materi pelajaran dengan bertanya kepada siswa “ Apakah kalian masih ingat materi Gobak sodor dan Bebentengan?” 	
Inti	<ul style="list-style-type: none"> - Guru menjelaskan tentang pengertian permainan tradisional - Siswa mempraktikkan gerak dasar lokomotor dan non-lokomotor dalam permainan Gobak sodor dan Bebentengan. - Siswa diminta untuk mengamati percobaan yang dilakukan di lapangan - Guru menjelaskan tentang aturan bermain Gobak sodor dan Bebentengan sebelum terjun ke lapangan - Guru berkeliling untuk menilai siswa yang sudah paham dan belum paham mengenai aturan bermain - Siswa mencatat apa saja yang mereka amati dalam percobaan tersebut - Siswa diberi kesempatan untuk mengerjakan tugas - Siswa diingatkan kembali tentang pelajaran yang sudah diberikan oleh guru 	50 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> - Guru menyampaikan pesan-pesan moral kepada siswa. - Guru mengulas kembali tentang pelajaran yang sudah di pelajari - Guru mengucapkan salam sebagai penutup pembelajaran - Guru mereview semua kegiatan yang sudah dilakukan seharian dan meminta siswa melakukan refleksi kegiatan hari itu dan pelajaran apa saja yang mereka dapat . 	10 menit

H. PENILAIAN

No	Kriteria Penilaian	Aktivitas	YA	TIDAK
1	Keaktifan visual	Mengamati eksperimen yang dilakukan		
2	Keaktifan lisan	Mengajukan pertanyaan kepada guru jika belum mengerti materi yang sudah Dijelaskan		
3	Keaktifan mendengarkan	Presentasi hasil tugas siswa lainnya		
4	Keaktifan gerak	Melakukan percobaan di lapangan		
5	Keaktifan menulis	Menulis kesimpulan dari penjelasan guru		

Padangsidempuan, 15 Januari 2023

Mengetahui,
Wali Kelas

Peneliti

Purnama Sari Tanjung, S.Pd

Fitri Ellyana Sari
NIM. 1820500043

Kepala Sekolah,

Juli Dalimunthe, S.Pd
NIP. 198207032008012003

LAMPIRAN II

LEMBAR OBSERVASI SIKLUS I PERTEMUAN-1 dilaksanakan pada tanggal 29 Mei 2023 pukul 09.00 WIB

NO	NAMA SISWA	A	B	C	D	E
1	Arsyi Al Habsyi Lubis	✓	✓	✓		✓
2	MHD. Ridwan Al-Hafiz	✓	✓	✓	✓	
3	MHD. Waldan Hasibuan	✓			✓	✓
4	Muhammad Nasih				✓	✓
5	Naira Azkhadijah Pohan	✓		✓	✓	
6	Naufal Hamid Nasution					✓
7	Oji Aditia Syaputra		✓		✓	✓
8	Riyad Zinnan Fayi	✓		✓		
9	Rizky Rahmadani	✓		✓		
10	Syakira Aulia		✓			
11	Sahara Rizky Aulia		✓	✓		✓
12	Sri Ayu	✓			✓	
13	Syahriah Azra		✓		✓	✓
14	Syifa Naila	✓		✓		
15	Thoha Ainal	✓			✓	✓
16	Wawan Taher		✓	✓		
17	Wandra Habib	✓			✓	
18	Wulandari			✓		✓
19	Zidan Luthfi	✓	✓			
20	Zikry Aulia				✓	✓

Keterangan:

- Keaktifan Visual, misalnya mengamati eksperimen yang dilakukan
- Keaktifan Lisan, misalnya mengajukan pertanyaan kepada guru jika belum mengerti dengan materi yang Dijelaskan.
- Keaktifan Mendengarkan presentasi hasil tugas siswa lainnya
- Keaktifan Gerak, misalnya melakukan percobaan
- Keaktifan Menulis, misalnya saat siswa menulis kesimpulan dari penjelasan guru.

LEMBAR OBSERVASI SIKLUS I PERTEMUAN-2
 Dilaksanakan pada tanggal 5 Juni 2023 pukul 09.00 WIB

NO	NAMA SISWA	A	B	C	D	E
1	Arsyi Al Habsyi Lubis	✓	✓	✓		✓
2	MHD. Ridwan Al-Hafiz	✓	✓	✓	✓	
3	MHD. Waldan Hasibuan	✓		✓	✓	✓
4	Muhammad Nasih		✓		✓	✓
5	Naira Azkhadijah Pohan	✓		✓	✓	
6	Naufal Hamid Nasution					✓
7	Oji Aditia Syaputra		✓		✓	✓
8	Riyad Zinnan Fayi	✓		✓		✓
9	Rizky Rahmadani	✓		✓	✓	
10	Syakira Aulia		✓		✓	
11	Sahara Rizky Aulia		✓	✓		✓
12	Sri Ayu	✓			✓	
13	Syahriah Azra		✓		✓	✓
14	Syifa Naila	✓		✓		
15	Thoha Ainal	✓			✓	✓
16	Wawan Taher		✓	✓		
17	Wandra Habib	✓			✓	
18	Wulandari			✓		✓
19	Zidan Luthfi	✓	✓			
20	Zikry Aulia			✓	✓	✓

Keterangan:

- a. Keaktifan Visual, misalnya mengamati eksperimen yang dilakukan
- b. Keaktifan Lisan, misalnya mengajukan pertanyaan kepada guru jika belum mengerti dengan materi yang Dijelaskan.
- c. Keaktifan Mendengarkan presentasi hasil tugas siswa lainnya
- d. Keaktifan Gerak, misalnya melakukan percobaan
- e. Keaktifan Menulis, misalnya saat siswa menulis kesimpulan dari penjelasan guru.

LEMBAR OBSERVASI SIKLUS II PERTEMUAN-1
 Dilaksanakan pada tanggal 12 Juni 2023 pukul 09.00 WIB

NO	NAMA SISWA	A	B	C	D	E
1	Arsyi Al Habsyi Lubis	✓	✓	✓	✓	✓
2	MHD. Ridwan Al-Hafiz		✓	✓	✓	✓
3	MHD. Waldan Hasibuan	✓		✓	✓	✓
4	Muhammad Nasih	✓	✓		✓	✓
5	Naira Azkhadijah Pohan	✓		✓	✓	
6	Naufal Hamid Nasution	✓				✓
7	Oji Aditia Syaputra		✓		✓	✓
8	Riyad Zinnan Fayi		✓	✓	✓	✓
9	Rizky Rahmadani	✓	✓	✓		✓
10	Syakira Aulia	✓		✓	✓	
11	Sahara Rizky Aulia		✓	✓		✓
12	Sri Ayu	✓	✓	✓	✓	
13	Syahriah Azra		✓		✓	
14	Syifa Naila	✓		✓		
15	Thoha Ainal			✓	✓	✓
16	Wawan Taher	✓	✓	✓	✓	
17	Wandra Habib	✓	✓			✓
18	Wulandari	✓		✓	✓	✓
19	Zidan Luthfi		✓	✓	✓	✓
20	Zikry Aulia	✓		✓	✓	✓

Keterangan:

- a. Keaktifan Visual, misalnya mengamati eksperimen yang dilakukan
- b. Keaktifan Lisan, misalnya mengajukan pertanyaan kepada guru jika belum mengerti dengan materi yang Dijelaskan.
- c. Keaktifan Mendengarkan presentasi hasil tugas siswa lainnya
- d. Keaktifan Gerak, misalnya melakukan percobaan
- e. Keaktifan Menulis, misalnya saat siswa menulis kesimpulan dari penjelasan guru.

LEMBAR OBSERVASI SIKLUS II PERTEMUAN-2
 Dilaksanakan pada tanggal 19 Juni 2023 pukul 09.00 WIB

NO	NAMA SISWA	A	B	C	D	E
1	Arsyi Al Habsyi Lubis	✓	✓	✓	✓	✓
2	MHD. Ridwan Al-Hafiz	✓	✓	✓	✓	✓
3	MHD. Waldan Hasibuan	✓	✓	✓	✓	✓
4	Muhammad Nasih	✓	✓		✓	✓
5	Naira Azkhadijah Pohan	✓	✓	✓	✓	✓
6	Naufal Hamid Nasution	✓	✓	✓	✓	✓
7	Oji Aditia Syaputra	✓	✓	✓	✓	✓
8	Riyad Zinnan Fayi		✓	✓	✓	✓
9	Rizky Rahmadani	✓	✓	✓		✓
10	Syakira Aulia	✓		✓	✓	
11	Sahara Rizky Aulia	✓	✓	✓	✓	✓
12	Sri Ayu	✓	✓	✓	✓	✓
13	Syahriah Azra		✓	✓	✓	✓
14	Syifa Naila	✓		✓		✓
15	Thoha Ainal	✓	✓	✓	✓	✓
16	Wawan Taher	✓	✓	✓	✓	✓
17	Wandra Habib	✓	✓		✓	✓
18	Wulandari	✓		✓	✓	✓
19	Zidan Luthfi		✓	✓	✓	✓
20	Zikry Aulia	✓		✓	✓	✓

Keterangan:

- a. Keaktifan Visual, misalnya mengamati eksperimen yang dilakukan
- b. Keaktifan Lisan, misalnya mengajukan pertanyaan kepada guru jika belum mengerti dengan materi yang Dijelaskan.
- c. Keaktifan Mendengarkan presentasi hasil tugas siswa lainnya
- d. Keaktifan Gerak, misalnya melakukan percobaan
- e. Keaktifan Menulis, misalnya saat siswa menulis kesimpulan dari penjelasan guru.

LAMPIRAN III**ANGKET KEAKTIFAN BELAJAR SISWA DENGAN
MENGUNAKAN PERMAINAN TRADISIONAL**

Nama :

Petunjuk : Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom yang telah disediakan

NO	Soal Pernyataan Angket	Pilihan Jawaban			
		S	SS	TS	STS
1	Saya membaca materi pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) dengan senang sebelum guru menjelaskan				
2	Saya tidak mengamati guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) menjelaskan semua materi				
3	Saya akan bertanya kepada guru apabila saya kurang memahami materi				
4	Saya tidak mau berdiskusi dengan kawan dan guru tentang materi Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK)				
5	Saya akan mengemukakan pendapat tentang perkembangan pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK)				
6	Saya bosan mendengarkan guru menyajikan setiap materi				
7	Saya selalu mendengarkan guru bagaimana cara bermain permainan gobak sodor dan bebentengan				
8	Saya malas sekali mendengarkan instruksi guru dalam mengajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK)				
9	Dengan bermain gobak sodor dan bebentengan dalam membentuk sebuah kelompok dan memupuk kekompakan				
10	Saya tidak suka disuruh guru apabila menyiapkan alat permainan				
11	Saya sangat senang mengikuti instruksi guru dalam menjelaskan materi gobak sodor dan bebentengan				
12	Saya sangat senang mempraktikkan permainan gobak sodor dan bebentengan				
13	Saya malas mengikuti aturan setiap pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK)				
14	Saya merasa malas sekali mencatat pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK)				
15	Saya akan menulis tugas Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) yang selalu guru berikan				

LAMPIRAN IV

DOKUMENTASI



Guru sedang menyimak





SD Negeri 200106 Padangsidempuan Utara

