

**PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA
MELALUI PENERAPAN METODE PERMAINAN
EDUKATIF PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN DI SD
NEGERI 04 KECAMATAN BILAH HILIR
KABUPATEN LABUHANBATU**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh

**SURYANINGSIH AISYAH
NIM. 2120500185**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

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

2025

**PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA
MELALUI PENERAPAN METODE PERMAINAN
EDUKATIF PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN DI SD
NEGERI 04 KECAMATAN BILAH HILIR
KABUPATEN LABUHANBATU**



SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh

**SURYANINGSIH AISYAH
NIM. 2120500185**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH**

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

2025

**PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA MELALUI
PENERAPAN METODE PERMAINAN EDUKATIF PADA
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA
DAN KESEHATAN DI SD NEGERI 04 KECAMATAN BILAH
HILIR KABUPATEN LABUHANBATU**



SKRIPSI

*Diajukan Sbagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh

**SURYANINGSIH AISYAH
NIM. 2120500185**

PEMBIMBING I

Dr. Anhar, M.A.
NIP. 19711214 199803 1 002

PEMBIMBING II

Ade Suhendra, S.Pd.I., M.Pd.I.
NIP. 19881222 202321 1 017

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

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

2025

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi
a.n. Suryaningsih Aisyah

Padangsidempuan, Desember 2025
Kepada Yth:
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad
Addary Padangsidempuan
di-
Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.


Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan sepenuhnya terhadap skripsi a.n Suryaningsih Aisyah yang berjudul: **“Peningkatan Kekatifan Belajar Siswa Melalui Penerapan Metode Permainan Edukatif pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SD Negeri 04 Kecamatan Bilah Hilir Kabupaten Labuhanbatu.”** maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut dapat menjalani sidang munaqosyah untuk mempertanggungjawabkan skripsi ini.

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

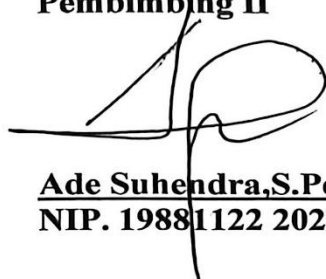
Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Pembimbing I



Dr. Anhar, M.A.
NIP. 19711214 199803 1 002

Pembimbing II



Ade Suhendra, S.Pd.I., M.Pd.I
NIP. 19881122 202321 1 017

PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan ini Saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis Saya, skripsi dengan judul **“Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Penerapan Metode Permainan Edukatif pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SD Negeri 04 Kecamatan Bilah Hilir Kabupaten Labuhanbatu”** adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di UIN 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 ditulis atau di publikasikan orang lain kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dicantumkan pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, Saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, Desember 2025
Pembuat Pernyataan



Suryaningsih Aisyah
NIM. 2120500185

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK**

Sebagai civitas akademika Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Suryaningsih Aisyah
NIM : 2120500185
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non Exclusive Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul “Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Penerapan Metode Permainan Edukatif pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SD Negeri 04 Kecamatan Bilah Hilir Kabupaten Labuhanbatu” Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai peneliti dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Padangsidempuan

Pada Tanggal : 2025

Saya yang Menyatakan,



Suryaningsih Aisyah

NIM. 2120500185



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022**

PENGESAHAN

Judul Skripsi : Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Penerapan Metode Permainan Edukatif pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SD Negeri 04 Kecamatan Bilah Hilir Kabupaten Labuhanbatu

Nama : Suryaningsih Aisyah

NIM : 2120500185

Kelas/Prodi : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/PGMI

Telah dapat diterima untuk memenuhi salah satu tugas dan persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Padangsidempuan, Januari 2026
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan

Dr. Lely Hilda, M.Si
NIP. 19740920 200003 2 002



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5SihitangKota Padangsidimpuan22733
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : Suryaningsih Aisyah
NIM : 2120500185
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Penerapan Metode Permainan Edukatif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Di SD Negeri 04 Kecamatan Bilah Hilir Kabupaten Labuhanbatu

Ketua

Nursyaidah, M.Pd
NIP. 19770726 200312 2001

Sekretaris

Wilda Rizkiyanur Nasution, M.Pd
NIP. 199106102022032002

Anggota

Nursyaidah, M.Pd
NIP. 19770726 200312 2001

Wilda Rizkiyanur Nasution, M.Pd
NIP. 199106102022032002

Hj. Hamidah, M.Pd
NIP. 197206022007012029

Anita Angraini Lubis, M.Hum.
NIP. 19931020202012201

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Ruang G Aula FTIK Lantai 2
Tanggal : Kamis, 18 Desember 2025
Pukul : 10.00 WIB s.d Selesai
Hasil/Nilai : Lulus/75,25(B)
Indesk Prediksi Kumulatif : 3,55
Predikat : Pujian

ABSTRAK

Nama : Suryaningsih Aisyah
NIM : 2120500185
Judul Skripsi : Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Penerapan Metode Permainan Edukatif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Di SD Negeri 04 Kecamatan Bilah Hilir Kabupaten Labuhanbatu

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya keaktifan belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) materi Gobak Sodor di SD Negeri 04 Kecamatan Bilah Hilir Kabupaten Labuhanbatu. Rendahnya keaktifan siswa disebabkan oleh partisipasi yang kurang dan kurangnya antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran. Metode pembelajaran yang selama ini digunakan guru hanya berupa penjelasan materi dan contoh soal, sehingga interaksi antara guru dan siswa kurang terjalin karena metode tersebut tidak menarik bagi siswa. Rumusan masalah penelitian ini adalah: Apakah terdapat peningkatan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PJOK melalui penerapan metode permainan edukatif pada materi permainan tradisional Gobak Sodor di SD Negeri 04 Kecamatan Bilah Hilir Kabupaten Labuhanbatu? Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar siswa pada materi permainan tradisional Gobak Sodor. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan subjek kelas V-B yang berjumlah 20 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan angket, sedangkan analisis data dilakukan dengan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode permainan edukatif dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Peningkatan ditunjukkan dengan partisipasi dan antusiasme siswa yang lebih tinggi selama pembelajaran PJOK. Hasil observasi menunjukkan peningkatan keaktifan dari siklus I pertemuan-1 (48%), pertemuan-2 (55%), hingga siklus II pertemuan-1 (69%) dan pertemuan-2 (86%). Sedangkan hasil angket tentang keaktifan belajar siswa memperlihatkan hasil peningkatan keaktifan belajar sebagai berikut: siklus I pertemuan-1 (44%), pertemuan-2 (59%), hingga siklus II pertemuan-1 (74%) dan pertemuan-2 (85%). Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode permainan tradisional efektif meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PJOK.

Kata kunci: *Keaktifan Belajar, Permainan Tradisional*

ABSTRACT

Name : Suryaningsih Aisyah
Student ID : 2120500185
Thesis Title : *Improving Student Learning Activity Through the Application of Educational Game Methods in Physical Education, Sports, and Health at State Elementary School 04, Bilah Hilir District, Labuhanbatu Regency*

The background of this research is the low student learning activity in Physical Education, Sports, and Health (PJOK) learning on Gobak Sodor material at SD Negeri 04, Bilah Hilir District, Labuhanbatu Regency. The low student activity is caused by the lack of participation and lack of enthusiasm of students in participating in learning. The learning method that has been used by teachers is only in the form of explanation of the material and example questions, so that the interaction between teachers and students is less established because the method is not interesting for students. The formulation of the problem of this research is: Is there an increase in student learning activity in PJOK subjects through the application of educational game methods on the traditional game material Gobak Sodor at SD Negeri 04, Bilah Hilir District, Labuhanbatu Regency? The purpose of this study is to determine the increase in student learning activity on the traditional game material Gobak Sodor. This study was a classroom action research (CAR) involving 20 students from class V-B. Data collection techniques used observation sheets and questionnaires, while data analysis was conducted using quantitative and qualitative descriptive techniques. The results showed that the application of educational games can increase student learning engagement. This improvement was demonstrated by higher student participation and enthusiasm during Physical Education (PJOK) learning. Observations showed an increase in student engagement from cycle I, meeting 1 (48%), meeting 2 (55%), to cycle II, meeting 1 (69%), and meeting 2 (86%). Meanwhile, the questionnaire results on student learning engagement showed the following increases: cycle I, meeting 1 (44%), meeting 2 (59%), to cycle II, meeting 1 (74%) and meeting 2 (85%). Based on these results, it can be concluded that the traditional game method is effective in increasing student learning engagement in PJOK subjects.

Keywords: Learning Engagement, Traditional Games

الملخص

الاسم: سوريانينغسيه عائشة

الرقم الجامعي: ٢١٢٠٥٠٠١٨٥

عنوان الرسالة: تحسين أنشطة التعلم الطلابي من خلال تطبيق أساليب الألعاب التعليمية في التربية البدنية والرياضة والصحة في المدرسة الابتدائية الحكومية رقم ٤، منطقة بيلاه هيلير، مقاطعة لابوهانباتو

في (PJOK) البدنية والرياضة والصحة تتمثل خلفية هذا البحث في انخفاض نشاط تعلم الطلاب في مادة التربية موضوع لعبة "غوباك سودور" في المدرسة الابتدائية الحكومية رقم 04 بمقاطعة بيلاه هيلير في محافظة لابوهانباتو ويعود انخفاض نشاط الطلاب إلى قلة المشاركة ونقص الحماس لدى الطلاب في المشاركة في التعلم. كانت طريقة التدريس التي استخدمها المعلمون مقتصرة على شرح المادة وأمثلة الأسئلة فقط، مما أدى إلى ضعف التفاعل بين المعلم والطلاب بسبب أن الطريقة لم تكن جذابة للطلاب من خلال تطبيق طرق PJOK تتمثل صياغة مشكلة هذا البحث في: هل هناك زيادة في نشاط تعلم الطلاب في مادة الألعاب التعليمية على مادة اللعبة التقليدية "غوباك سودور" في المدرسة الابتدائية الحكومية رقم 04 بمقاطعة بيلاه هيلير؟ يهدف هذا البحث إلى معرفة زيادة نشاط تعلم الطلاب في مادة اللعبة التقليدية "غوباك سودور". هذا البحث هو بحث عمل شارك فيه 20 طالبًا من الصف الخامس ب. تم استخدام استمارات الملاحظة والاستبيانات كطرق لجمع (CAR) صفّي البيانات، وتم تحليل البيانات باستخدام تقنيات وصفية كمية ونوعية. أظهرت النتائج أن تطبيق الألعاب التعليمية يمكن أن يزيد من تفاعل الطلاب في التعلم. وقد تم إثبات هذا التحسن من خلال زيادة مشاركة الطلاب وحماسهم خلال تعلم مادة التربية البدنية والرياضة والصحة. أظهرت الملاحظات زيادة في تفاعل الطلاب من الدورة الأولى، الاجتماع الأول (48٪)، الاجتماع الثاني (55٪)، إلى الدورة الثانية، الاجتماع الأول (69٪) والاجتماع الثاني (86٪). بينما أظهرت نتائج الاستبيان عن تفاعل تعلم الطلاب الزيادات التالية: الدورة الأولى، الاجتماع الأول (44٪)، الاجتماع الثاني (59٪)، إلى الدورة الثانية، الاجتماع الأول والاجتماع الثاني (85٪) (74٪).

. بناءً على هذه النتائج، يمكن الاستنتاج أن طريقة الألعاب التقليدية فعالة في زيادة تفاعل تعلم الطلاب في مادة

الكلمات المفتاحية: تفاعل التعلم، الألعاب التقليدية

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah puji syukur atas khadirat Allah SWT yang senantiasa memberikan Rahmat, Hidayat serta Karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini untuk memenuhi syarat menjadi gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Fakultas Tarbiyah Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN SYEKH ALI HASAN AHMAD ADHARI Padangsidempuan dengan judul skripsi: **“Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Penerapan Metode Permainan Edukatif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Di SD Negeri 04 Kecamatan Bilah Hilir Kabupaten Labuhanbatu ”**

Peneliti menyadari bahwa sebagai manusia biasa tidak lepas dari kesalahan dan kehilafan, peneliti juga tau bahwa tanpa bantuan dari berbagai pihak skripsi ini mungkin tidak akan terselesaikan dengan baik. Maka pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghormatan yang tulus kepada:

1. Bapak Dr. Anhar, M. A, sebagai dosen Pembimbing I dan Bapak Ade Suhendra, S.Pd.I, M.Pd.I, sebagai dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktunya dengan tulus membimbing dan memberikan arahan kepada peneliti.
2. Bapak Prof Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M. Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Bapak Prof Dr. Erawadi, M. Ag selaku wakil Rektor Bidang Akademik dan Kelembagaan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, dan Bapak Dr. Anhar, M. A selaku wakil Rektor Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan, Bapak Dr. Ikwanuddin, M. Ag selaku wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan Alumni dan Kerja Sama.
3. Ibu Dr. Lelya Hilda, M. Si sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan beserta seluruh Civitas Akademik Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Ibu Dr. Hj. Lis

Yulianti Syafrida Siregar, S. Psi., M. A., selaku wakil Dekan I Bidang Akademik dan Kelembagaan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan. Bapak Ali Asrun Lubis, S. Ag., M. Pd., selaku wakil Dekan II Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan. Bapak Dr. Hamdan Hasibuan, M. Pd selaku wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan Alumni dan Kerja sama Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

4. Ibu Nursyaidah M.Pd, selaku Ketua Program Studi Penelitian Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah banyak memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan dalam proses perkuliahan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
5. Bapak serta Ibu dosen Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang dengan ikhlas telah memberikan ilmu pengetahuan dan dorongan yang sangat bermanfaat bagi peneliti dalam proses perkuliahan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
6. Ibu kepala sekolah, bapak/ibu guru dan siswa-siswi SD Negeri 04 Bilah Hilir Kabupaten Labuhanbatu yang telah memberi izin dan kesempatan kepada peneliti dan melaksanakan penelitian.
7. Teristimewa Penghargaan dan Terimakasih yang tidak ternilai penulis ucapkan kepada cinta pertamaku Ayahanda H. Suprpto, SKM, MKM., beliau memang tidak menuntut anaknya harus seperti beliau, dan teruntuk pintu surga sekaligus pelita hidupku Ibunda Hj. Cahaya Chairani AMd. kep, beliau yang kuliah hanya D3 dan tidak merasakan menyusun skripsi namun beliau yang selalu mendoakan dan mendukung penulis dalam setiap Langkah penulisan skripsi ini. Serta saudara/kandung ku Tersayang kak Prassetyawani Ariesta A.Md, abang Chairaldin Ahmad Sofianto S.I.Kom, dan adik saya Chairun Bintang Kelana, walaupun kita selalu berantam dirumah tetapi saat berjauhan kita saling merindu, maka penulis yakin bahwa kita saling menyayangi dan mendoakan yang terbaik satu sama lain.

8. Kepada teman-teman saya yaitu: Endra Yanto, Siti Ainun, Firyal Nabila, dan satu angkatan NIM 21 Prodi PGMI yang tidak bisa saya sebutkan namanya satu per satu yang telah mendukung dan membantu dalam penyusunan skripsi saya ini.
9. Suryaningsih Aisyah, ya!! Diri saya sendiri. Apresiasi sebesar-besarnya yang telah berjuang untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Sulit bisa bertahan sampai dititik ini. Akan ada rintangan, akan ada keraguan, akan ada kesalahan tapi dengan kerja keras tidak ada batasnya, jangan pernah menyerah dalam hidup, temukanlah alasan dan teruslah berjuang untuk mencoba.

Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat-Nya kepada kita semua, dan semoga skripsi ini bermanfaat bagi semuanya. Akhir kata peneliti mohon maaf apabila ada kesalahan.

Wasalamu 'alaikum Wr.Wb

Padangsidempuan, Desember 2025

Peneliti



Suryaningsih Aisyah

NIM. 2120500185

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI	
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	
SURAT PERNYATAAN KEABSAHAN DAN KEBENARAN DOKUMEN	
DEWAN PENGUJI SIDANG MUNNAQOSYAH	
PENGESAHAN DEKAN	
ABSTRAK	
KATA PENGANTAR	
DAFTAR ISI	
DAFTAR TABEL	
DAFTAR GAMBAR	
DAFTAR LAMPIRAN	
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Istilah	6
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Masalah.....	8
F. Kegunaan Penelitian	9
G. Indikator KeberhasilanTindakan	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	11
1. Keaktifan Belajar	11
a) Pengertian Belajar	11
b) Pengertian Keaktifan Belajar Siswa.....	12
c) Faktor-faktor Keaktifan Belajar Siswa.....	14
d) Peningkatana Keaktifan Belajar Siswa	23
2. PJOK	25
a) Pengertian PJOK.....	25
b) Manfaat PJOK	26
c) Materi Pembelajaran Permainan Tradisional	
Gobak Sodor	27
3. Metode Permainan Edukatif	32
B. Penelitian yang Relevan.....	35
C. Hipotesis Tindakan	36
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	37

B. Jenis dan Metode Penelitian.....	37
C. Latar dan Subyek Penelitian.....	38
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	38
E. Langkah-langkah Metode Pembelajaran Dalam PTK.....	41
F. Prosedur Penelitian	44
G. Metode Analisis Data.....	50
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi dan Hasil Penelitian	55
1. Kondisi Awal.....	55
B. Deskripsi Data Hasil Penelitian	57
a) Siklus I Pertemuan I.....	57
b) Siklus I Pertemuan II	66
C. Deskripsi Data Hasil Penelitian	74
a) Siklus II Pertemuan I	74
b) Siklus II Pertemuan II.....	82
D. Pembahasan Hasil Penelitian	90
E. Keterbatasan Penelitian.....	94
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	96
B. Saran	97
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel III.1 Kisi-Kisi Angket Keaktifan Belajar Siswa Dilihat Berdasarkan Indikator	40
Tabel IV.1 Lembar Observasi Siswa Pada Pra Tindakan	54
Tabel IV.2 Lembar Observasi Siklus I Pertemuan Ke-1	59
Tabel IV.3 Lembar Observasi Siklus I Pertemuan Ke-1	60
Tabel IV.4 Rekap Skor Angket Keaktifan Belajar Siswa	62
Tabel IV.5 Rekap Angket Keaktifan Belajar Siswa	63
Tabel IV.6 Lembar Observasi Siklus I Pertemuan Ke-2	68
Tabel IV.7 Lembar Observasi Siklus I Pertemuan Ke-2	69
Tabel IV.8 Rekap Skor Angket Keaktifan Belajar Siswa	70
Tabel IV.9 Persentase Angket Untuk Keaktifan Belajar Siswa Pada Siklus I Pertemuan Ke-2	71
Tabel IV.10 Lembar Observasi Siklus II Pertemuan Ke-1	76
Tabel IV.11 Lembar Observasi Siklus II Pertemuan Ke-1	78
Tabel IV.12 Rekap Skor Angket Keaktifan Belajar Siswa	79
Tabel IV.13 Persentase Angket Untuk Variabel Keaktifan Belajar Siswa Pada Siklus II Pertemuan Ke-1	80
Tabel IV.14 Lembar Observasi Siklus II Pertemuan Ke-2	85
Tabel IV.15 Lembar Observasi Siklus II Pertemuan Ke-2	86
Tabel IV.16 Rekap Skor Angket Keaktifan Belajar Siswa	87
Tabel IV.17 Persentase Angket Untuk Variabel Keaktifan Belajar Siswa Pada Siklus II Pertemuan Ke-2.....	88
Tabel IV.18 Peningkatan Siklus I dan Siklus II Berdasarkan Hasil Observasi Aktivitas Kegiatan Siswa.....	90
Tabel IV.19 Peningkatan Siklus I dan Siklus II Berdasarkan Hasil Angket Aktivitas Kegiatan Siswa	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar IV.1 Diagram Batang Observasi Kegiatan Siswa Siklus I Pertemuan 1	61
Gambar IV.2 Diagram Batang Angket Kegiatan Siswa Siklus I Pertemuan 1	63
Gambar IV.3 Diagram Batang Observasi Kegiatan Siswa Siklus I Pertemuan 2.....	69
Gambar IV.4 Diagram Batang Angket Kegiatan Siswa.....	72
Gambar IV.5 Diagram Batang Observasi Kegiatan Siswa Siklus II Pertemuan 1	78
Gambar IV.6 Diagram Batang Kegiatan Siswa Siklus II Pertemuan 1 ...	80
Gambar IV.7 Diagram Batang Observasi Kegiatan Siswa Siklus II Pertemuan 2	86
Gambar IV.8 Diagram Batang Angket Kegiatan Siswa Siklus II Pertemuan 2	88
Gambar IV.9 Diagram Batang Observasi Siklus I dan Siklus II.....	90
Gambar IV.10 Diagram Batang Angket Siklus I dan Siklus II.....	92

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Lembar Daftar Riwayat Hidup
- Lampiran 2 Rencana Pelelaksanaa Pembelajaran (RPP)
- Lampiran 3 Lembar Observasi Aktivitas Guru
- Lampiran 4 Lembar Observasi Siklus
- Lampiran 5 Lembar Validasi RPP
- Lampiran 6 Lembar Validasi Angket Keaktifan Siswa
- Lampiran 7 Lembar Validasi Metode Pembelajaran
- Lampiran 8 Lembar Respon Guru
- Lampiran 9 lembar dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Guru menjadi profesional, khususnya dalam bidang Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) sangat penting karena berolahraga membuat kita lebih sehat dan meningkatkan sistem kekebalan tubuh kita. Hal ini karena PJOK adalah proses mengajar siswa untuk berolahraga secara aktif. Keaktifan belajar siswa berarti mereka aktif membangun pengetahuan mereka sendiri, itu berarti mereka memahami dan memahami apa yang mereka hadapi selama proses pembelajaran. Tanpa keaktifan belajar, siswa tidak dapat belajar sendiri tanpa bantuan dan bimbingan. Keaktifan belajar siswa adalah salah satu komponen penting dari tercapainya proses pembelajaran. Ada perlunya pendekatan atau strategi untuk membantu guru memberikan materi yang menarik dan dapat dipahami siswa agar pembelajaran menjadi aktif.

Pendekatan pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Metode yang dapat meningkatkan keaktifan siswa antara lain presentasi, diskusi, belajar kooperatif, penemuan, pemecahan masalah, simulasi, latihan, tutorial, permainan, dan bentuk pengarahan lainnya. Metode permainan menjadi salah satu pendekatan yang efektif karena mampu menarik perhatian siswa melalui aturan dan tantangan tertentu. Pendekatan ini menuntut motivasi tinggi dan memberi kesempatan bagi siswa untuk menunjukkan kemampuan mereka dalam menyelesaikan masalah dan

menguasai semua pengetahuan dan keterampilan yang telah mereka pelajari melalui permainan.¹

Salah satu cara untuk mengajarkan konsep atau pemahaman baru kepada siswa adalah melalui permainan, dunia anak-anak terhubung dengan permainan, membuatnya lebih mudah untuk memahaminya. Jika siswa dapat berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran, pembelajaran di sekolah dasar akan bermakna. Guru dapat menggunakan berbagai pendekatan pembelajaran yang disesuaikan dengan materi bahan terbuka. Metode permainan tradisional adalah yang terbaik. Sebagai bagian dari kebudayaan, permainan tradisional tersebar di seluruh nusantara. Namun, keberadaannya telah berangsur-angsur hilang saat ini, terutama bagi mereka yang tinggal di kota-kota besar dan bahkan tidak diketahui.²

Permainan tradisional sudah mulai dilupakan bahkan oleh anak-anak zaman sekarang. Hal ini terjadi karena permainan tradisional jauh dari teknologi modern, seperti komputer dan ponsel, tetapi tetap seru dan menarik untuk dimainkan. Permainan tradisional juga memiliki banyak manfaat baik untuk perkembangan karakter anak, bisa juga dikatakan bahwa permainan tradisional memiliki hubungan yang erat dengan perkembangan intelektual, sosial, emosi, dan kepribadian anak.³ Oleh karena itu, permainan tradisional sangat baik untuk membentuk karakter

¹ Benny A. Pribadi, *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran* (Jakarta: KENCANA, 2017), hlm. 223-229

² Euis Kurniati, *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak* (Jakarta: KENCANA, 2016), hlm. 01.

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

atau sikap anak karena tidak banyak guru yang menyadari manfaat yang besar dari permainan tradisional untuk tumbuh kembang anak. Guru biasanya hanya membiarkan siswanya berolahraga tanpa mengawasi atau memberikan materi apa pun. Namun, acara olahraga tradisional lebih menghibur dan dapat menjadikan budaya lokal sebagai warisan budaya atau memperkenalkan tradisi lokal di Kabupaten Labuhanbatu.

Dalam pembelajaran PJOK di SD Negeri 04 Bilah Hilir Kabupaten Labuhanbatu, banyak siswa yang kurang berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar dan ada juga siswa yang bermalasan-malasan. Salah satu permasalahan yang sering ditemukan dalam pembelajaran PJOK adalah kurangnya partisipasi aktif dari siswa. Hal ini dapat menyebabkan oleh berbagai faktor, antara lain redahnya minat dan motivasi siswa terhadap kegiatan fisik, kondisi fisik yang lemah, kurangnya rasa percaya diri, serta lingkungan sosial yang kurang mendukung. Selain itu, metode pembelajaran yang monoton serta keterbatasan sarana dan prasarana juga menjadi kendala yang membuat siswa enggan untuk terlibat secara aktif. Untuk mengatasi hal tersebut, guru perlu menerapkan strategi pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan, seperti memulai permainan, petunjuk sederhana, atau kegiatan yang berkelompok yang membangun kerja sama.

Salah seorang guru bidang studi PJOK di sekolah tersebut mengatakan tingkat keaktifan siswa dikelas tersebut masih kurang, hal ini karena siswa yang pasif dan tidak ikut berpartisipasi pada pembelajaran tersebut dilaksanakan. Pelajaran Jasmani, Olahraga dan Kesenian

merupakan bagian penting dalam kurikulum sekolah dasar karena berperan dalam mengembangkan keterampilan motorik, kreativitas, dan kesehatan mental siswa. Namun kenyataannya banyak siswa yang kurang aktif mengikuti pelajaran ini. Mereka cenderung pasif, enggan bergerak atau bermalas-malasan. Masalah ini perlu diperhatikan karena berpotensi menghambat perkembangan karakter dan potensi siswa secara menyeluruh. Peningkatan proses pembelajaran melalui penggunaan permainan tradisional dengan Gobak Sodor adalah solusi untuk masalah ini.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Ramadhan Nurani dengan judul "Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Bebentengan Terhadap Kemampuan Kelincahan Anak Usia 8-9 Tahun", metode yang tidak menarik mempengaruhi kemampuan kelincahan anak usia 8-9 tahun.⁴ Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Bahtiyar Heru Susanto dengan judul "Pengembangan Permainan Tradisional Untuk Membentuk Karakter Siswa Sekolah Dasar" menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat digunakan dengan efektif oleh siswa sekolah dasar.⁵ Selanjutnya, penelitian oleh Oktaria Kusumawati dengan judul "Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah" menemukan bahwa permainan tradisional dapat berdampak pada gerakan dasar, lari, dan

⁴ Rahmadhan Nuriman, Nurlan Kusmaedi, Sumardiyanto, "Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Bebentengan Terhadap Kemampuan dan Kelincahan Anak Usia 8-9 Tahun", *Jurnal Terapan Ilmu Keolahragaan*, Volume 01, No. 01, 2015, hlm. 29.

⁵ Bahtiyar Heru Susanto, "Pengembangan Permainan Tradisional Untuk Membentuk Karakter Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, Volume 2, No. 2, Desember 2017, hlm. 117.

lompat lempar siswa di kelas 2 SD N 2 Blitarejo Gadingrejo Pringsewu Lampung.⁶

Dalam proses pembelajaran PJOK, diperlukan metode yang mampu meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa secara menyeluruh. Selama ini, pembelajaran PJOK sering hanya berfokus pada aktivitas fisik tanpa memberikan ruang bagi siswa untuk berpikir, berkomunikasi, dan merefleksikan pengalaman belajar. Oleh karena itu, guru perlu mengombinasikan metode pembelajaran yang tidak hanya mengembangkan keterampilan jasmani, tetapi juga melatih kemampuan sosial dan kognitif siswa.

Permainan edukatif, seperti permainan tradisional *Gobak Sodor*, siswa dapat belajar secara aktif, bekerja sama, dan bergerak dalam suasana yang menyenangkan. Pembelajaran PJOK menjadi lebih bermakna dan menyenangkan. Siswa tidak hanya aktif secara fisik, tetapi juga aktif secara mental dan emosional. Kombinasi metode permainan edukatif diharapkan mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa sekaligus menanamkan nilai karakter positif yang penting bagi perkembangan mereka di sekolah dasar.

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti tertarik untuk meneliti **“Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Penerapan Metode Permainan Edukatif pada Mata Pembelajaran Pendidikan Jasmani**

⁶ Oktaria Kusumawati, “Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Kelas Bawah”, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Volume 4, No. 2. Oktober 2017, hlm. 124.

**Olahraga dan Kesehatan Di SD Negeri 04 Kecamatan Bilah Hilir
Kabupaten Labuhanbatu”.**

B. Identifikasi Masalah

1. Kurangnya keaktifan siswa dalam belajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK)
2. Siswa kurang interaksi dalam melaksanakan pelajaran.
3. Metode yang diberikan guru kurang menarik minat siswa dalam melakukan pembelajaran.
4. Guru belum pernah menerapkan permainan tradisional untuk meningkatkan kualitas proses belajar.

C. Batasan istilah

1. Belajar

Belajar adalah proses aktivitas yang dilakukan dengan sengaja untuk melakukan perubahan sikap dan perilaku yang keadaannya berbeda dari sebelum individu berada dalam situasi belajar dan sesudah melakukan tindakan yang serupa dan yang bersifat menetap. Ada 3 ciri-ciri belajar yaitu:

- a. Perubahan Bersifat Permanen
- b. Adanya Usaha
- c. Perubahan Karena Proses Belajar.

Ciri-ciri perubahan tingkah laku dalam pengertian belajar yaitu:

- a. Perubahan Terjadi Secara Sadar
- b. Bersifat Kontinu Dan Fungsional
- c. Bersifat Positif Dan Aktif

- d. Bukan Bersifat Sementara
- e. Bertujuan Atau Terarah
- f. Mencakup Seluruh Aspek Tingkah Laku.⁷

2. PJOK

PJOK adalah singkatan dari Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. PJOK merupakan salah satu mata pelajaran disekolah yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan fisik, keterampilan motorik, pengetahuan tentang olahraga, serta sikap positif terhadap kesehatan dan gaya hidup aktif. Tujuan utama PJOK adalah untuk meningkatkan kebugaran jasmani dan kesehatan, mengembangkan keterampilan gerak dasar dan olahraga, menumbuhkan sikap sportivitas kerja sama dan tanggung jawab, memberikan pemahaman tentang perntingnya menjaga kesehatan tubuh. Mata pelajaran ini biasanya mencakup aktivitas seperti senam, olahraga, kesenian, serta edukasi tentang pola hidup sehat dan pencegahan penyakit.⁸

3. Permainan Tradisional

Permainan tradisional adalah aktivitas atau permainan yang telah diwariskan secara turun temurun dan menjadi bagian dari budaya suatu daerah. Di Indonesia, permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran dan penguatan nilai-nilai sosial serta budaya. Dalam

⁷ Mevin L. Silberman, *Active Learning* (Jakarta:Nusamedia, 2013), hlm. 9

⁸ Melvin L. Silberman, *Active Learning* (Jakarta: Nusamedia, 2013), hlm. 19

konteks PJOK permainan tradisional berperan penting dalam meningkatkan kebugaran jasmani, melatih keterampilan motorik, serta menanamkan nilai sportivitas dan kerja sama. Aktivitas fisik yang terkandung dalam permainan tradisional juga dapat membantu mengembangkan kreativitas dan pemecahan masalah. Secara keseluruhan, permainan tradisional merupakan bagian penting dari pendidikan dan budaya Indonesia yang memberikan manfaat tidak hanya dari segi fisik tetapi juga perkembangan karakter dan nilai-nilai sosial.

Menurut Santrok dalam buku Euis Kurniati, "permainan" adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilakukan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri, dengan aturan yang disepakati bersama. Menurut penjelasan di atas, Gobak Sodor (Galasin) adalah permainan yang cocok untuk dimainkan. Permainan tradisional ini sangat menyenangkan dan mudah dimainkan. Selain itu, alat dan metode bermainnya sangat mudah diakses dan dilakukan oleh anak-anak, sehingga sangat cocok untuk meningkatkan tingkat aktifitas siswa dan melatih keterampilan mereka dalam proses belajar.

F. Rumusan Masalah

Apakah terjadi peningkatan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PJOK melalui penerapan metode permainan edukatif di SD Negeri 04 Kecamatan Bilah Hilir Kabupaten Labuhanbatu?

G. Tujuan Masalah

Untuk mengetahui peningkatan keaktifan siswa dalam mata

pelajaran PJOK melalui permainan tradisional Gobak Sodor di SD Negeri 04 Bilah Hilir Kabupaten Labuhanbatu.

H. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan penelitian secara teoritis
 - a. Sebagai bahan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan dibidang pendidikan.
 - b. Sebagai bahan untuk memperkaya dan menambah ilmu pengetahuan terutama dalam mengatasi masalah dalam pendidikan.
 - c. Sebagai acuan pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Secara praktis
 - a. Bagi guru mata pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK)
 - 1) Bagi guru mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) dalam mengoptimalkan permainan tradisional untuk meningkatkan keaktifan dan kerjasama siswa dalam belajar.
 - 2) Sebagai bahan pertimbangan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK)
 - b. Bagi Siswa
 - 1) Membantu siswa dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa.
 - 2) Membantu dan melatih siswa agar membiasakan diri untuk belajara permainan tradisional agar tidak lupa budaya yang ada

sejak dulu.

c. Bagi peneliti

- 1) Sebagai sarana untuk mengimplementasikan pengetahuan yang diperoleh dibangku kuliah.
- 2) Menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) melalui permainan tradisional.

I. Indikator Keberhasilan Tindakan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini dapat diukur melalui peningkatan pada nilai rata-rata siswa 80-85 pada nilai pelajaran PJOK. Beberapa indikator yang mencerminkan perubahan positif dalam proses dan hasil pembelajaran PJOK. Indikator utama adalah meningkatkan partisipasi keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran, baik dalam keikutsertaan dalam aktivitas fisik, keberanian tampil dalam kegiatan. Adanya peningkatan keaktifan siswa serta penerapan metode pembelajaran yang lebih variatif dan menyenangkan melalui permainan tradisional Gobak Sodor.

BAB II

LANDASAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Keaktifan Belajar

a. Pengertian Belajar

Dalam kehidupan sehari-hari, manusia hampir tidak pernah terlepas dari kegiatan yang mereka lakukan saat belajar, baik sendiri maupun dalam kelompok. Dengan demikian, tidak ada batasan waktu atau ruang di mana orang dapat melepaskan diri dari kegiatan belajar, sehingga belajar tidak terbatas pada usia.¹

Dalam buku Oemar Hamalik, pendekatan belajar Piaget menyatakan bahwa pengetahuan diciptakan oleh orang-orang dalam interaksi terus-menerus dengan lingkungan mereka. Fungsi intelek berkembang dengan interaksi dengan lingkungannya.

Menurut Hamalik, belajar adalah proses perubahan tingkah laku seseorang melalui interaksi dengan lingkungan, setelah perubahan atau memperkuat tindakan melalui pengalaman². Berdasarkan definisi belajar di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa belajar tidak terbatas pada usia. Belajar dapat dilakukan oleh siapa saja, di mana pun dan kapan pun.

¹ Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: ALFABETA, 2012), hlm. 32

² Oemar hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Sinar Grafik, 2008), hlm. 27-

b. Pengertian Keaktifan Belajar

Martinis Yamin mengatakan bahwa siswa yang berpartisipasi dalam proses pembelajaran memiliki kemampuan untuk meningkatkan dan mengembangkan bakat mereka, meningkatkan kemampuan mereka untuk berpikir kritis, dan memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah yang muncul dalam kehidupan sehari-hari. Dalam situasi seperti itu, pegajar memiliki kemampuan untuk membuat sistem pembelajaran yang sistematis dan merangsang partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Keaktifan itu beragam, mulai dari yang fisik hingga yang mental yang sulit dilacak.

Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) harus menekankan pemahaman yang mendalam serta eksplorasi dan investigasi. Hal ini dilakukan agar siswa dapat berlatih menggunakan pengetahuan yang mereka miliki untuk menyelesaikan berbagai masalah. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan kognitif siswa dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk memahami. Pada Usia Sekolah Dasar (7-8 tahun hingga 12-13 tahun), menurut Piaget, termasuk tahap operasional konkret.³ Berdasarkan perkembangan kognitif ini, kebanyakan anak usia Sekolah Dasar menghadapi masalah olahraga yang bersifat teori saja. Selain itu, anak-anak tidak tertarik untuk

³ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), hlm. 183-184.

berpartisipasi atau memainkan permainannya.

Permainan tradisional seperti Gobak Sodor dapat mencapai tahap perkembangan logistik ini. Tanpa pembelajaran yang menarik untuk dimainkan, perhatian dan ketidakaktifan siswa akan berkurang selama proses pembelajaran.⁴ Dalam buku Maradona, Dimiyati dan Mudjiono menyebutkan beberapa aktivitas fisik, seperti membaca, mendengar, menulis, dan melatih keterampilan. Sardiman menyatakan bahwa aktivitas merupakan prinsip atau asas penting dalam proses belajar mengajar. Karena belajar adalah tindakan. Selama proses pembelajaran, aktivitas siswa menunjukkan keaktifan belajar. Jika siswa terlibat dalam proses pembelajaran, mereka akan menemukan diri mereka dalam suasana belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, mereka dapat memaksimalkan hasil belajar mereka.⁵

Dari beberapa pendapat di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa proses pembelajaran pada dasarnya bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan kreatifitas siswa melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar mereka. Keaktifan belajar siswa sangat penting untuk keberhasilan proses pembelajaran. Banyak aktivitas, baik fisik maupun psikologis, diperlukan untuk belajar dengan baik. Siswa tidak hanya duduk dan mendengarkan, tetapi juga aktif menggunakan anggota tubuhnya untuk bermain, bekerja,

⁴ Jum Anidar, "Teori Belajar Menurut Aliran Kognitif Serta Implikasinya Dalam Pembelajaran" *Jurnal UIN Imam Bonjol*, Volume 2. No. 1. September 2018, hlm. 01.

⁵ Maradona, "Faktor-Faktor Mempengaruhi Keaktifan Belajar Siswa", *Jurnal UIN Yogyakarta*, Volume 5. No. 17. Tahun 2016.

atau membuat sesuatu. Namun, mereka aktif meningkatkan pemahaman mereka tentang masalah atau situasi apa pun yang mereka temui selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, aktivitas dapat didefinisikan sebagai kegiatan, kesibukan, atau penggunaan tenaga pikiran untuk mencapai tujuan tertentu hingga mencapai kemampuan yang optimal.

c. Faktor-Faktor Keaktifan Belajar Siswa

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran memiliki banyak manfaat. Hal ini dapat membantu mereka mengembangkan bakat mereka, mengajarkan mereka cara berpikir kritis, dan membantu mereka memecahkan masalah sehari-hari. Guru juga dapat mengubah sistem pembelajaran mereka secara sistematis untuk meningkatkan partisipasi siswa.

1) Internal

Faktor internal siswa adalah faktor yang berasal dari siswa itu sendiri dan terdiri dari dua komponen, yaitu aspek psikologis dan psikologis. Berikut adalah penjelasan tentang komponen ini:

a) Aspek psikologis

Menurut bagian psikologis ini, hal-hal yang berkaitan dengan kondisi fisik seseorang, seperti kesehatan atau kondisi tubuh, mempengaruhi belajar:

(1) Kesehatan, yang berarti badan secara keseluruhan dan setiap bagian bebas dari penyakit, didefinisikan sebagai

sehat. Kesehatan adalah keadaan di mana seseorang atau sesuatu merasa sehat. Kesehatan seseorang mempengaruhi kemampuan mereka untuk belajar. Jika kesehatan seseorang terganggu, proses belajarnya akan terganggu, dan seseorang juga akan cepat lelah, kurang bersemangat, mudah pusing, mengantuk, dan kurang darah atau fungsi alat indra dan tubuh lainnya. Seseorang harus menjaga kesehatan tubuhnya agar mereka dapat belajar dengan lebih baik.⁶

(2) Cacat tubuh Cacat tubuh juga berdampak pada belajar. Jika seseorang memiliki cacat yang mengganggu belajarnya, mereka harus belajar di lembaga khusus atau menggunakan alat batuan untuk menghindari atau mengurangi dampak kecacatannya. seperti mengalami sakit atau mengalami gangguan pada fungsi tubuh. Kesehatan ini sangat berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa. Jika siswa mengalami kondisi kesehatan yang buruk saat belajar, otomatis mereka tidak akan konsentrasi saat belajar.

b) Aspek Psikologis

Aspek Psikologis ini menjelaskan bahwa sebenarnya banyak faktor yang termasuk dalam aspek psikologis yang

⁶ Slameto, *Belajar dan Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka cipta, 2003), hlm. 54.

dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas perolehan pembelajaran siswa. Faktor yang termasuk dalam kategori aspek psikologis yaitu tingkat kecedasan seorang anak, sikap anak, bakat seorang anak, minat anak, dan motivasi seorang anak. Itu semua sangat besar pengaruhnya terhadap keaktifan belajar siswa.⁷

2) Eksternal

Faktor eksternal siswa berasal dari luar dirinya sendiri, yaitu kondisi lingkungan sekitar siswa. Faktor-faktor ini termasuk:

- a) Lingkungan sosial, termasuk teman-teman sekelas, guru, dan karyawan administrasi
- b) Lingkungan non sosial: mencakup lokasi sekolah dan gedungnya, rumah tempat tinggal keluarga peserta didik, lokasi alat pendidikan, informasi cuaca, dan waktu belajar yang digunakan siswa. Faktor luar ini juga sangat mempengaruhi komponen pengembangan siswa.⁸
- c) Dapat disimpulkan bahwa ada dua faktor yang mempengaruhi belajar siswa, yaitu internal dan eksternal. Faktor kedua ini sangat mempengaruhi siswa selama proses pembelajaran karena jika salah satunya ada pada siswa, proses pembelajaran tidak berlangsung dengan baik dan

⁷ Tohirin, *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Jakarta PT Raja Grafindo Persada, 2006), hlm. 127-128

⁸ Tohirin, *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam...*, hlm. 165

siswa tidak akan aktif.

3) Indikator Keaktifan Belajar

Keaktifan yang dimaksud pada penelitian ini adalah keaktifan belajar siswa. Belajar tidaklah cukup apabila hanya duduk dan mendengarkan penjelasan guru saja. Belajar memerlukan keterlibatan fikiran dan tindakan siswa itu sendiri. Keaktifan belajar terdiri dari kata “Aktif” dan kata “Belajar”. Keaktifan berasal dari kata aktif yang mendapat imbuhan ke-an menjadi keaktifan yang berarti kegiatan, kesibukan. Menurut Hamalik keaktifan belajar adalah suatu keadaan atau hal dimana siswa dapat aktif.⁹

Keaktifan belajar siswa merupakan salah satu unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Sedangkan Menurut Mulyono, keaktifan adalah segala sesuatu atau aktifitas yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non fisik.¹⁰ Di antara indikator keaktifan belajar siswa adalah aktivitas visual, lisan, mendengarkan, bergerak, dan menulis. Pembelajaran di kelas harus lebih fokus pada siswa atau lebih memperhatikan aktivitas siswa. Untuk meningkatkan keterlibatan siswa.¹¹

⁹ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), 90.

¹⁰ Enry Untari, *Korelasi Keaktifan Siswa Dalam Kegiatan Organisasi Sekolah dan Gaya Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas X Madrasah Aliyah Negeri Ngawi Tahun Ajaran 2014/2015*, *Jurnal Media Prestasi*, Vol. XV No. 2, Desember 2015.

¹¹ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Belajar yang mempengaruhinya*,... hlm. 94-95.

- a) Tingkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan cara menggunakan berbagai teknik mengajar.
- b) Berikanlah materi pelajaran yang jelas dan tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- c) Usahakan pembelajaran agar lebih menarik minat siswa. Untuk itu guru harus mengetahui minat siswa dan mengaitkan dengan bahan pembelajaran.

Keaktifan belajar adalah suatu keadaan atau hal siswa dapat aktif dalam pembelajaran. Bentuk-bentuk keaktifan siswa dapat dilihat dari keterlibatannya dalam proses pembelajaran, seperti diskusi, mendengarkan penjelasan, memecahkan masalah, dan aktif mengerjakan tugas, menyusun laporan dan mampu mempresentasikan hasil laporan tersebut. Menurut Gagne dan Briggs terdapat beberapa indikator kunci keaktifan belajar siswa. Indikator-indikator tersebut teridentifikasi sebagai berikut:

- a) keaktifan belajar adalah memberikan dorongan atau menarik perhatian siswa, menjelaskan tujuan intruksional (kemampuan dasar kepada siswa)
- b) mengingatkan kompetensi belajar kepada siswa
- c) memberikan stimulus (masalah, topik dan konsep yang akan dipelajari), memberi petunjuk kepada siswa cara mempelajarinya
- d) memunculkan aktivitas

- e) partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran
- f) memberi umpan balik (feedback)
- g) melakukan tes singkat diakhir pembelajaran
- h) menyimpulkan setiap materi yang disampaikan pada akhir pelajaran.

Indikator Keaktifan belajar menurut Sudjana dapat dilihat dari beberapa aspek, diantaranya sebagai berikut :

- a) Siswa turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya.
Maksud dari indikator tersebut adalah dalam kegiatan pembelajaran, siswa berperan aktif menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru seperti mendengarkan, memberikan pendapat, menjawab pertanyaan, bertanya dan sebagainya.
- b) Siswa terlibat dalam pemecahan masalah. Siswa melakukan pemecahan masalah terhadap soal yang diberikan dengan baik. Pemecahan masalah di sini dalam bentuk individu atau kelompok, misalnya dalam kegiatan di kelas siswa mampu memecahkan permasalahan yang diberikan dan ikut serta membahas bersama atau mencatat hasil pemecahan yang telah dibahas.
- c) Siswa bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya. Maksud dari indikator tersebut adalah apabila siswa menghadapi kesulitan, siswa berani bertanya kepada siswa lain yang

dirasa mampu untuk membantu atau bertanya dengan guru. Dan ketika siswa lain atau guru yang sedang dimintai jawaban sedang menjawab, hendaknya siswa mendengarkan dengan seksama.

- d) Siswa aktif mencari informasi yang berhubungan dengan pemecahan masalah. Maksud dari indikator tersebut adalah dalam memecahkan permasalahan, siswa aktif mencari informasi untuk menyelesaikan permasalahan tersebut seperti pergi ke perpustakaan atau mencari sumber belajar yang lainnya.
- e) Siswa melaksanakan diskusi kelompok dengan petunjuk guru. Siswa aktif dalam bekerja sama dan mengikuti aturan yang diberikan oleh guru saat melaksanakan kegiatan diskusi bersama kelompoknya.
- f) Siswa dapat menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya. Indikator tersebut maksudnya adalah siswa mencoba melatih dirinya seperti mengerjakan soal setelah diterangkan oleh guru.
- g) Siswa melatih diri dalam mengerjakan soal. Siswa terlihat aktif dan mampu memecahkan permasalahan terhadap soal yang diberikan.
- h) Siswa mengerjakan apa yang diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapi. Maksud dari indikator tersebut adalah siswa menggunakan langkah-

langkah atau rumus untuk menyelesaikan persoalan yang dihadapi.¹²

Menurut Dimiyati keaktifan siswa dalam aktivitas pembelajaran mengambil beraneka ragam bentuk aktivitas dari aktivitas fisik sampai aktivitas psikis. Aktivitas fisik yang dapat diamati diantaranya dalam bentuk aktivitas membaca, menulis, mendengar, meragakan.¹³ Perubahan tingkah laku atau emosi yang memicu upaya belajar dikenal sebagai keaktifan belajar. Sejalan dengan pendapat tersebut, keaktifan belajar juga dapat didefinisikan sebagai suatu proses pembelajaran yang dihasilkan dari respon siswa yang aktif selama proses pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar mencakup semua kegiatan yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran yang menunjukkan adanya keinginan mereka untuk belajar. Sebagai hasil dari pembagian keaktifan belajar menjadi beberapa kategori, daftar aktivitas yang dilakukan siswa dapat dipecah sebagai berikut:

- a) Visual seperti membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain dan sebagainya
- b) Lisan seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi

¹² Ardi Pratama, "Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Numbered Head Together" Artikel Ilmiah Program Studi Pendidikan Sekolah dasar, hlm 6.

¹³ Dimiyati, Mudjiono. Belajar dan Pembelajaran. (Jakarta: Rineka Cipta.2013). Hal 114

- saran, mengeluarkan pendapat, melakukan wawancara, interupsi dan sebagainya
- c) Mendengarkan seperti percakapan, musik, pidato, dan sebagainya
 - d) Menulis seperti menulis cerita, karangan, laporan, tes, angket, menyalin, dan sebagainya
 - e) Menggambar seperti membuat grafik, peta diagram, pola, dan sebagainya
 - f) Motorik seperti melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, perbaikan, bermain, berkebun, memelihara binatang dan sebagainya
 - g) Mental seperti menanggapi, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
 - h) Emosional seperti menunjukkan ketertarikan, merasa bosan, gembira, berani, tenang, gugup, dan sebagainya.

Keaktifan belajar siswa dapat diamati selama proses pembelajaran. Maka indikator keaktifan belajar ini, terlibat dalam ikutsertaan memecahkan masalah, bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapi, berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah, serta menilai kemampuan diri sendiri dan hasil-hasil yang diperoleh. Keaktifan belajar siswa dapat diamati dalam setiap tahap kegiatan pembelajaran, baik

kegiatan belajar kelompok maupun belajar secara perseorangan.¹⁴

d. Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa

Pembelajaran harus menekankan metode atau cara membelajarkan siswa. Metode ini harus memanfaatkan lingkungan siswa dan pengalaman kehidupan nyata yang diperlukan siswa untuk memahami proses belajar. Berdasarkan gagasan pembelajaran yang menekan pada keaktifan belajar siswa, kegiatan guru dalam memilih metode juga harus mempertimbangkan penggunaan metode pembelajaran yang memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar.

Namun, kegiatan ini harus disesuaikan dengan bentuk belajar yang akan digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran yang akan dipelajari. Dengan demikian, kegiatan guru dalam memilih metode harus mempertimbangkan bentuk belajar yang memungkinkan siswa berpartisipasi.¹⁵ Dalam melakukan kegiatan belajar ini, guru harus mempertimbangkan bahwa proses pembelajaran tidak selalu berorientasi pada guru. Orientasi ini kontra produktif dengan upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa karena guru adalah orang yang dilihat memiliki keahlian tentang apa yang diajarkan. Guru memberi

¹⁴ Nur Rokhanah dkk, "Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran STAD", dalam *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Volume 3, no.5, tahun 2021, hlm. 3173-3180.

¹⁵ Sumiati dan Asra, *Metode Pembelajaran* (Bandung: Wacana Prima, 2011), hlm.

warna pengetahuan bagi siswa dengan mengatur dan memberi warna pengetahuan apa yang akan disampaikan pada siswa, dan guru menyampaikan materi pembelajaran.

Menurut Sumiati dan Asra, ada beberapa langkah yang diambil oleh guru untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa:

- 1) Merumuskan semua kegiatan belajar yang memungkinkan untuk dilakukan.
- 2) Menetapkan kegiatan-kegiatan yang tidak dilakukan agar mencapai efisiensi proses belajar.
- 3) Menetapkan kegiatan-kegiatan mana yang akan dilakukan dalam mempelajari materi pembelajaran sesuai dengan upaya tujuan.¹⁶

Dilihat dari upaya guru untuk mempertahankan permainan tradisional untuk siswa, pemerintah juga harus campur tangan. Hal ini dapat dilakukan dengan memfasilitasi guru dan orang tua untuk membuat media permainan dan menambah pengetahuan tentang permainan tradisional untuk anak-anak. Meningkatkan potensi siswa untuk meningkatkan kecerdasan mereka, melatih motorik kasar dan halus, serta kecerdasan intelektual, bahasa, sosial, dan emosional. Selain itu, menggunakan bahan permainan tradisional dalam proses pembelajaran ini dapat membantu guru dalam mengajarkan nilai-nilai seperti kejujuran, toleransi, dan kreatifitas, serta nilai-nilai lain yang bermanfaat bagi masyarakat suatu negara.

¹⁶ Sumiati dan Asra, *Metode Pembelajaran*,... hlm. 251-252.

Meningkatkan keaktifan siswa, guru harus membuat materi pelajaran yang padat dan singkat sehingga mudah dipahami siswa. Mereka juga harus dapat memilih metode yang menyenangkan atau mudah dipahami siswa untuk diterapkan pada siswa, sehingga mereka dapat membuat pembelajaran yang aktif dan efektif.

2. PJOK

a. Pengertian PJOK

PJOK adalah singkatan dari Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. PJOK merupakan salah satu mata pelajaran disekolah yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan fisik, keterampilan motorik, pengetahuan tentang olahraga, serta sikap positif terhadap kesehatan dan gaya hidup aktif. Tujuan utama PJOK adalah untuk meningkatkan kebugaran jasmani dan kesehatan, mengembangkan keterampilan gerak dasar dan olahraga, menumbuhkan sikap sportivitas kerja sama dan tanggung jawab, memberikan pemahaman tentang pentingnya menjaga kesehatan tubuh. Mata pelajaran ini biasanya mencakup aktivitas seperti senam, olahraga, kesenian, serta edukasi tentang pola hidup sehat dan pencegahan penyakit. Pendidikan jasmani, Olahraga, dan Kesehatan ditingkat Sekolah Dasar (SD) bertujuan untuk mengembangkan kebugaran jasmani, keterampilan gerak, pengetahuan hidup sehat, sikap sportif, dan kecerdasan emosi siswa, proses pembelajaran melalui aktivitas gerak dirancang untuk meningkatkan kualitas fisik dan psikis siswa secara menyeluruh.

Materi PJOK di SD mencakup berbagai aspek, antara lain:

- 1) Gerak Dasar: Meliputi gerakan lokomotor (berjalan, berlari, melompat) dan non-lokomotor (mengayun, memutar, menekuk).
- 2) Kebugaran Jasmani: Aktivitas yang bertujuan untuk meningkatkan daya tahan tubuh dan kesehatan secara umum.
- 3) Senam dan olahraga: Melakukan berbagai jenis senam dan permainan olahraga untuk meningkatkan keterampilan motorik dan kerjasama.
- 4) Kesehatan dan keselamatan: Pengenalan tentang pentingnya menjaga kebersihan diri dan lingkungan, serta memahami prinsip-prinsip keselamatan dalam beraktivitas.

Pembelajaran PJOK di SD dirancang agar menyenangkan dan interaktif, menggunakan berbagai media seperti gambar, ilustrasi, dan video untuk mempermudah pemahaman siswa.¹⁷

b. Manfaat PJOK

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan memiliki banyak manfaat penting bagi siswa Sekolah Dasar. Melalui PJOK, siswa dapat meningkatkan kesehatan fisik dengan mengembangkan kekuatan otot, daya tahan, fleksibilitas, dan menjaga kesehatan tubuh secara menyeluruh. Selain itu, PJOK juga membantu mengembangkan keterampilan motorik dasar

¹⁷ Muhajir, *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan* (Jakarta: Direktorat Pendidikan Masyarakat dan Pendidikan Kebudayaan, 2024), hlm. 39

seperti berlari, melompat, melempar, dan menangkap. Tidak hanya aspek fisik, PJOK juga membentuk karakter positif pada siswa, seperti sportivitas, kerja sama, disiplin, kejujuran, dan tanggung jawab.

Dari sisi kesehatan mental, aktivitas fisik dalam PJOK mampu mengurangi stres, meningkatkan percaya diri, dan memperbaiki suasana hati. Lebih jauh lagi, PJOK mendorong siswa untuk menerapkan gaya hidup aktif dan sehat sejak dini, yang berdampak positif pada kehidupan mereka di masa depan.¹⁸

c. Materi Pembelajaran Permainan Tradisional Gobak Sodor

1) Pengertian Permainan Tradisional Gobak Sodor

Permainan tradisional Gobak Sodor merupakan salah satu bentuk permainan rakyat Indonesia yang mengandung unsur olahraga, kerja sama, ketangkasan, dan strategi. Permainan ini dikenal di berbagai daerah dengan sebutan yang berbeda, seperti Galah Asin di Jawa Barat atau Boy-Boyan di beberapa daerah lainnya. Secara umum, Gobak Sodor dimainkan oleh dua regu yang saling berhadapan dan berusaha melewati garis lawan tanpa tersentuh penjaga.¹⁹

2) Tujuan Pembelajaran Permainan Gobak Sodor

Tujuan utama dari pembelajaran permainan tradisional Gobak Sodor adalah untuk:

¹⁸ Sujarwo, *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Untuk Sekolah Dasar*. (Jakarta: Erlangga, 2018), hlm. 65

¹⁹ Rhama Nurwansyah Sumarsono, *Permainan Tradisional Nusantara*, (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2022), hlm. 259.

- a) Mengembangkan keterampilan gerak dasar seperti berlari, menghindar, dan menjaga keseimbangan.
- b) Menumbuhkan sikap kerja sama, sportivitas, dan tanggung jawab dalam bermain.
- c) Meningkatkan kebugaran jasmani melalui aktivitas yang menyenangkan.
- d) Membentuk karakter disiplin dan menghargai aturan.
- e) Menumbuhkan kecintaan terhadap budaya lokal melalui pelestarian permainan tradisional.²⁰

Dengan demikian, pembelajaran Gobak Sodor tidak hanya berorientasi pada aspek fisik, tetapi juga pada pembentukan sikap dan nilai-nilai karakter positif siswa.

3) Perlengkapan dan Lapangan Permainan

Untuk melaksanakan permainan Gobak Sodor, diperlukan perlengkapan sederhana dan lapangan yang mudah disiapkan.

a) Perlengkapan yang dibutuhkan antara lain:

- (1) Kapur atau tali rafia untuk membuat garis lapangan.
- (2) Peluit (opsional) sebagai tanda mulai dan berhenti permainan.

b) Lapangan permainan:

- (1) Bentuk lapangan persegi panjang dengan ukuran $\pm 9 \times 4$ meter, dibagi menjadi enam kotak yang sama besar

²⁰ Rahma Sapta Putri, *Permainan Tradisional Boy-Boyan dan Gobak Sodor dengan Metode Berlian untuk Meningkatkan Regulasi Emosi pada Remaja*, (Malang: UMM Press, 2025), hlm. 50.

menggunakan garis horizontal dan vertikal.

(2) Garis-garis tersebut menjadi jalur bagi pemain penjaga dan batas bagi pemain penyerang.

4) Jumlah dan Pembagian Pemain

Permainan ini dimainkan oleh dua regu, masing-masing terdiri dari 5–10 orang pemain.

a) Regu penjaga (defender): bertugas menjaga setiap garis agar lawan tidak bisa melewatinya.

b) Regu penyerang (attacker): bertugas melewati garis pertahanan lawan dari garis depan hingga garis belakang dan kembali lagi tanpa tersentuh penjaga.²¹

Dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, guru dapat menyesuaikan jumlah pemain sesuai dengan jumlah siswa di kelas agar setiap siswa mendapatkan peran dan pengalaman bermain.

5) Aturan dan Cara Bermain

Aturan dasar permainan Gobak Sodor cukup sederhana, namun membutuhkan strategi dan kekompakan tim. Berikut langkah-langkahnya:

a) Dua regu menentukan peran secara undian (siapa penjaga, siapa penyerang).

b) Regu penjaga menempati posisi di garis yang sudah

²¹ Rahma Sapta Putri, *Permainan Tradisional Boy-Boyan dan Gobak Sodor dengan Metode Berlian untuk Meningkatkan Regulasi Emosi pada Remaja*, (Malang: UMM Press, 2025), hlm. 71.

ditentukan; satu pemain penjaga utama berada di garis tengah yang dapat bergerak ke arah kiri dan kanan.

- c) Regu penyerang berbaris di garis depan dan berusaha melewati setiap garis penjaga menuju garis belakang, lalu kembali ke garis awal.
- d) Penyerang yang berhasil kembali tanpa tersentuh penjaga mendapatkan poin untuk timnya.
- e) Jika salah satu penyerang tersentuh oleh penjaga, maka regu bertukar posisi (penjaga menjadi penyerang dan sebaliknya).
- f) Tim dengan poin terbanyak dalam batas waktu tertentu dinyatakan sebagai pemenang.²²

6) Nilai Pendidikan dalam Permainan Gobak Sodor

Permainan Gobak Sodor bukan hanya sekadar kegiatan fisik, tetapi juga mengandung nilai-nilai pendidikan penting yang sejalan dengan tujuan pembelajaran PJOK di sekolah dasar, antara lain:

- a) Nilai kerjasama: setiap pemain harus berkoordinasi dan membantu rekan setimnya agar dapat melewati garis lawan.
- b) Nilai sportivitas: menerima kekalahan dan kemenangan dengan lapang dada.
- c) Nilai disiplin: menaati aturan permainan dan menghargai keputusan guru atau wasit.

²² Muhammad Muhyi, *Pjok Tematik Terpadu Tingkat Sekolah Dasar Kelas 1*, (Surabaya: Jakad Media Publishing, 2019), hlm. 18.

- d) Nilai tanggung jawab: setiap pemain memiliki peran dan tugas masing-masing yang harus dijalankan dengan sungguh-sungguh.
- e) Nilai kebersamaan: menumbuhkan hubungan sosial positif antarsiswa.²³

7) Penerapan dalam Pembelajaran PJOK

Dalam pembelajaran PJOK di sekolah dasar, Gobak Sodor diajarkan sebagai bagian dari kompetensi dasar aktivitas permainan dan olahraga tradisional. Guru berperan sebagai fasilitator yang menjelaskan aturan permainan, menyiapkan lapangan, serta mengawasi jalannya permainan agar berjalan aman dan tertib. Langkah-langkah pelaksanaannya meliputi:

- a) Guru memberikan penjelasan singkat mengenai sejarah dan aturan permainan.
- b) Guru mendemonstrasikan cara bermain dan posisi pemain.
- c) Siswa dibagi menjadi dua regu dan memainkan permainan secara bergiliran.
- d) Guru mengamati keaktifan, kerja sama, dan sportivitas siswa selama bermain.
- e) Setelah permainan selesai, guru memandu refleksi atau diskusi tentang nilai-nilai yang diperoleh dari permainan.

8) Manfaat Pembelajaran Gobak Sodor bagi Siswa

²³ Alfroki Martha, *Media Pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Pada Era Digital*, (Padang: Takaza Innovatix Labs, 2025), hlm. 51.

Melalui permainan Gobak Sodor, siswa memperoleh berbagai manfaat, di antaranya:

- a) Manfaat fisik: meningkatkan daya tahan tubuh, kecepatan, kelincahan, dan koordinasi gerak.
- b) Manfaat sosial: melatih kemampuan bekerja sama, berkomunikasi, dan menghargai teman.
- c) Manfaat emosional: membangun rasa percaya diri dan semangat kompetisi yang sehat.
- d) Manfaat kognitif: melatih kemampuan berpikir strategis, mengambil keputusan, dan memecahkan masalah.

Permainan tradisional Gobak Sodor merupakan materi pembelajaran yang sangat sesuai untuk siswa sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran PJOK. Selain melatih keterampilan gerak dan kebugaran jasmani, permainan ini juga menanamkan nilai-nilai karakter dan sosial yang penting bagi perkembangan siswa. Melalui penerapan metode permainan edukatif seperti Gobak Sodor, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik.

3. Metode Permainan Edukatif.

a. Metode Permainan Edukatif

Metode permainan edukatif adalah suatu cara penyampaian pembelajaran yang menggunakan kegiatan bermain sebagai sarana untuk mencapai tujuan pendidikan. Menurut pendapat para ahli, permainan edukatif merupakan kegiatan belajar yang dirancang

sedemikian rupa agar siswa memperoleh pengalaman belajar yang bermakna melalui aktivitas yang menyenangkan, menantang, dan mengandung nilai pendidikan.²⁴

Dengan kata lain, permainan edukatif tidak hanya bertujuan untuk hiburan, tetapi juga berfungsi sebagai media untuk mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa.

Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, metode ini sangat efektif karena sesuai dengan karakteristik anak-anak yang senang bermain. Melalui permainan edukatif, siswa dapat belajar secara aktif tanpa merasa terpaksa, karena mereka berpartisipasi dalam kegiatan yang menarik dan menyenangkan.

Tujuan utama dari metode permainan edukatif adalah menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Selain itu, metode ini berfungsi untuk:

- 1) Meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.
- 2) Melatih kerja sama, sportivitas, dan tanggung jawab sosial.
- 3) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah.
- 4) Meningkatkan kemampuan motorik dan koordinasi tubuh, terutama dalam pembelajaran PJOK.
- 5) Membantu guru dalam menanamkan nilai-nilai moral dan karakter melalui interaksi sosial yang positif.²⁵

²⁴ Nailly Inayatul Maghfirah, *Metode Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Surabaya: Pena Cendekia Pustaka, 2024), hlm. 81.

²⁵ Purwo Haryono, *Pendidikan Dasar : Metode Pengajaran Kreatif*, (Bantul: PT. Green Pustaka Indonesia, 2025), hlm. 86.

Pelaksanaan metode permainan edukatif melibatkan beberapa langkah, antara lain:

- a. Guru memilih jenis permainan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa.
- b. Guru menjelaskan aturan permainan secara jelas dan memberikan contoh pelaksanaannya.
- c. Siswa melaksanakan permainan sesuai dengan instruksi guru.
- d. Guru melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa selama bermain untuk menilai partisipasi, kerja sama, dan keaktifan.
- e. Setelah permainan selesai, guru dan siswa melakukan refleksi atau diskusi singkat tentang pengalaman selama bermain.²⁶

Dalam penelitian ini, metode permainan edukatif diwujudkan melalui penerapan permainan tradisional Gobak Sodor. Permainan ini mengandung unsur fisik, kerja sama tim, konsentrasi, dan strategi yang dapat menumbuhkan keaktifan belajar siswa.

Selain mengembangkan keterampilan jasmani, permainan Gobak Sodor juga menanamkan nilai sportivitas, disiplin, dan tanggung jawab. Dengan demikian, permainan edukatif tidak hanya berperan sebagai sarana rekreasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa.

²⁶ Lili Nurlaili, *Networking Pendidikan Berbasis Manajemen Sekolah*, (Sumedang: Mega Press Nusantara, 2024), hlm. 92.

B. Penelitian yang Relevan

Dalam pandangan mereka terhadap beberapa hasil penelitian, penulis menemukan bahwa banyak penelitian telah membahas pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Namun, penelitian ini fokus pada meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan menggunakan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK. Oleh karena itu, penelitian sebelumnya dapat dianggap sebagai berikut:

1. Penelitian dari Ramadhan Nurani (2015), dengan judul Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Bebetengan Terhadap Kemampuan Kelincahan Anak Usia 8-9 Tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional bebetengan terhadap kemampuan kelincahan anak usia 8-9 tahun dari pada menggunakan metode yang tidak menarik.²⁷
2. Penelitian dari Bahtiyar Heru Susanto (2017), 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.²⁸
3. Penelitian dari Suryaningsih Aisyah (2024), dengan Judul Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Penerapan Metode permainan Edukatif pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani

²⁷ Ramadhan Nuriman, Nurlan Kusmaedi, Sumardiyanto, "Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Bebetengan Terhadap Kemampuan Kelincahan Anak Usia 8-9 Tahun," *Jurnal Terapan Ilmu Keolahragaan*, Volume 01, No. 01, 2015, hlm. 29.

²⁸ Bahtiyar Heru Susanto, "Pengembangan Permainan Tradisional Untuk Membentuk Karakter Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, Volume 2, No. 2, Desember 2017, hlm. 117.

Olahraga dan Kesehatan di SD Negeri 04 Kecamatan Bilah Hilir Kabupaten Labuhanbatu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa menggunakan permainan tradisional dapat mempengaruhi kelincahan dalam keaktifan belajar siswa dalam permainan tradisional Gobak Sodor.

4. Penelitian dari Oktaria Kusumawati (2017), dengan Judul Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa menggunakan permainan tradisional dapat mempengaruhi gerak dasar, lari, lompat lempar siswa kelas 2 SD N 2 Blitarejo Gadingrejo Pringsewu Lampung.²⁹

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah pendapat sementara yang diajukan oleh peneliti. Hipotesis yang penulis ajukan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah bahwa penelitian ini menggunakan permainan tradisional gobak sodor dapat meningkatkan keaktifan belajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di SD Negeri 04 Kecamatan Bilah Hilir Kabupaten Labuhanbatu.

²⁹ 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.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 04 Kecamatan Bilah Hilir Kabupaten Labuhanbatu. Adapun alasan peneliti memilih sekolah ini sebagai lokasi penelitian karena sekolah terdapat masalah, dan masalah yang terdapat di sekolah tersebut setelah diteliti yang sesuai dengan judul Kurangnya Keaktifan Belajar Siswa Melalui Permainan Tradisional pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Selain itu peneliti juga lebih mudah mendapatkan informasi tentang penelitian.

B. Jenis dan Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Istilah ini berasal dari istilah bahasa Inggris "*Classroom Action Research*", yang berarti "penelitian tindakan kelas". Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelas oleh guru atau peneliti untuk mengetahui apa arti penelitian yang dilakukan di kelas dan bagaimana hal itu berdampak pada subjek penelitian di kelas.

Kurt Lewin pertama kali menerapkan penelitian tindakan kelas pada tahun 1946. Ahli lain seperti *Stephen Kemmis*, *Robin Mc Taggart*, *John Elliot*, dan *Dave Ebbutt* kemudian mengembangkan konsep ini. Dengan demikian, gagasan tentang tindakan penelitian kelas semakin berkembang seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Banyak peneliti atau penulis tidak memahami konsep penelitian sehingga mereka tidak dapat menjelaskan konsep apa yang benar-benar diperlukan dalam proses

pembelajaran.¹ Penelitian Tindakan Kelas dilakukan dengan bekerja sama antara guru dan peneliti. Penelitian tindakan kelas ini adalah penelitian yang mengangkat masalah masalah di lapangan atau kelas serta di kelas guru hanya sebagai pemberi arahan kepada siswa.

Tujuan PTK ini adalah untuk memperbaiki kinerja guru dalam mengelola kelas dan memberi model dan metode yang dapat membantu proses pembelajaran.

C. Latar dan Subyek Penelitian

Sebanyak dua puluh siswa yang berada di kelas V-B di SD Negeri 04 menjadi subjek penelitian ini. Sementara subjek penelitian adalah materi Gobak Sodor, alasan pemilihan kelas ini adalah karena siswanya rata-rata memiliki berbagai kemampuan. Ada yang memiliki kemampuan sedang, tinggi, dan rendah. Selain itu, ada rasa tanggung jawab atas kegiatan belajar siswa di kelas, terutama dalam PJOK dan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan instrumen utama dalam penelitian ini; mereka merencanakan, melaksanakan, mengumpulkan, menafsirkan, dan pada akhirnya melaporkan hasil penelitian. Selain itu, peneliti juga menggunakan instrumen lain seperti:

a. Lembar Observasi

Pengamatan dilakukan dengan melihat indikator keaktifan siswa. Indikator ini menunjukkan bahwa siswa aktif dalam belajar dan terlibat

¹ Muhamad 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.

dengan teman mereka. Adapun instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini yaitu, Observasi dan Angket:

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang mengharuskan peneliti turun kelapangan mengamati ruang, tempat, pelaku, kegiatan, waktu, peristiwa, tujuan, dan perasaan.²Lembaran observasi digunakan sebagai alat untuk melihat keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung. Karena jenis keaktifan yang berbeda-beda, peneliti hanya melihat beberapa keaktifan yang terkait dengan kegiatan pembelajaran di setiap tindakan. Kemungkinan aktif siswa dicatat, antara lain:

- a. keaktifan visual, misalnya mengamati eksperimen yang dilakukan.
- b. Keaktifan lisan, misalnya mengajukan pertanyaan kepada guru jika mengerti dengan materi yang dijelaskan
- c. Keaktifan mendengarkan presentase hasil tugas siswa lainnya.
- d. Keaktifan gerak, misalnya melakukan percobaan
- e. Keaktifan menulis, misalnya saat siswa menulis kesimpulan dari penjelasan guru.

Namun, peneliti akan melihat apa yang dilakukan siswa selama permainan tradisional berlangsung. Meskipun ada banyak keaktifan yang dapat diamati, kelima indikator ini membatasinya.

2. Angket

Angket untuk mengumpulkan data keaktifan belajar. “suatu daftar pertanyaan yang diunakan untuk mengumpulkan data secara langsung dari

² Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendekan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, dan Penelitian Pengembangan*, hlm. 143-152.

sumber melalui proses komunikasi dengan mengajukan pertanyaan”, kata Istijanto dalam buku Mufti Hasan.³ Jadi untuk mengetahui lebih lanjut tentang peningkatan keaktifan belajar siswa, peneliti tidak perlu bertemu langsung dengan subjek sebaliknya, mereka dapat menggunakan sudut tertutup untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan mengacu pada indikator keaktifan belajar seperti mendengarkan, melakukan percobaan, dan mengamati.

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 STS= Sangat Tidak Setuju.

Tabel III.1

Kisi-Kisi Angket Keaktifan Belajar Siswa Dilihat Berdasarkan Indikator

No	Aspek	Indikator	Butir soal
1	Kegiatan Visual	a. Membaca b. Mengamati	1,2
2	Keaktifan Lisan	a. Bertanya b. Diskusi	3,4
3	Keaktifan Mendengarkan	a. Mendengarkan penyajian guru b. Mendengarkan cara bermain permainan c. Mendengarkan instruksi guru	5,6,7

³ Mufti Hasan Alfani, “Analisis Pengaruh *Quality Of Work Life (QWL)* Terhadap Kinerja Dan Kepuasan Kerja Karyawan PT. Bank BRI Syariah Cabang Pekanbaru,” *Jurnal Tabarru’: Islamic Banking and Finance* 1, No. 1 (May 1, 2018): 8, <https://doi.org/10.25299/jtb.2018>. Vol 1 (1). 2039.

4	Keaktifan Gerak (Psikomotor)	a. Membentuk kelompok b. Menyiapkan alat c. Mengikuti instruksi guru d. Mempraktekkan permainan e. Mengikuti aturan bermain .	8,9,10,11,12
5	Keaktifan Menulis	a. Mencatat materi b. Menulis pengalaman bermain.	13,14
6	Keaktifan Mental	a. Mengambil Keputusan b. Menanggapi penyajian guru	15,16
7	Keaktifan Emosional	a. Menunjukkan ketertarikan b. Menunjukkan keberanian	17,18
Jumlah Item			18

E. Langkah Langkah Metode Pembelajaran Dalam PTK

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri untuk memperbaiki proses pembelajaran. Tujuannya, meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa melalui tindakan-tindakan nyata yang dirancang secara sistematis dan reflektif.

Langkah-Langkah Umum Metode Pembelajaran dalam PTK

Dalam setiap siklus PTK, terdapat empat langkah utama yang saling berkaitan dan berulang, yaitu:

- a. Perencanaan (Planning)

Tahap ini adalah merancang segala sesuatu yang diperlukan sebelum tindakan dilakukan.

- 1) Kegiatan utama:
 - a) Menganalisis masalah pembelajaran di kelas (misalnya: keaktifan siswa rendah).
 - b) Menentukan solusi tindakan (misalnya: menggunakan metode permainan tradisional Gobak Sodor).
 - c) Menyusun perangkat pembelajaran seperti:
 - (1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP),
 - (2) materi ajar,
 - (3) media pembelajaran,
 - (4) lembar observasi, dan
 - (5) angket keaktifan siswa.
 - d) Menentukan jadwal pelaksanaan tindakan (kapan siklus dilakukan).

Peneliti berdiskusi dengan guru PJOK untuk menyusun RPP berbasis permainan Gobak Sodor, menyiapkan alat permainan, dan menyiapkan lembar observasi serta angket keaktifan siswa.

b. Pelaksanaan Tindakan (Acting)

Tahap ini adalah penerapan dari rencana yang telah dibuat.

- 1) Kegiatan utama:
 - a) Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disusun.
 - b) Menggunakan metode atau strategi pembelajaran baru (misalnya: permainan Gobak Sodor).

- a) , keterlibatan mereka dalam kegiatan, serta respon terhadap metode pembelajaran.
- c) Mengambil catatan atau dokumentasi Guru berperan sebagai fasilitator, sementara siswa aktif dalam kegiatan belajar.
- d) Proses dilakukan sesuai alokasi waktu yang telah ditentukan.

Guru memulai pelajaran PJOK, menjelaskan aturan permainan Gobak Sodor, membagi siswa menjadi beberapa kelompok, lalu mengajak mereka bermain sambil diamati tingkat keaktifannya.

c. Observasi (Observing)

Tahap ini dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan.

1) Kegiatan utama:

- b) Mengamati proses pembelajaran menggunakan lembar observasi.
- c) Mengumpulkan data tentang keaktifan siswa untuk mendukung hasil observasi.

Pengamat (guru PJOK) mencatat berapa siswa yang aktif secara visual, lisan, mendengarkan, gerak, dan menulis selama pembelajaran Gobak Sodor berlangsung.

d. Refleksi (Reflecting)

Tahap ini dilakukan setelah tindakan dan observasi selesai.

1) Kegiatan utama:

- a) Menganalisis data hasil observasi dan angket.
- b) Menilai apakah tindakan sudah berhasil atau belum.
- c) Mengidentifikasi kendala yang muncul selama pembelajaran.
- d) Menentukan rencana perbaikan untuk siklus berikutnya.

Setelah Siklus I, ditemukan bahwa siswa masih pasif dalam aspek lisan, sehingga pada Siklus II guru memperbaiki dengan memberikan instruksi yang lebih jelas, bimbingan kelompok kecil, dan pemberian hadiah untuk siswa yang aktif

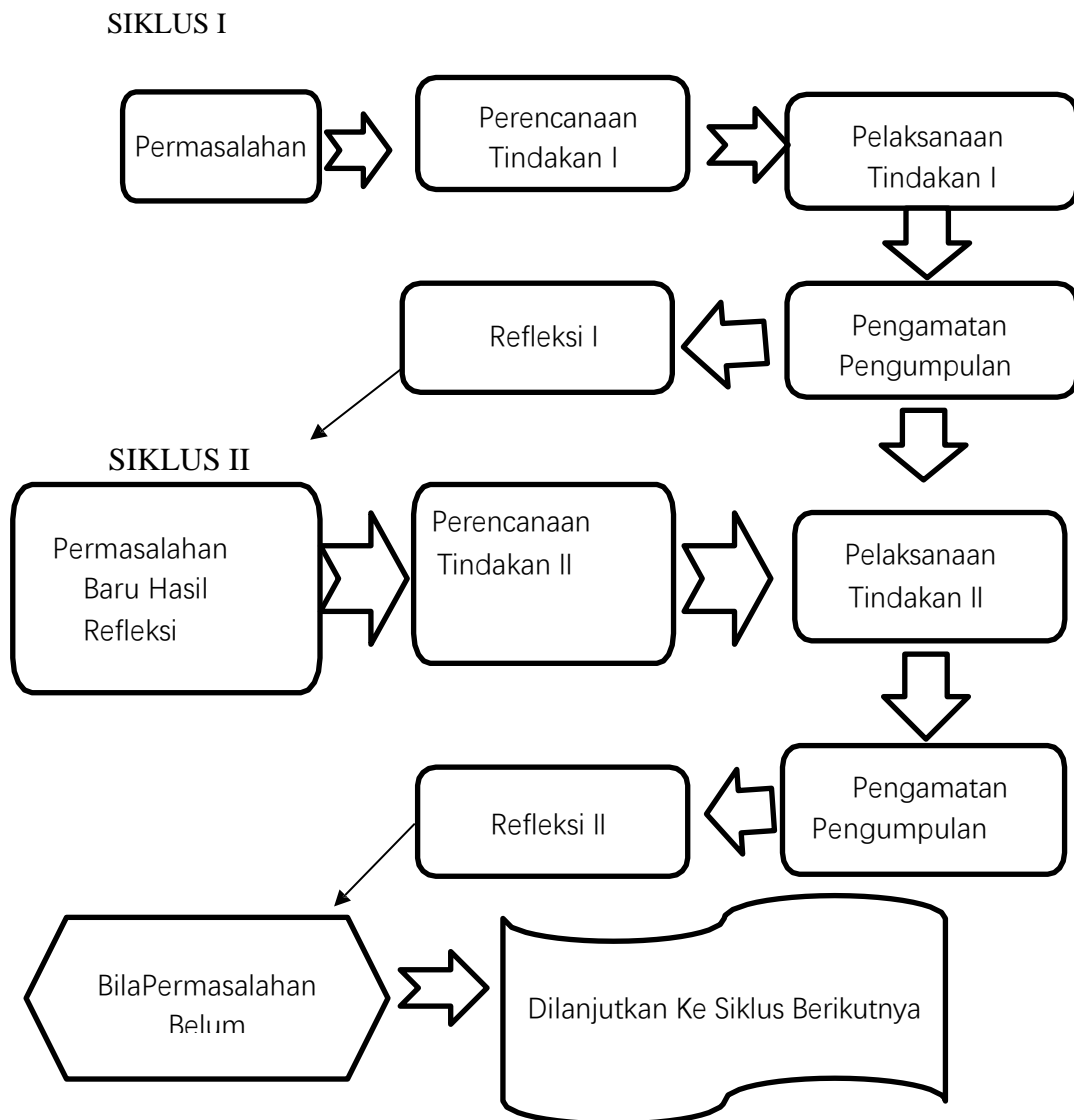
F. Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah jenis penelitian yang digunakan. Penelitian ini terdiri dari beberapa siklus, yang masing-masing terdiri dari tahapan seperti tindakan perencanaan, observasi, dan refleksi. Keempat tahapan ini berhubungan satu sama lain dalam siklus yang berulang.⁴

Kurt Lewin menyatakan bahwa PTK terdiri atas beberapa siklus, setiap siklus terdiri atas empat, yaitu: (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi.⁵ Keempat langkah tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

⁴ 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>.

⁵ Maulana Arafat Lubis, *Penelitian Tindakan Kelas di MI/SD* (Yogyakarta: Anggota Ikatan Penerbit Indonesia, 2022), hlm. 17.



1. Penyusunan Perencanaan

Perencanaan mencakup tindakan yang diambil untuk memperbaiki, meningkatkan, atau mengubah sikap dan perilaku untuk menyelesaikan masalah. Perlu diingat bahwa perencanaan ini fleksibel, yang berarti dapat disesuaikan dengan keadaan saat ini.

2. Pelaksanaan Tindakan

Segala sesuatu yang dilakukan peneliti untuk meningkatkan atau mengubah sesuatu yang dikenal sebagai tindakan pelaksanaan.

3. Observasi (pengamatan)

Untuk mengatasi keterbatasan tindakan yang diambil dalam penelitian ini, observasi yang intensif dan hati-hati sangat diperlukan. Observasi yang baik adalah observasi yang fleksibel dan terbuka untuk mencatat gejala yang muncul, baik yang diharapkan maupun yang tidak diharapkan, seperti dalam perencanaan.

4. Refleksi

Komponen ini adalah cara untuk mengkaji kembali apa yang telah dilakukan terhadap subjek penelitian dan dicatat dalam observasi. Dalam kebanyakan kasus, langkah refleksi ini dilakukan melalui diskusi antara sesama peneliti, seminar antar subjek yang diteliti dan para peneliti, atau dengan partisipasi orang lain.

Siklus I:

1. Perencanaan

- a. Merencanakan pembelajaran yang akan diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Menganalisis masalah dan rencana serta solusi pemecahan masalah dengan melihat penyebab terjadinya masalah antara kesenjangan dan harapan.
- c. Menyiapkan perangkat pembelajaran. Sebelum proses belajar dimulai peneliti terlebih dahulu menyusun silabus, untuk melihat materi pelajaran, alokasi waktu, indikator pencapaian serta rencana pembelajaran.

- d. Selanjutnya direncana pembelajaran ditiap pertemuan dengan format menggunakan metode permainan tradisional.

2. Tindakan

a. Tahap awal (pendahuluan), yaitu:

- 1) Guru memberikan salam dan mengajak siswa do'a menurut agama masing-masing
- 2) Guru mengecek persiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian
- 3) Guru menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang Olahraga Tradisional dengan menggunakan Permainan Tradisional.
- 4) Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengkomunikasikan dan menyimpulkan.

b. Tahap Inti

- 1) Siswa diberikan kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya.
- 2) Guru mengingatkan siswa mengenai olahraga tradisional engrang yang pernah dipelajari di kelas 2.
- 3) Guru bertanya pendapat siswa tentang olahraga permainan Engrang.
- 4) Guru memberikan kesempatan siswa untuk mengemukakan pendapatnya tentang engrang.
- 5) Kemudian guru memberi tahu siswa apakah siswa tahu

tentang permainan tradisional Gobak Sodor.

- 6) Guru akan menjeleaskan sedikit tentang permainan tradisional Gobak Sodor.
 - 7) Guru mengondisikan.
 - 8) Guru bertanya apakah siswa sudah membawa alat-alat permainan tradisional yang sudah dibahas minggu lalu.
 - 9) Guru mengajak siswa kelapangan untuk mempraktekan permainan tradisional.
 - 10) Siswa dibagi menjadi 2 kelompok untuk melakukan permainan Tradisonal.
 - 11) Kemudian guru membimbing siswa cara untuk memainkan permainan tradisional Gobak Sodor dengan alat yang sudah dibawa.
 - 12) Guru akan mengamati siswa dengan mempraktekan olahraga tradisional dengan menggunakan permainan tradisional.
 - 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 yang pembelajaran.
 - 2) Merencanakan kegiatan tindak lanjut dengan memberikan tugas atau kegiatan yang lain.
 - 3) Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan

berikutnya.

a. Observasi (pengamatan)

Observasi merupakan pengamatan yang dilakukan penelitian 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.

b. 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 scenario pembelajaran.
- 3) Memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai hasil evaluasi untuk digunakan pada pembelajaran.

Siklus II:

1. Perencanaan Ulang

- a. Mengidentifikasi masalah dan menetapkan alternative perbaikan terhadap kekurangan-kekurangan dari perencanaan siklus I.
- b. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) siklus II.

- c. Menyiapkan waktu untuk memperaktekkan permainan dilapangan dengan indikator keaktifan 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

Memancarkan hasil pengamatan siklus II dan menentukan seberapa banyak permainan tradisional meningkatkan keaktifan siswa. Oleh karena itu, hasil penelitian dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk memikirkan dan memperbaiki cara pelaksanaan berikrtnya jika ternyata masih ada hambatan, kekurangan pembelajaran, atau indikator tindakan yang belum tercapai. Dengan demikian, hasil refleksi pada siklus ini digunakan sebagai dasar untuk menyempurnakan perencanaan tindakan pada siklus selanjutnya, sehingga kelemahan yang ditemukan dapat diperbaiki dan tujuan pembelajaran tercapai lebih optimal.

G. Metode Analisis Data

Metode analisis data adalah cara ilmiah yang digunakan untuk mendapatrkan data proses pengumpulan, analisis, dan interpretasi data untuk menjawab pertanyaan penelitian atau menguji hipotesis. Metode

penelitian dalam penelitian tindakan kelas ini dibagi menjadi dua yaitu:

1. Analisis Data Kualitatif.

Metode kualitatif adalah pendekatan penelitian yang bertujuan memahami fenomena sosial dari perspektif partisipan. Dalam penelitian ini digunakan analisis model *Miles and Huberman* yang mencakup tiga tahapan utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi.

- a. Reduksi data merupakan proses awal yang mencakup pemilihan, penyederhanaan, dan transformasi data mentah yang dikumpulkan dari lapangan, seperti hasil wawancara atau observasi. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menyaring data yang relevan dan mengorganisasi informasi agar lebih terfokus sesuai dengan tujuan penelitian.
- b. penyajian data, yaitu menyusun data dalam bentuk yang sistematis dan mudah dipahami, seperti tabel, matriks, diagram, atau narasi terstruktur. Penyajian data membantu peneliti dalam melihat pola, hubungan antar kategori, serta mendukung pengambilan keputusan.
- c. penarikan kesimpulan dan verifikasi, yaitu proses menafsirkan makna data, mengidentifikasi pola atau tema penting, serta memastikan validitas kesimpulan melalui verifikasi berulang, misalnya melalui triangulasi data atau konfirmasi kepada

informan.⁶

Ketiga komponen ini tidak berjalan secara terpisah atau linier, melainkan berlangsung secara interaktif dan terus-menerus sepanjang proses penelitian.

2) Analisis Data Kuantitatif.

Metode Kuantitatif adalah pendekatan penelitian yang menekankan pada pengumpulan dan analisis data numerik untuk mengidentifikasi pola, menguji hubungan antar variabel, dan membuat generalisasi hasil penelitian. Analisis data kuantitatif menggunakan prosedur statistik untuk menganalisis data numerik, prosesnya meliputi: pengolahan data, uji statistik, interpretasi hasil.

Analisis Kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan teknik persentase untuk mengetahui sejauh mana peningkatan keaktifan belajar Siswa setelah diterapkannya tindakan. Teknik ini digunakan untuk menghitung persentase jumlah siswa yang menunjukkan indikator keaktifan siswa dalam belajar. Dengan demikian, analisis kuantitatif ini membantu peneliti dalam mengevaluasi efektivitas tindakan yang dilakukan dalam setiap siklus pembelajaran.

Angket dalam penelitian ini berfungsi untuk mengukur tingkat keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) setelah diterapkan metode permainan tradisional Gobak Sodor. Melalui angket, peneliti dapat mengetahui sejauh mana siswa

⁶ Miles, M. B., & Huberman, A. M. Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber tentang Metode-Metode Baru, terj. Tjetjep Rohendi Rohidi. Jakarta: UI Press, 1992, hlm. 16–19.

terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, baik dari segi kegiatan visual, lisan, mendengarkan, gerak, maupun menulis. Selain itu, angket berfungsi untuk memperoleh data kuantitatif mengenai persepsi dan pengalaman belajar siswa sehingga dapat dibandingkan antara kondisi sebelum tindakan (pra-siklus) dan setelah tindakan pada setiap siklus. Data dari angket kemudian dianalisis menggunakan rumus persentase sehingga dapat ditentukan kategori keaktifan belajar siswa (sangat baik, baik, cukup, kurang, sangat kurang). Dengan demikian, hasil angket melengkapi data observasi yang diperoleh peneliti sehingga memberikan gambaran yang lebih objektif mengenai peningkatan keaktifan belajar siswa.

Adapun rumus penilaian menurut Ngalim Purwanto adalah sebagai berikut : 1. Untuk penilaian angket.

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

Keterangan NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = Jumlah Skor yang diperoleh

SM = Skor Maksimum ideal dari angket

100 = Bilangan tetap

Hasil perhitungan persentase dari angket digunakan untuk menentukan kategori keaktifan belajar siswa sesuai kriteria yang telah ditetapkan, sehingga memudahkan peneliti dalam melihat peningkatan dari pra-siklus hingga setiap siklus pembelajaran.

Kategori penilaian persentase keaktifan belajar siswa yaitu:

Persentase	Kriteria
96% - 100%	Sangat baik
71% - 95%	Baik
55% - 70%	Cukup
31% - 54%	Kurang
0 - 30%	Sangat kurang

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Bab ini mendeskripsikan data hasil penelitian dan pembahasan. Data diperoleh melalui angket dan lembar observasi yang telah divalidasi dengan konsultasi kepada guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di SD Negeri 04 Bilah Hilir Kabupaten Labuhanbatu.

1. Kondisi Awal

Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu mengamati kondisi siswa. Informasi yang dikumpulkan diharapkan dapat membantu pelaksanaan penelitian di SD Negeri 04 Kecamatan Bilah Hilir Kabupaten Labuhanbatu.

Penelitian tindakan kelas dilakukan pada siswa kelas V-B yang berjumlah 20 orang, terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Observasi awal dilakukan untuk mengetahui tingkat keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PJOK. Hasilnya ditampilkan pada Tabel 4.1.

Tabel IV.1

Lembar Observasi Siswa Pada Pra Tindakan

NO	NAMA SISWA	A	B	C	D	E
1.	Devila Ananda	✓	✓	✓		✓
2.	Ismail Fahmi		✓	✓	✓	
3.	Kalna Salsa Bila	✓				✓
4.	Maulida Asifa				✓	
5.	Mikaila Kharun Nisa	✓		✓		
6.	Muhammad Andre					✓
7.	Muhammad Alif	✓	✓		✓	✓
8.	Muhammad Indra Lesmana	✓				
9.	Muhammad Raifan Ghanim				✓	
10	Mhd Jihatul Hakim Tanjung	✓	✓			

11.	Muhammad Zahdan Nst		✓	✓		✓
12.	Mhd Zidan Al Hair Nst	✓		✓		
13.	Nisma Anugrah				✓	
14.	Rafhael Aldana Ali			✓		
15.	Rajendra Shafwan Nainggolan	✓			✓	✓
16.	Selfi Damayanti Saragih		✓	✓		
17.	Sofiatul Jannah				✓	
18.	Syalsabilah Putri			✓		✓
19.	Syahriah Azra	✓	✓			
20.	Syifa Naila Hannum				✓	

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh data bahwa:

- a. Aspek visual: 9 siswa (45%)
- b. Aspek lisan: 7 siswa (35%)
- c. Aspek mendengarkan: 8 siswa (40%)
- d. Aspek gerak: 8 siswa (40%)
- e. Aspek menulis: 7 siswa (35%)

Dapat disimpulkan bahwa tingkat keaktifan belajar siswa masih rendah. Hal ini ditandai dengan kurangnya partisipasi dalam kegiatan belajar mengajar. Beberapa siswa terlihat pasif atau kurang bersemangat, yang disebabkan oleh rendahnya minat, motivasi terhadap aktivitas fisik, kondisi fisik yang lemah, kurang percaya diri, serta faktor lingkungan sosial yang kurang mendukung.

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti melaksanakan penelitian tindakan kelas menggunakan permainan tradisional Gobak Sodor untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Dalam penyusunan rencana tindakan, peneliti berdiskusi dengan guru PJOK, Bapak Fahrul Roji, mengenai strategi penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran.

B. Deskripsi Data Hasil Penelitian Siklus I

A. Siklus I Pertemuan ke-1

a. Perencanaan

Pelaksanaan siklus I dilakukan dengan memperhatikan hasil refleksi sebelumnya. Permasalahan atau kekurangan yang terjadi pada tahap awal diperbaiki pada pelaksanaan tindakan siklus I. Adapun perencanaan yang dibuat, yaitu:

- 1) Peneliti berdiskusi dengan guru PJOK kelas V-B mengenai hasil refleksi pra-siklus.
- 2) Peneliti memperbaiki dan mengembangkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mengenai materi Gobak Sodor dengan metode permainan tradisional.
- 3) Peneliti menyiapkan materi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
- 4) Peneliti menyiapkan format lembar observasi untuk melihat keaktifan siswa dan keterlaksanaan metode permainan tradisional.
- 5) Menyusun lembar observasi pelaksanaan untuk mengetahui keterlaksanaan model pembelajaran permainan tradisional dalam PJOK.
- 6) Menyiapkan instrumen penilaian pemahaman berupa angket untuk siswa.

b. Pelaksanaan

Tindakan pembelajaran pada siklus I pertemuan ke-1 dilaksanakan pada tanggal 10 Juli 2025 dengan alokasi waktu 2×35 menit (1 kali pertemuan), dimulai pukul 08.00–09.10 WIB. Adapun langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

1) Kegiatan Awal

- a) Guru membuka pelajaran dengan salam.
- b) Guru meminta salah satu siswa memimpin doa.
- c) Guru mengecek kehadiran siswa.
- d) Guru memberikan motivasi agar siswa lebih semangat mengikuti pembelajaran.
- e) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

2) Kegiatan Inti

- a) Guru mengenalkan berbagai jenis permainan tradisional yang terdapat dalam buku siswa.
- b) Guru mengenalkan permainan Gobak Sodor.
- c) Guru menjelaskan aturan dan cara bermain Gobak Sodor.
- d) Guru membagi siswa menjadi dua kelompok, masing-masing terdiri dari 5-10 orang.
- e) Guru mengajak siswa ke lapangan untuk memainkan Gobak Sodor.
- f) Guru mengamati keaktifan siswa selama kegiatan berlangsung.
- g) Setelah kegiatan bermain, siswa menulis cerita singkat

tentang pengalaman bermain Gobak Sodor.

- h) Guru membagikan angket untuk menilai keaktifan siswa.
- i) Guru menjelaskan tata cara pengisian angket, kemudian siswa mengerjakannya.

3) Kegiatan Penutup

- a) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya.
- b) Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
- c) Guru menutup pelajaran.
- d) Guru mengajak siswa berdoa kembali.

c. Pengamatan

1) Observasi

Pada tahap ini, pengamat mengamati jalannya proses pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional Gobak Sodor pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Observasi dilakukan menggunakan lembar observasi yang terdiri dari lima indikator yang berkaitan dengan penerapan permainan tradisional.

Pengamatan dilakukan oleh wali kelas V-B, Bapak Roji. Tujuan kegiatan ini adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan penggunaan permainan tradisional Gobak Sodor dalam meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran PJOK. Rekapitulasi hasil observasi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel IV.2

Lembar Observasi Siklus I Pertemuan Ke-1

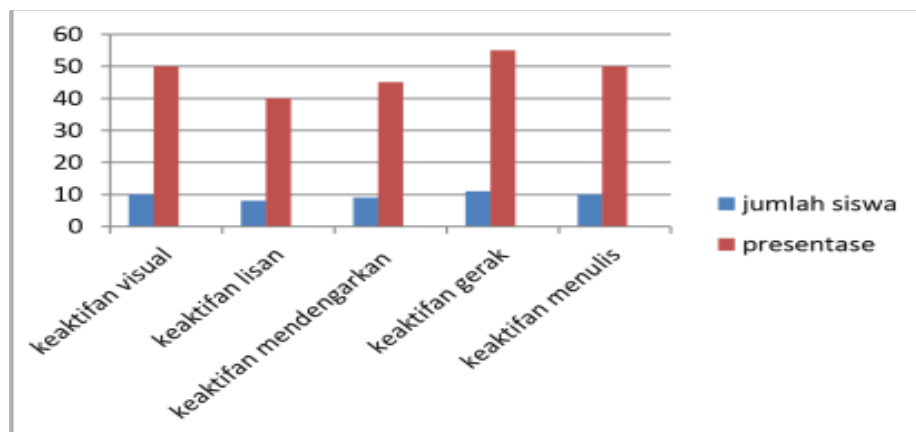
No	Nama Siswa	Visual (A)	Lisan (B)	Mendengar (C)	Gera k (D)	Menulis (E)	Jlh	Perse ntase
1	Devila Ananda	✓	✓	✓	✓	✓	5	100%
2	Ismail Fahmi	✓		✓	✓		3	60%
3	Kalna Salsa Bila	✓				✓	2	40%
4	Maulida Asifa					✓	1	20%
5	Mikaila Kharun Nisa	✓		✓			2	40%
6	Muham mad Andre					✓	1	20%
7	Muham mad Alif	✓	✓	✓		✓	4	80%
8	Muham mad Indra Lesmana	✓					1	20%
9	Muham mad Raifan Ghanim					✓	1	20%
10	Mhd Jihatul Hakim Tanjung	✓	✓	✓			3	60%
11	Muham mad Zahdan NST		✓	✓	✓		3	60%
12	Mhd Zidan Al Hair	✓		✓			2	40%

13	Nisma Anugrah					✓	1	20%
14	Rafhael Aldana Ali			✓			1	20%
15	Rajendra Shafwan Nainggolan	✓				✓	2	40%
16	Selfi Damayanti Saragih		✓	✓			2	40%
17	Sofiatul Jannah					✓	1	20%
18	Salsabilah Putri			✓		✓	2	40%
19	Syahriah Azra	✓	✓				2	40%
20	Syifa Naila Hannum					✓	1	20%
Jumlah Siswa Aktif		10	8	9	11	10		
Persentase Kelas		50%	40%	55%	55%	50%		

Tabel IV.3

Lembar Observasi Siklus I Pertemuan Ke-1

No	Aktivitas Siswa	Jumlah Siswa Aktif	Persentase
A	Keaktifan Visual	10	50%
B	Keaktifan Lisan	8	40%
C	Keaktifan Mendengar	9	45%
D	Keaktifan Gerak	11	55%
E	Keaktifan Menulis	10	50%
Rata-rata		–	48%



Gambar IV.1

Diagram Batang Observasi Kegiatan Siswa Siklus I Pertemuan 1

Berdasarkan Tabel 4.3, keaktifan siswa pada aspek gerak (55%) merupakan yang tertinggi, sedangkan aspek lisan (40%) terendah. Hal ini menunjukkan siswa lebih aktif ketika diminta bergerak dan mempraktikkan permainan daripada ketika diminta menjawab atau bertanya.

2) Angket

Dalam penelitian ini, angket digunakan untuk menilai keaktifan belajar siswa dari berbagai aspek. Data angket menjadi pelengkap observasi guru dan membantu melihat sejauh mana metode permainan tradisional meningkatkan partisipasi siswa. Hasil angket dari 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%.

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

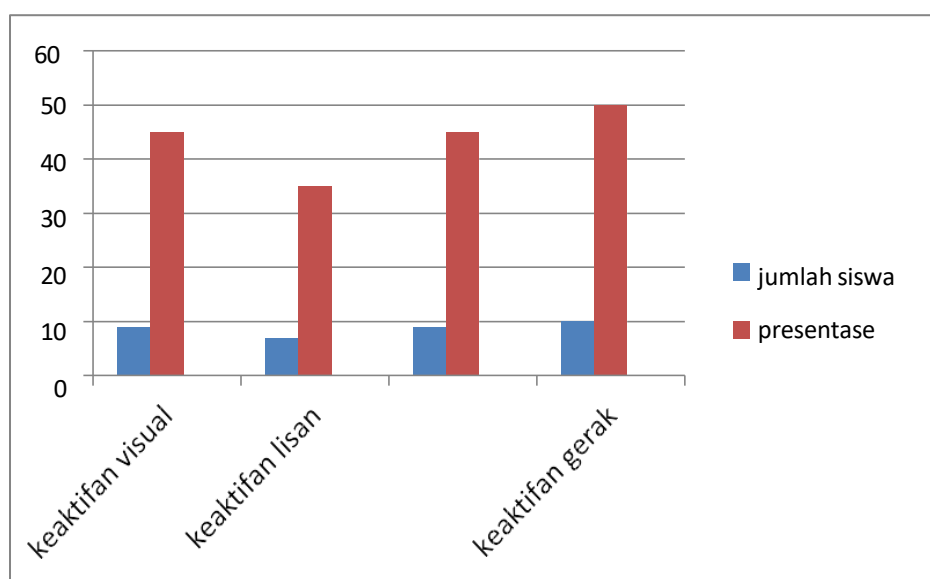
Tabel IV.4
Rekap Skor Angket Keaktifan Belajar Siswa

No	Nama Siswa	Skor (R)	Skor Maks (SM)	(NP)	Kategori
1	Devila Ananda	52	60	86,6%	Baik
2	Ismail Fahmi	48	60	80,0%	Baik
3	Kalna Salsa Bila	45	60	75,0%	Baik
4	Maulida Asifa	38	60	63,3%	Cukup
5	Mikaila Kharun Nisa	40	60	66,6%	Cukup
6	Muhammad Andre	35	60	58,3%	Cukup
7	Muhammad Alif	53	60	88,3%	Baik
8	Muhammad Indra Lesmana	39	60	65,0%	Cukup
9	Muhammad Raifan Ghanim	41	60	68,3%	Cukup
10	Mhd Jihatul Hakim Tanjung	44	60	73,3%	Baik
11	Muhammad Zahdan NST	49	60	81,6%	Baik
12	Mhd Zidan Al Hair	42	60	70,0%	Cukup
13	Nisma Anugrah	37	60	61,6%	Cukup
14	Rafhael Aldana Ali	43	60	71,6%	Baik
15	Rajendra Shafwan Nainggolan	45	60	75,0%	Baik
16	Selfi Damayanti Saragih	39	60	65,0%	Cukup
17	Sofiatul Jannah	38	60	63,3%	Cukup
18	Salsabilah Putri	47	60	78,3%	Baik
19	Syahriah Azra	44	60	73,3%	Baik
20	Syifa Naila Hannum	36	60	60,0%	Cukup
Rata-rata Kelas			60	73,8%	Baik

Rata-rata persentase hasil angket adalah 73,8% dengan kategori Baik. Hal ini berarti sebagian besar siswa sudah menunjukkan keaktifan belajar yang baik. Namun, masih ada beberapa siswa dengan kategori Cukup, sehingga guru perlu memberikan dorongan tambahan, khususnya pada aspek lisan agar siswa lebih berani bertanya dan menyampaikan pendapat.

Tabel IV.5
Rekap Angket Keaktifan Belajar Siswa

No	Aktivitas Siswa	Jumlah Siswa	Persentase
A	Keaktifan Visual	9	45%
B	Keaktifan Lisan	7	35%
C	Keaktifan Mendengar	9	45%
D	Keaktifan Gerak	10	50%
E	Keaktifan Menulis	9	45%
Rata-rata		–	44%



Gambar IV.2

Diagram Batang Angket Kegiatan Siswa Siklus 1 Pertemuan 1

Hasil angket menunjukkan bahwa rata-rata keaktifan siswa sebesar 44%. Keaktifan gerak menempati persentase tertinggi (50%), sedangkan keaktifan lisan terendah (35%). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa siswa sudah cukup aktif dalam kegiatan yang melibatkan gerakan, tetapi masih perlu ditingkatkan pada aspek lisan seperti bertanya, memberi pendapat, dan berdiskusi.

d. Refleksi dan Perencanaan Selanjutnya

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus I pertemuan ke-1, pembelajaran belum berjalan secara optimal. Meskipun guru telah menerapkan tahapan pembelajaran dengan metode permainan tradisional, terdapat beberapa kendala:

- 1) Siswa kurang aktif dalam proses belajar mengajar.
- 2) Sebagian siswa belum memahami pengertian permainan tradisional.
- 3) Partisipasi siswa dalam diskusi kelompok rendah.
- 4) Beberapa siswa pasif.
- 5) Guru belum maksimal dalam membimbing kelompok.

Berdasarkan refleksi tersebut, pertemuan berikutnya akan diperbaiki dengan cara:

- 1) Guru memberikan instruksi yang jelas dan interaktif, disertai contoh atau demonstrasi permainan tradisional.
- 2) Guru membagi siswa ke dalam kelompok kecil agar setiap siswa terlibat aktif.
- 3) Guru menggunakan media tambahan (misal gambar atau papan tulis interaktif) untuk memperjelas pengertian permainan tradisional.
- 4) Guru meningkatkan pengawasan dan bimbingan selama diskusi kelompok agar semua siswa aktif dan proses pembelajaran berjalan optimal.

Dengan perbaikan ini, siswa lebih aktif, memahami materi,

dan pembelajaran berjalan efektif.

B. Siklus I Pertemuan ke-2

a. Perencanaan

Perencanaan tindakan pada siklus I pertemuan ke-2 pada dasarnya sama dengan pertemuan pertama, tetapi dilakukan dengan memperhatikan hasil refleksi sebelumnya. Permasalahan atau kekurangan yang terjadi pada pertemuan ke-1 diperbaiki dalam pertemuan ke-2. Perencanaan yang disusun meliputi:

- 1) Peneliti berdiskusi dengan guru PJOK kelas V-B mengenai hasil refleksi pertemuan pertama.
- 2) Peneliti memperbaiki dan mengembangkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tentang materi Gobak Sodor dengan metode permainan tradisional.
- 3) Peneliti menyiapkan materi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
- 4) Peneliti menyiapkan format lembar observasi pada setiap pertemuan untuk menilai keaktifan siswa dan keterlaksanaan metode permainan tradisional.
- 5) Menyusun lembar observasi pelaksanaan untuk mengetahui sejauh mana metode permainan tradisional diterapkan dalam pembelajaran PJOK.
- 6) Menyiapkan instrumen penilaian berupa angket untuk siswa.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan pada siklus I pertemuan ke-2

dilaksanakan pada tanggal 17 Juli 2025. Kegiatan berlangsung selama 2×35 menit (1 kali pertemuan), dimulai pukul 08.00–09.10 WIB. Proses pembelajaran dilakukan berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dirancang untuk meningkatkan keaktifan siswa di SD Negeri 04 Bilah Hilir Kabupaten Labuhanbatu. Adapun langkah-langkah pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Kegiatan Awal

- a) Guru membuka pembelajaran dengan salam.
- b) Guru meminta salah satu siswa memimpin doa.
- c) Guru mengecek kehadiran siswa.
- d) Guru memberikan motivasi agar siswa lebih semangat mengikuti pembelajaran.
- e) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

2) Kegiatan Inti

- a) Guru menjelaskan secara singkat tentang jenis-jenis permainan tradisional.
- b) Guru menjelaskan ulang permainan Gobak Sodor (aturan dan cara bermain).
- c) Guru membagi siswa menjadi 2 kelompok, masing-masing terdiri dari 5-10 orang.
- d) Guru mengamati keaktifan siswa selama kegiatan berlangsung.
- e) Setelah kegiatan bermain, siswa menulis cerita singkat

tentang pengalaman bermain Gobak Sodor.

- f) Guru membagikan angket keaktifan belajar kepada siswa.
- g) Guru menjelaskan tata cara pengisian angket, kemudian siswa mengerjakannya.

3) Kegiatan Penutup

- a) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya.
- b) Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
- c) Guru menutup pelajaran.
- d) Guru mengajak siswa berdoa kembali.

c. Pengamatan

1) Observasi

Pada tahap ini, pengamat melakukan observasi terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional Gobak Sodor pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Pengamatan dilakukan oleh wali kelas V-B, Bapak Roji, menggunakan lembar observasi yang terdiri dari lima indikator penerapan permainan tradisional yang telah disiapkan sebelumnya.

Tujuan observasi ini adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan penggunaan permainan tradisional Gobak Sodor dalam meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran PJOK. Rekapitulasi hasil observasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel IV.6
Lembar Observasi Siklus I Pertemuan Ke-2

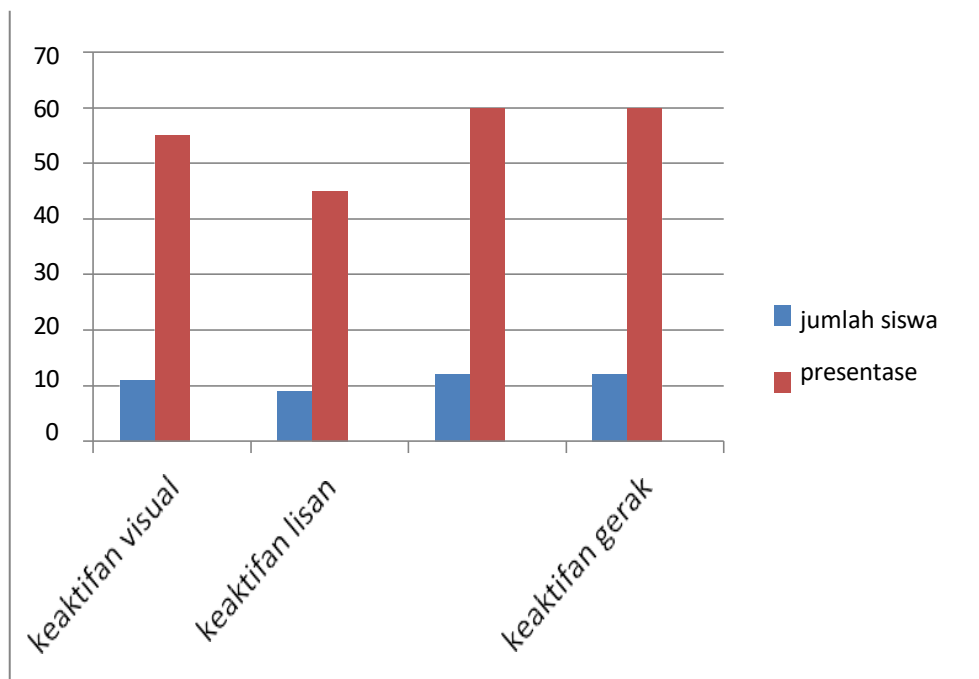
No	Nama Siswa	Visual (A)	Lisan (B)	Mendengar (C)	Gerak (D)	Menulis (E)	Jlh	Perse ntase
1	Devila Ananda	✓	✓	✓	✓	✓	5	100%
2	Ismail Fahmi	✓	✓	✓	✓		4	80%
3	Kalna Salsa Bila	✓	✓	✓		✓	4	80%
4	Maulida Asifa	✓		✓	✓	✓	4	80%
5	Mikaila Kharun Nisa	✓	✓		✓	✓	4	80%
6	Muhammad Andre	✓		✓	✓		3	60%
7	Muhammad Alif	✓	✓	✓	✓	✓	5	100%
8	Muhammad Indra Lesmana		✓	✓	✓	✓	4	80%
9	Muhammad Raifan Ghanim	✓	✓	✓		✓	4	80%
10	Mhd Jihatul Hakim Tanjung	✓	✓	✓	✓		4	80%
11	Muhammad Zahdan NST	✓	✓	✓		✓	4	80%
12	Mhd Zidan Al Hair	✓		✓	✓	✓	4	80%
13	Nisma Anugrah	✓		✓	✓		3	60%
14	Rafhael Aldana Ali		✓	✓	✓	✓	4	80%
15	Rajendra Shafwan Nainggolan	✓	✓		✓	✓	4	80%
16	Selfi Damayanti Saragih	✓	✓	✓	✓	✓	5	100%
17	Sofiatul Jannah	✓	✓	✓	✓		4	80%
18	Salsabilah Putri	✓	✓	✓		✓	4	80%

19	Syahriah Azra	✓	✓	✓	✓	✓	5	100%
20	Syifa Naila Hannum	✓		✓	✓	✓	4	80%
Jumlah Siswa Aktif		11	9	12	12	11		
Persentase Kelas		55%	45%	60%	60%	55%		

Tabel IV.7

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 IV.3

Diagram Batang Observasi Kegiatan Siswa Siklus I Pertemuan2

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa pada siklus I pertemuan ke-2, keaktifan siswa berdasarkan hasil observasi menunjukkan: aspek

visual sebanyak 11 orang (55%), aspek lisan 9 orang (45%), aspek mendengarkan 12 orang (60%), aspek gerak 12 orang (60%), dan aspek menulis 11 orang (55%). Dengan demikian, aspek mendengarkan dan gerak merupakan yang tertinggi (60%), sedangkan aspek lisan masih terendah (45%).

2) Angket

Dalam penelitian ini, angket digunakan untuk menilai keaktifan belajar siswa dari berbagai aspek. Data angket menjadi pelengkap observasi guru dan membantu melihat sejauh mana metode permainan tradisional meningkatkan partisipasi siswa. Hasil angket menunjukkan peningkatan keaktifan dibandingkan pertemuan sebelumnya, meskipun sebagian siswa belum mencapai tingkat keaktifan yang diharapkan. Adapun hasil angket pada siklus I pertemuan ke-2 adalah: keaktifan visual 12 siswa (60%), lisan 10 siswa (50%), mendengarkan 12 siswa (60%), gerak 13 siswa (65%), dan menulis 12 siswa (60%). Data lengkap dapat dilihat pada tabel dan diagram batang berikut:

Tabel IV.8

Rekap Skor Angket Keaktifan Belajar Siswa

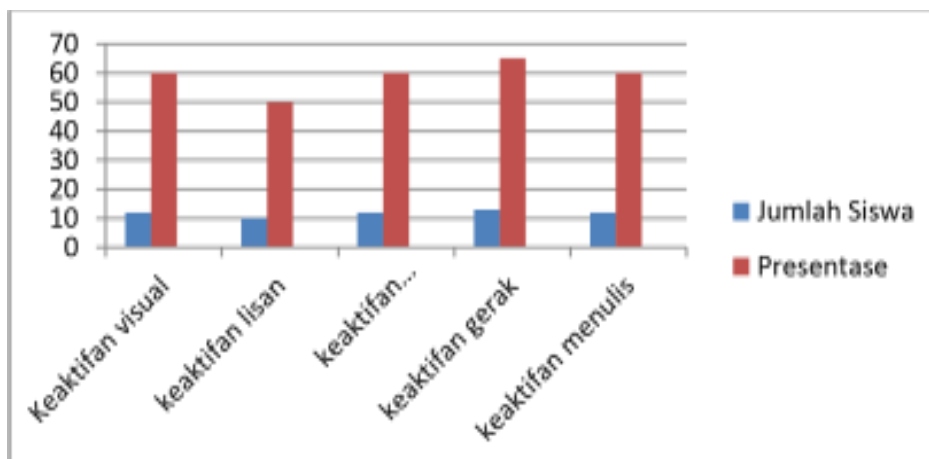
No	Nama Siswa	Skor (R)	Skor Maks (SM)	Persentase (NP)	Kategori
1	Devila Ananda	12	20	60,0%	Baik
2	Ismail Fahmi	12	20	60,0%	Baik
3	Kalna Salsa Bila	10	20	50,0%	Cukup
4	Maulida Asifa	10	20	50,0%	Cukup
5	Mikaila Kharun Nisa	12	20	60,0%	Baik
6	Muhammad Andre	12	20	60,0%	Baik
7	Muhammad Alif	13	20	65,0%	Baik
8	Muhammad Indra Lesmana	13	20	65,0%	Baik

9	Muhammad Raifan Ghanim	12	20	60,0%	Baik
10	Mhd Jihatul Hakim Tanjung	12	20	60,0%	Baik
11	Muhammad Zahdan NST	12	20	60,0%	Baik
12	Mhd Zidan Al Hair	12	20	60,0%	Baik
13	Nisma Anugrah	10	20	50,0%	Cukup
14	Rafhael Aldana Ali	10	20	50,0%	Cukup
15	Rajendra Shafwan Nainggolan	12	20	60,0%	Baik
16	Selfi Damayanti Saragih	12	20	60,0%	Baik
17	Sofiatul Jannah	13	20	65,0%	Baik
18	Salsabilah Putri	13	20	65,0%	Baik
19	Syahriah Azra	12	20	60,0%	Baik
20	Syifa Naila Hannum	12	20	60,0%	Baik
Rata-rata Kelas		12	20	60,0%	Baik

Tabel IV.9

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

Indikator- indikator		Jumlah siswa	Persentase siklus I pertemuan1	Jumlah Siswa	Persentase siklus I pertemuan2
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 IV.4

Diagram Batang Angket Kegiatan Siswa Siklus 1 Pertemuan 2

d. Refleksi

Berdasarkan pengamatan, pembelajaran pada siklus I pertemuan ke-2 belum berjalan secara optimal. Beberapa kendala muncul dari pihak siswa maupun guru, yaitu:

- 1) Banyak siswa bercanda saat mempraktikkan permainan.
- 2) Siswa enggan bertanya saat mengerjakan lembar angket.
- 3) Siswa sulit diatur saat membentuk kelompok.

Refleksi dari kendala tersebut menunjukkan perlunya perbaikan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Langkah-langkah perbaikan yang akan diterapkan adalah:

- 1) Guru memberikan penjelasan mengenai permainan tradisional Gobak Sodor secara jelas, terstruktur, dan sistematis.
- 2) Guru menyampaikan penjelasan dengan suara cukup keras agar terdengar oleh seluruh siswa.

- 3) Guru membimbing siswa secara aktif saat pembentukan kelompok untuk memastikan semua siswa dapat berpartisipasi.
- 4) Guru memberikan instruksi tambahan atau contoh demonstrasi untuk meminimalkan siswa bercanda dan meningkatkan fokus saat praktik permainan.

Dengan perbaikan ini, pertemuan berikutnya diharapkan dapat meningkatkan partisipasi siswa, pemahaman materi, dan keteraturan dalam pelaksanaan permainan tradisional.

C. Deskripsi Data Hasil Penelitian Siklus II

a. Siklus II Pertemuan ke-1

1) Perencanaan

Perencanaan tindakan pada siklus II hampir sama dengan siklus I, namun dilakukan dengan memperhatikan hasil refleksi pada siklus I yang telah didiskusikan. Permasalahan atau kekurangan yang terjadi pada siklus I diperbaiki dalam pelaksanaan tindakan pada siklus II. Perencanaan yang disusun meliputi:

- a) Peneliti berdiskusi dengan guru PJOK kelas V-B mengenai hasil refleksi pada siklus I.
- b) Peneliti memperbaiki dan mengembangkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mengenai materi Gobak Sodor dengan metode permainan tradisional.
- c) Peneliti menyiapkan materi yang akan digunakan dalam pembelajaran.
- d) Peneliti menyiapkan format lembar observasi untuk menilai

keaktifan siswa dan keterlaksanaan metode permainan tradisional.

- e) Menyusun lembar observasi pelaksanaan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran dengan metode permainan tradisional dalam PJOK.
- f) Menyiapkan instrumen penilaian berupa angket untuk siswa.

2) Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II pertemuan ke-1 dilaksanakan pada tanggal 24 Juli 2025. Kegiatan berlangsung selama 2×35 menit (1 kali pertemuan), dimulai pukul 08.00–09.10 WIB. Pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dirancang untuk meningkatkan keaktifan siswa di SD Negeri 04 Kecamatan Bilah Hilir Kabupaten Labuhanbatu. Adapun langkah-langkah pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a) Kegiatan Awal
 - (1) Guru membuka pembelajaran dengan salam.
 - (2) Guru meminta salah satu siswa memimpin doa.
 - (3) Guru mengecek kehadiran siswa.
 - (4) Guru memberikan motivasi agar siswa lebih semangat mengikuti pembelajaran.
 - (5) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

b) Kegiatan Inti

- (1) Guru dan siswa melakukan tanya jawab; siswa yang menjawab benar diberi hadiah.
- (2) Guru mengulang kembali penjelasan mengenai permainan Gobak Sodor (aturan dan cara bermain).
- (3) Siswa membentuk kembali kelompok sesuai pembagian sebelumnya.
- (4) Guru mengajak siswa ke lapangan untuk memainkan Gobak Sodor.
- (5) Guru mengamati keaktifan siswa selama permainan berlangsung.
- (6) Setelah permainan, ditentukan kelompok yang menjadi pemenang.
- (7) Kelompok pemenang mendapatkan hadiah sebagai bentuk penghargaan.
- (8) Setelah bermain, siswa menulis cerita singkat tentang pengalaman bermain Gobak Sodor.
- (9) Guru membagikan angket keaktifan belajar kepada siswa untuk diisi.

c) Kegiatan Penutup

- (1) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya.
- (2) Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

(3) Guru menutup pembelajaran.

(4) Guru mengajak siswa berdoa kembali.

3) Pengamatan

a) Observasi

Pada tahap ini, pengamat melakukan observasi terhadap proses pembelajaran yang menerapkan permainan tradisional Gobak Sodor pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Pengamatan dilakukan menggunakan lembar observasi yang terdiri atas lima indikator yang berkaitan dengan penerapan permainan tradisional yang telah disiapkan sebelumnya.

Pengamatan ini dilaksanakan oleh wali kelas V-B, Bapak Roji. Tujuan kegiatan ini adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan penerapan permainan tradisional Gobak Sodor dalam pembelajaran PJOK. Rekapitulasi hasil observasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel IV.10

Lembar Observasi Siklus II Pertemuan Ke-1

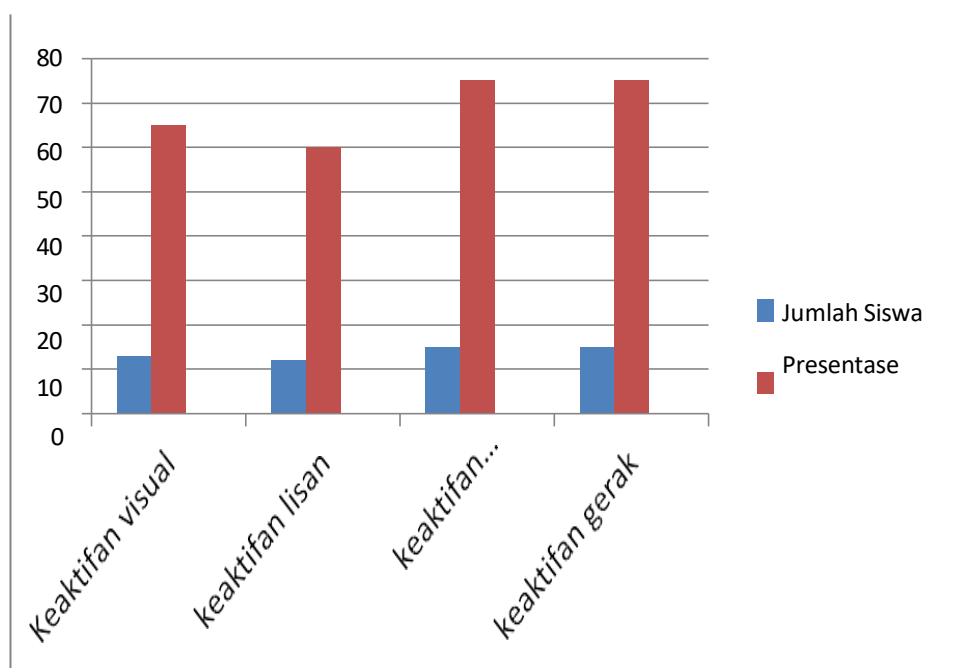
No	Nama Siswa	Visual (A)	Lisan (B)	Mendengar (C)	Gerak (D)	Menulis (E)	Jlh	NP
1	Devila Ananda	✓	✓	✓	✓	✓	5	100 %
2	Ismail Fahmi	✓	✓	✓	✓		4	80%
3	Kalna Salsa Bila	✓		✓	✓	✓	4	80%
4	Maulida Asifa	✓	✓	✓	✓		4	80%
5	Mikaila Kharun Nisa	✓	✓	✓	✓	✓	5	100 %

6	Muhamma d Andre	✓	✓	✓	✓	✓	5	100 %
7	Muhamma d Alif	✓	✓	✓	✓	✓	5	100 %
8	Muhamma d Indra Lesmana	✓	✓	✓	✓	✓	5	100 %
9	Muhamma d Raifan Ghanim	✓	✓	✓	✓	✓	5	100 %
10	Mhd Jihatul Hakim Tanjung	✓	✓	✓	✓	✓	5	100 %
11	Muhamm ad Zahdan NST	✓	✓	✓	✓	✓	5	100 %
12	Mhd Zidan Al Hair	✓	✓	✓	✓	✓	5	100 %
13	Nisma Anugrah	✓	✓	✓	✓	✓	5	100 %
14	Rafhael Aldana Ali	✓	✓	✓	✓	✓	5	100 %
15	Rajendra Shafwan Nainggola n	✓	✓	✓	✓	✓	5	100 %
16	Selfi Damayanti Saragih	✓	✓	✓	✓	✓	5	100 %
17	Sofiatul Jannah	✓	✓	✓	✓	✓	5	100 %
18	Salsabilah Putri	✓	✓	✓	✓	✓	5	100 %
19	Syahriah Azra	✓	✓	✓	✓	✓	5	100 %
20	Syifa Naila Hannum	✓	✓	✓	✓	✓	5	100 %
Jumlah Siswa Aktif		13	12	15	15	14		
Persentase Kelas		65%	60%	75%	75%	70%		

Tabel IV.11

Lembar Observasi Siklus II Pertemuan Ke-1

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



Gambar IV.5

Diagram Batang Observasi Kegiatan Siswa Siklus II Pertemuan 1

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa pada siklus II pertemuan ke-1, keaktifan siswa berdasarkan hasil observasi menunjukkan: aspek visual diikuti 13 siswa (65%), aspek lisan 12 siswa (60%), aspek mendengarkan 15 siswa (75%), aspek gerak 15 siswa (75%), dan aspek menulis 14 siswa (70%). Dengan demikian, aspek mendengarkan dan gerak menempati persentase tertinggi (75%), sedangkan aspek lisan

masih terendah (60%).

b) Angket

Dalam penelitian ini, angket digunakan untuk menilai keaktifan belajar siswa dari berbagai aspek. Data angket menjadi pelengkap observasi guru dan membantu melihat sejauh mana metode permainan tradisional meningkatkan partisipasi siswa. Hasil angket menunjukkan peningkatan dibandingkan pertemuan sebelumnya, meskipun masih ada beberapa siswa yang belum mencapai tingkat keaktifan yang diharapkan. Berdasarkan hasil angket, keaktifan siswa tercatat sebagai berikut: aspek visual 15 siswa (75%), aspek lisan 14 siswa (70%), aspek mendengarkan 15 siswa (75%), aspek gerak 16 siswa (80%), dan aspek menulis 14 siswa (70%). Data lengkap disajikan dalam tabel dan diagram batang berikut:

Tabel IV.12

Rekap Skor Angket Keaktifan Belajar Siswa

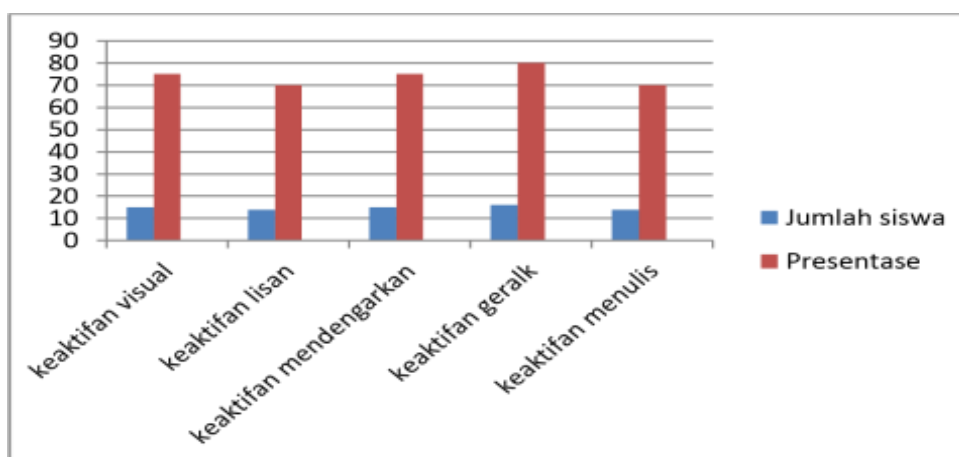
No	Nama Siswa	(R)	(SM)	(NP)	Kategori
1	Devila Ananda	15	20	75,0%	Baik
2	Ismail Fahmi	15	20	75,0%	Baik
3	Kalna Salsa Bila	14	20	70,0%	Baik
4	Maulida Asifa	14	20	70,0%	Baik
5	Mikaila Kharun Nisa	15	20	75,0%	Baik
6	Muhammad Andre	15	20	75,0%	Baik
7	Muhammad Alif	16	20	80,0%	Baik
8	Muhammad Indra Lesmana	16	20	80,0%	Baik
9	Muhammad Raifan Ghanim	15	20	75,0%	Baik
10	Mhd Jihatul Hakim Tanjung	15	20	75,0%	Baik
11	Muhammad Zahdan NST	14	20	70,0%	Baik
12	Mhd Zidan Al Hair	14	20	70,0%	Baik
13	Nisma Anugrah	15	20	75,0%	Baik
14	Rafhael Aldana Ali	15	20	75,0%	Baik

15	Rajendra Shafwan Nainggolan	16	20	80,0%	Baik
16	Selfi Damayanti Saragih	16	20	80,0%	Baik
17	Sofiatul Jannah	15	20	75,0%	Baik
18	Salsabilah Putri	15	20	75,0%	Baik
19	Syahriah Azra	14	20	70,0%	Baik
20	Syifa Naila Hannum	14	20	70,0%	Baik
Rata-rata Kelas		15	20	75,0%	Baik

Tabel IV.13

Persentase Angket Untuk Variabel Keaktifan Belajar Siswa Pada Siklus II Pertemuan Ke-1

Indikator-indikator		Jumlah Siswa	Persentase siklus I pertemuan2	Jumlah siswa	Persentase siklus II 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 IV.6

Diagram Batang Batang Kegiatan Siswa Siklus II Pertemuan 1

Berdasarkan hasil pengamatan, pembelajaran pada siklus II pertemuan ke-1 belum berjalan secara optimal. Guru telah menerapkan tahapan-tahapan pembelajaran dengan metode permainan tradisional,

namun masih ditemukan beberapa kendala, baik dari pihak guru maupun siswa, antara lain:

- (1) Masih ada sebagian siswa yang pasif dalam kegiatan kelompok.
- (2) Beberapa siswa kurang percaya diri untuk ikut serta secara aktif dalam permainan.

Berdasarkan kendala tersebut, diperlukan perbaikan agar proses pembelajaran berikutnya dapat berjalan lebih baik. Perbaikan yang perlu dilakukan adalah guru harus lebih intensif dalam membimbing siswa, terutama mereka yang masih pasif dan kurang percaya diri, sehingga semua siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran.

b. Siklus II Pertemuan ke-2

1) Perencanaan

Perencanaan tindakan pada siklus II pertemuan ke-2 pada dasarnya hampir sama dengan pertemuan sebelumnya, namun dilaksanakan dengan memperhatikan hasil refleksi siklus II pertemuan ke-1. Permasalahan atau kekurangan yang muncul pada pertemuan sebelumnya diperbaiki dalam pertemuan ini.

Perencanaan yang disusun meliputi:

- a) Peneliti berdiskusi dengan guru PJOK kelas V-B mengenai hasil refleksi siklus II pertemuan ke-1.
- b) Peneliti memperbaiki dan mengembangkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tentang materi Gobak

Sodor dengan metode permainan tradisional.

- c) Peneliti menyiapkan materi yang akan digunakan dalam pembelajaran.
- d) Peneliti menyiapkan format lembar observasi untuk menilai keaktifan siswa dan keterlaksanaan metode permainan tradisional.
- e) Menyusun lembar observasi pelaksanaan untuk mengetahui sejauh mana metode permainan tradisional diterapkan dalam pembelajaran PJOK.
- f) Menyiapkan instrumen penilaian berupa angket untuk siswa.

2) Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II pertemuan ke-2 dilaksanakan berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas V-B SD Negeri 04 Bilah Hilir Kabupaten Labuhanbatu. Pertemuan ini dilaksanakan pada tanggal 31 Juli 2025 selama 2×35 menit (1 kali pertemuan), dimulai pukul 08.00–09.10 WIB. Adapun langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

- (1) Guru membuka pembelajaran dengan salam.
- (2) Guru meminta salah satu siswa memimpin doa.
- (3) Guru menanyakan kehadiran siswa.
- (4) Guru memberikan motivasi agar siswa lebih

bersemangat mengikuti pembelajaran.

(5) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

b) Kegiatan Inti

- (1) Guru dan siswa melakukan sesi tanya jawab, di mana jawaban benar mendapat hadiah.
- (2) Guru mengulang kembali penjelasan singkat mengenai permainan Gobak Sodor (aturan dan cara bermain).
- (3) Siswa diminta kembali membentuk kelompok yang telah ditetapkan sebelumnya.
- (4) Guru mengajak siswa ke lapangan untuk memainkan permainan Gobak Sodor.
- (5) Guru mengamati keaktifan siswa dalam setiap kegiatan.
- (6) Dalam permainan Gobak Sodor, ditentukan kelompok pemenang.
- (7) Kelompok pemenang diberikan hadiah sebagai bentuk apresiasi.
- (8) Setelah bermain, guru memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa seputar permainan Gobak Sodor.
- (9) Siswa menulis cerita tentang pengalaman mereka dalam bermain Gobak Sodor.

(10) Setelah itu, guru membagikan lembar angket untuk mengetahui tingkat keaktifan siswa.

c) Kegiatan Penutup

(1) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya.

(2) Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

(3) Guru menutup pelajaran.

(4) Guru mengajak siswa berdoa kembali.

3) Pengamatan

a) Observasi

Pada tahap ini, pengamat melakukan observasi terhadap proses pembelajaran yang menerapkan permainan tradisional Gobak Sodor pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Observasi dilakukan menggunakan lembar observasi yang terdiri atas lima indikator terkait penerapan permainan tradisional yang telah disiapkan sebelumnya. Pengamat dalam kegiatan ini adalah wali kelas V-B, Bapak Roji. Tujuan dari observasi ini adalah untuk menilai keberhasilan penerapan permainan tradisional Gobak Sodor dalam pembelajaran PJOK. Rekapitulasi hasil observasi terhadap proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel IV.14

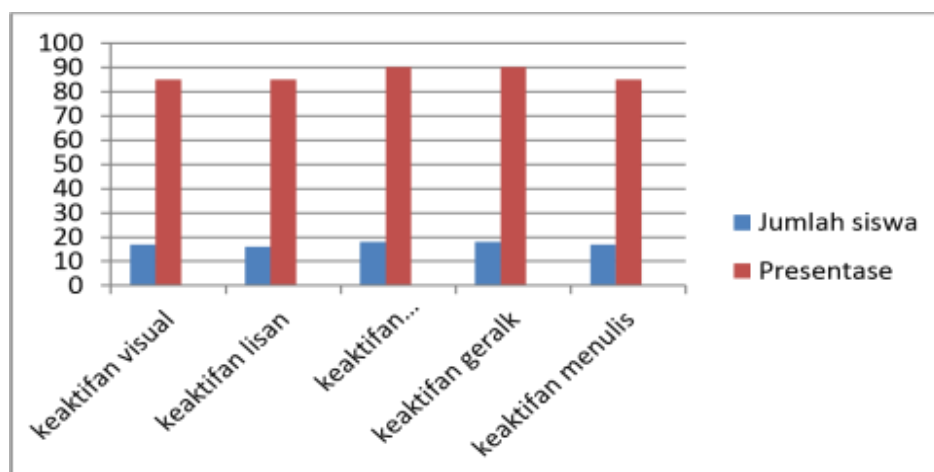
Lembar Observasi Siklus II Pertemuan Ke-2

No	Nama Siswa	(A)	(B)	(C)	(D)	(E)	Jlh	NP
1	Devila Ananda	✓	✓	✓	✓	✓	5	100%
2	Ismail Fahmi	✓	✓	✓	✓	✓	5	100%
3	Kalna Salsa Bila	✓	✓	✓	✓	✓	5	100%
4	Maulida Asifa	✓	✓	✓	✓	✓	5	100%
5	Mikaila Kharun Nisa	✓	✓	✓	✓	✓	5	100%
6	Muhamm ad Andre	✓	✓	✓	✓	✓	5	100%
7	Muhamm ad Alif	✓	✓	✓	✓	✓	5	100%
8	Muhamm ad Indra Lesmana	✓	✓	✓	✓	✓	5	100%
9	Muhamm ad Raifan Ghanim	✓	✓	✓	✓	✓	5	100%
10	Mhd Jihatul Hakim Tanjung	✓	✓	✓	✓	✓	5	100%
11	Muhamm ad Zahdan NST	✓	✓	✓	✓	✓	5	100%
12	Mhd Zidan Al Hair	✓	✓	✓	✓	✓	5	100%
13	Nisma Anugrah	✓	✓	✓	✓	✓	5	100%
14	Rafhael Aldana Ali	✓	✓	✓	✓	✓	5	100%
15	Rajendra Shafwan Nainggolan	✓	✓	✓	✓	✓	5	100%
16	Selfi Damayanti	✓	✓	✓	✓	✓	5	100%
17	Sofiatul Jannah	✓	✓	✓	✓	✓	5	100%

18	Salsabilah Putri	✓	✓	✓	✓	✓	5	100%
19	Syahriah Azra	✓	✓	✓	✓	✓	5	100%
20	Syifa Naila Hannum	✓	✓	✓	✓	✓	5	100%
Jumlah Siswa Aktif		17	16	18	18	17		
Persentase Kelas		85 %	80 %	90%	90%	85%		

Tabel IV.15
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 IV.7

Diagram Batang Observasi Kegiatan Siswa Siklus II Pertemuan 2

Berdasarkan tabel di atas, hasil observasi menunjukkan bahwa keaktifan siswa pada siklus II pertemuan ke-2 meningkat cukup signifikan. Aspek visual diikuti 17 siswa (85%), aspek lisan 16 siswa (80%), aspek mendengarkan 18 siswa (90%), aspek gerak 18 siswa (90%), dan aspek menulis 17 siswa (85%). Dengan demikian, aspek

mendengarkan dan gerak merupakan yang tertinggi (90%), sementara aspek lisan masih menjadi yang terendah (80%).

b) Angket

Dalam penelitian ini, angket digunakan untuk menilai keaktifan belajar siswa dari berbagai aspek. Data angket menjadi pelengkap observasi guru dan membantu melihat sejauh mana metode permainan tradisional meningkatkan partisipasi siswa. Hasil angket menunjukkan tren yang sejalan dengan hasil observasi, yaitu: aspek visual 17 siswa (85%), aspek lisan 16 siswa (80%), aspek

mendengarkan 17 siswa (85%), aspek gerak 18 siswa (90%), dan aspek menulis 17 siswa (85%). Dengan demikian, sebagian besar siswa sudah aktif dalam pembelajaran, terutama pada aspek mendengarkan dan gerak, meskipun partisipasi lisan masih perlu ditingkatkan. Hasil ini menjadi dasar bagi guru untuk memberikan perhatian lebih pada penguatan partisipasi lisan pada pertemuan berikutnya.

Tabel IV.16

Rekap Skor Angket Keaktifan Belajar Siswa

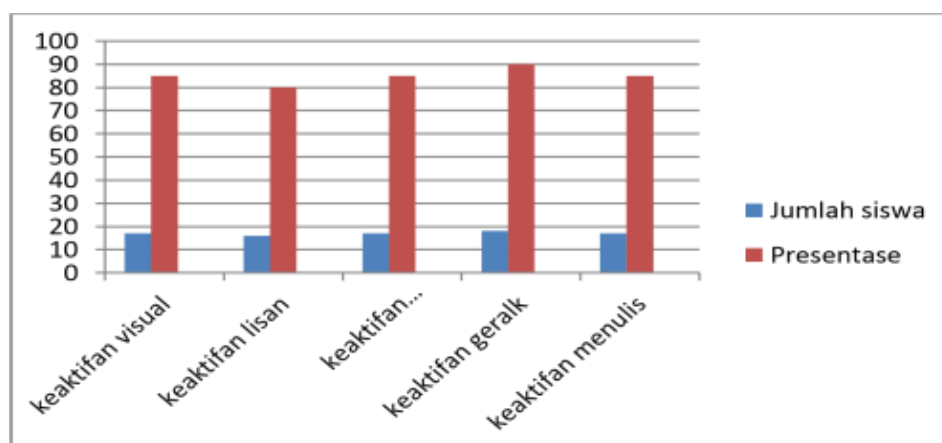
No	Nama Siswa	Skor (R)	Skor Maks (SM)	Persentase (NP)	Kategori
1	Devila Ananda	17	20	85%	Baik
2	Ismail Fahmi	16	20	80%	Baik
3	Kalna Salsa Bila	17	20	85%	Baik
4	Maulida Asifa	18	20	90%	Baik
5	Mikaila Kharun Nisa	17	20	85%	Baik
6	Muhammad Andre	18	20	90%	Baik
7	Muhammad Alif	17	20	85%	Baik
8	Muhammad Indra Lesmana	16	20	80%	Baik
9	Muhammad Raifan Ghanim	17	20	85%	Baik
10	Mhd Jihatul Hakim Tanjung	18	20	90%	Baik

11	Muhammad Zahdan NST	17	20	85%	Baik
12	Mhd Zidan Al Hair	17	20	85%	Baik
13	Nisma Anugrah	18	20	90%	Baik
14	Rafhael Aldana Ali	17	20	85%	Baik
15	Rajendra Shafwan Nainggolan	18	20	90%	Baik
16	Selfi Damayanti Saragih	17	20	85%	Baik
17	Sofiatul Jannah	18	20	90%	Baik
18	Salsabilah Putri	17	20	85%	Baik
19	Syahriah Azra	17	20	85%	Baik
20	Syifa Naila Hannum	17	20	85%	Baik
Rata-rata Kelas		17	20	85%	Baik

Tabel IV.17

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

Indikator-indikator		Jumlah siswa	Presentase siklus II pertemuan1	Jumlah siswa	Presentase siklus II pertemuan2
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 IV.8

Diagram Batang Angket Kegiatan Siswa Siklus II Pertemuan 2

4) Refleksi

Refleksi proses pembelajaran siklus II pertemuan ke-2 menunjukkan:

- a) Kegiatan pembelajaran dengan metode permainan tradisional telah terlaksana dengan baik dan sesuai rencana
- b) Sebagian besar siswa mampu bertanggung jawab terhadap poin-poin dalam lembar observasi. Namun, masih terdapat 1–3 siswa yang belum aktif secara optimal.
- c) Peningkatan ini membuktikan bahwa permainan tradisional Gobak Sodor efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Berdasarkan refleksi tersebut, perencanaan pertemuan berikutnya difokuskan pada:

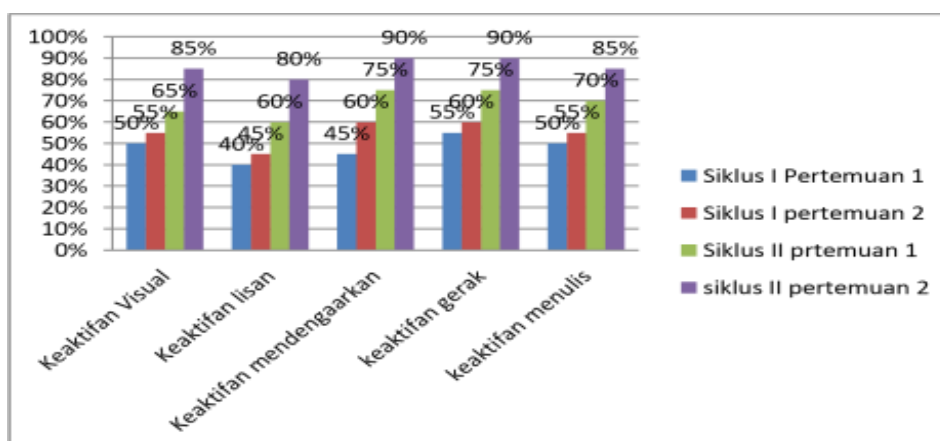
- a) Memberikan pembimbingan individu atau kelompok kecil untuk siswa yang masih pasif.
- b) Memastikan semua siswa terlibat aktif sehingga tujuan pembelajaran tercapai secara merata.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil rekapitulasi keaktifan belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan melalui penerapan permainan tradisional dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel IV.18
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 IV.9

Diagram Batang Observasi Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan hasil observasi, keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional mengalami peningkatan pada setiap siklus.

1. Siklus I Pertemuan 1: keaktifan siswa masih tergolong rendah, dengan aspek visual 10 siswa (50%), lisan 8 siswa (40%), mendengarkan 9 siswa (45%), gerak 11 siswa (55%), dan menulis 10 siswa (50%).
2. Siklus I Pertemuan 2: terjadi sedikit peningkatan, yaitu visual 11 siswa (55%), lisan 9 siswa (45%), mendengarkan 12 siswa (60%), gerak 12 siswa (60%), dan menulis 11 siswa (55%).

3. Siklus II Pertemuan 1: keaktifan siswa semakin meningkat meskipun masih ada 1–3 siswa yang kurang aktif. Pada tahap ini, visual 13 siswa (65%), lisan 12 siswa (60%), mendengarkan 15 siswa (75%), gerak 15 siswa (75%), dan menulis 14 siswa (70%).
4. Siklus II Pertemuan 2: keaktifan siswa sudah terlihat optimal, dengan visual 17 siswa (85%), lisan 16 siswa (80%), mendengarkan 18 siswa (90%), gerak 18 siswa (90%), dan menulis 17 siswa (85%).

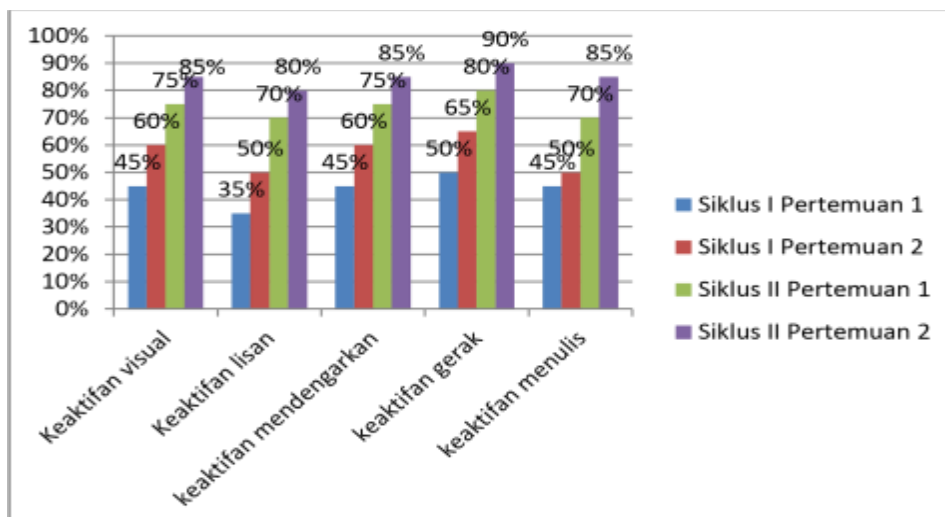
Secara umum, data tersebut menunjukkan adanya peningkatan yang konsisten dari siklus I hingga siklus II. Aspek mendengarkan dan gerak mengalami peningkatan paling tinggi hingga mencapai 90% pada siklus II pertemuan ke-2, sedangkan aspek lisan meskipun meningkat tetap menjadi yang terendah. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan permainan tradisional Gobak Sodor efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas V-B SD Negeri 04 Bilah Hilir Kabupaten Labuhanbatu.

Tabel IV.19

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 IV.10

Diagram Batang Angket Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan hasil angket, keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran menggunakan permainan tradisional menunjukkan peningkatan yang konsisten pada setiap siklus, baik dari aspek visual, lisan, mendengarkan, gerak, maupun menulis:

1. Siklus I Pertemuan 1: aspek visual 9 siswa (45%), lisan 7 siswa (35%), mendengarkan 9 siswa (45%), gerak 10 siswa (50%), dan menulis 9 siswa (45%).
2. Siklus I Pertemuan 2: terdapat peningkatan keaktifan, yaitu visual 11 siswa (55%), lisan 9 siswa (45%), mendengarkan 12 siswa (60%), gerak 12 siswa (60%), dan menulis 11 siswa (55%).
3. Siklus II Pertemuan 1: keaktifan siswa semakin meningkat, meskipun sebagian siswa masih memiliki partisipasi rendah; visual 15 siswa (75%), lisan 14 siswa (70%), mendengarkan 15 siswa (75%), gerak 16 siswa (80%), dan menulis 14 siswa (70%).

4. Siklus II Pertemuan 2: keaktifan siswa mencapai tingkat tertinggi, yaitu visual 17 siswa (85%), lisan 16 siswa (80%), mendengarkan 17 siswa (85%), gerak 18 siswa (90%), dan menulis 17 siswa (85%).

Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa meningkat secara signifikan pada setiap aspek, dengan peningkatan terbesar pada aspek gerak (90%) dan aspek lisan tetap menjadi yang paling rendah meskipun mengalami peningkatan. Hasil ini menjadi dasar bagi guru untuk memberikan perhatian lebih pada penguatan partisipasi lisan pada pertemuan berikutnya..

Dengan demikian, hipotesis penelitian dapat diterima. Hal ini berarti penggunaan permainan tradisional, khususnya Gobak Sodor, terbukti mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di SD Negeri 04 Bilah Hilir Kabupaten Labuhanbatu.

E. Keterbatasan Penelitian

Kegiatan penelitian tindakan kelas ini telah berjalan dengan baik sesuai prosedur yang direncanakan. Namun, peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Meskipun demikian, peneliti tetap bersyukur karena penelitian dapat diselesaikan dengan baik. Adapun keterbatasan tersebut antara lain:

1. Masih terdapat beberapa siswa yang belum sepenuhnya mampu mengerjakan soal yang diberikan guru.
2. Terdapat siswa yang cenderung bercerita atau bermain dengan

teman sebangkunya sehingga suasana kelas kurang kondusif saat pembelajaran berlangsung.

3. Peneliti menyadari bahwa penguasaan kelas selama proses pembelajaran belum optimal sepenuhnya.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa Penerapan Metode Permainan Edukatif Pada Mata Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga pada materi permainan tradisional Gobak Sodor dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di kelas V-B SD Negeri 04 Kecamatan Bilah Hilir Kabupaten Labuhanbatu.

Peningkatan keaktifan terlihat secara bertahap pada setiap siklus. Pada siklus I, persentase keaktifan siswa masih rendah, yaitu berkisar antara 35%–60%. Aspek gerak menunjukkan hasil tertinggi (60%), sedangkan aspek lisan masih terendah (35%–45%). Pada siklus II, keaktifan siswa meningkat secara signifikan. Persentase keaktifan mencapai 70%–90%, dengan aspek gerak dan mendengarkan menempati posisi tertinggi (90%), sementara aspek lisan meskipun meningkat tetap menjadi yang terendah (80%).

Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode permainan edukatif pada materi permainan tradisional Gobak Sodor efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa, baik dari aspek visual, lisan, mendengarkan, gerak, maupun menulis. Peningkatan ini terjadi karena metode tersebut mampu mampu memotivasi siswa, menciptakan suasana belajar yang

menyenangkan, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran PJOK.

B. Saran

1. Untuk sekolah: Disarankan agar lebih memperhatikan peran guru sebagai tenaga pengajar, terutama dalam penerapan strategi, model, media, maupun metode pembelajaran yang dapat menunjang proses belajar mengajar. Sekolah juga perlu mendukung pembelajaran dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai.
2. Untuk guru: Disarankan agar lebih kreatif dan inovatif dalam memilih strategi, model, dan media pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan siswa. Guru dapat menerapkan permainan tradisional, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan, sebagai alternatif metode untuk menumbuhkan partisipasi aktif siswa.
3. Untuk siswa: Disarankan agar lebih bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran. Siswa juga diharapkan lebih berani bertanya apabila terdapat materi yang belum dipahami, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih interaktif.
4. Untuk peneliti selanjutnya: Disarankan agar dapat mengkaji lebih dalam topik serupa dengan cakupan yang lebih luas. Hal ini penting karena penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan yang perlu disempurnakan dalam penelitian berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- A.Pribadi, Benny. 2017. *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Acan Bhintara Aldista. 2019. "Peningkatan Kerjasama Siswa Melalui Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Number Head Together* (NHT) Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD N Margoyasan". 8. No. 6.
- Asep Ardiyanto. 2016. "Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Tunagrahita Ringan," *Prosiding Seminar Nasional "Optimalisasi Peran Pendidikan Dalam Membangun Karakter Anak Untuk Menyongsong Generasi Emas Indonesia"*.
- Atik Liulin. 2021. "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.
- Aunurrahman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta.
- Bahtiyar Heru Susanto. 2017. "Pengembangan Permainan Tradisional Untuk Membentuk Karakter Siswa Sekolah Dasar", Volume 2, No. 2.
- Dasrun Hidayat. 2014. "Permainan Tradisional dan Kearifan Lokal Kampung Dukuh Garut Selatan Jawa Barat", *Academica* 5, No. 2.
- Hallen. 2002. *Bimbingan dan Konseling* Jakarta: Ciputat Pers.
- Ja'far, dkk. 2014. "Penciptaan Buku Ilustrasi Permainan Tradisional Sebagai Upaya Pelestarian Warisan Budaya Lokal". *Jurnal Art Nouveau*, Volume 3, No.1.
- Kurniati Euis. 2016. "*Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan*" Jakarta: Kencana.
- Lubis, Maulana Arafat. 2018. *Pembelajaran PPKn di SD/MI*, Medan: Akasha Sakti.
- M. Ngalim Purwanto. 2006. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi* Bandung: PT, Remaja Posda karya.
- Maradona. 2018. "Faktor-Faktor Mempengaruhi Keaktifan Belajar Siswa", *Skripsi* (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta), hlm. 32-33.
- Mufti Hasan Alfani. 2018. "*Analisis Pengaruh Quality Of Work Life (QWL) Terhadap Kinerja dan Kepuasan Kerja Karyawan PT. Bank BRI Syariah Cabang Pekanbaru*," *Jurnal Tabarru': Islamic Banking and Finance* 1, no. 1: 8, [https://doi.org/10.25299/jtb.2018.vol1\(1\).2039](https://doi.org/10.25299/jtb.2018.vol1(1).2039).
- Nasution, S. 1995. *Didakti Asas-Asas Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara.

- Oktaria Kusumawati. 2017. "Pengaruh Permaianan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa SD Kelas Bawah", Volume 4, No. 2.
- Rahmawati Eka. 2010. *Bermain Asyik Permainan Tradisional*, Jakarta: Multi Kreasi Satu Delapan.
- Ramadhan Nuriman, dkk. 2015. "Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Bebentengan Terhadap Kemampuan Kelincahan Anak Usia 8-9 Tahun", Volume 01, No. 01.
- Rangkuti, Ahmad Nizar. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK dan Penelitian Pengembangan* Bandung: Anggota Ikatan Penerbit Indonesia.
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Press.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor Yang Mempengaruhinya* Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. 2006. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Posdakarya.
- Sudjana, Nana. 2008. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algendro.
- Sumiati dan Asra. 2011. *Metode Pembelajaran* Bandung: Wacana Prima.
- Supriyono, Andreas. 2018. *Permainan Tradisional Anak Zaman Dulu*, Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 2001.
- Tohirin. 2006. *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

LAMPIRAN 1

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

i. IDENTITAS PRIBADI

Nama : Suryaningsih Aisyah
Nim : 2120500185
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat / Tanggal Lahir : Negeri Lama, 07 Maret 2003
Kewarganegaraan : Indonesia
Status : Mahasiswa
Agama : Islam
Alamat Lengkap : Desa Perkebunan Sennah, Kecamatan Bilah Hilir, Kabupaten Labuhanbatu
Telp.HP : 0895-4195-27313
E-Mail : suryaningsihaisyah103@gmail.com

ii. IDENTITAS ORANG TUA

a. Ayah

Nama : H. Suprpto, SKM, MKM
Pekerjaan : PNS
Alamat : Desa Perkebunan Sennah, Kecamatan Bilah Hilir, Kabupaten Labuhanbatu
Telp. Hp : 0821-7275-2308

b. Ibu

Nama : Hj. Cahaya Chairani A.Md. kep
Pekerjaan : PNS
Alamat : Desa Perkebunan Sennah, Kecamatan Bilah Hilir, Kabupaten Labuhanbatu
Telp.HP : 0813- 7510-6626

iii. PENDIDIKAN

SD Negeri 112191 Perkebunan Sennah
Mts Al-Ittihadul Wathoniyah Negeri Lama Bilah Hilir
SMA Negeri 1 Bilah Hilir

LAMPIRAN 2

Siklus 1 Pertemuan I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN RPP

Satuan Pendidikan	: SD Negeri 04 Bilah Hilir
Kelas / Semester	: V /1
Tema 5	: Permainan Tradisional
Subtema	: Permainan Tradisional di Daerahku
Mata Pelajaran	: PJOK
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

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, serta dalam gerakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar Dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.1 Menerapkan prosedur kombinasi pola gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam	<ul style="list-style-type: none">Siswa mendapatkan pasangan sesuai dengan yang

<p>berbagai permainan tradisional.</p> <p>4.1 Mempraktikkan kombinasi gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai permainan tradisional.</p>	<p>ditentukan guru melalui permainan tradisional yaitu siswa di bagi menjadi 2 kelompok, 1 kelompok terdiri 5-10 orang.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menerima dan mempelajari yang berisi perintah dan indikator tugas kombinasi pola gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif permainan tradisional (berlari, menghindar, melompat). • Siswa melakukan suit agar mengetahui kelompok mana yang bermain dan kelompok mana yang menjadi penjaga. • Siswa mencoba tugas gerak permainan tradisional dilandasi nilai-nilai disiplin, percaya diri, sungguh-sungguh, dan kerja sama.
---	--

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

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

D. MATERI PEMBELAJARAN

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan: Mengenalkan permainan tradisional Gobak Sodor yang berasal dari Jawa Tengah.

E. METODE PEMBELAJARAN

1. Metode : Ceramah, diskusi, dan tanya jawab.
2. Pendekatan : Saintifik

F. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

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

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

1. Guru membuka pembelajaran
2. Guru meminta siswa untuk memimpin doa
3. Guru menanyakan kehadiran siswa
4. Guru memberikan motivasi agar siswa lebih semangat mengikuti pembelajaran.
5. Guru menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang Olahraga Tradisional dengan menggunakan Permainan Tradisional.
6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

Kegiatan Inti

1. Guru mengenalkan berbagai jenis permainan tradisional secara singkat
2. Guru menganalkan permainan Gobak sodor.
3. Guru menjelaskan tentang permainan Gobak sodor (aturan permainan, cara permainan)

4. Guru membagi 2 kelompok, dalam 1 kelompok terdiri dari 5-10 orang siswa.
5. Setelah itu guru mengajak siswa kelapangan untuk bermain permainan gobak sodor.
6. Guru melihat setiap kegiatan keaktifan siswa.
7. Setelah kegiatan bermain, siswa menulis cerita tentang pengalamannya dalam bermain Gobak sodor.
8. Setelah menulis, guru memberikan lembar angket siswa. Untuk melihat keaktifan siswa.
9. Guru menjelaskan tata cara untuk mengisi angket dan siswa mengerjakan lembar angket siswa .

Kegiatan Penutup

1. Guru memberikan kesempatan untuk siswa bertanya.
2. Guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
3. Guru mengajak siswa berdoa menurut agama masing-masing.
4. Guru memberi salam.

H. PENILAIAN

Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Skor	Kriteria Penilaian
Pengetahuan	Menyebutkan cara melakukan berbagai keterampilan (mengambil posisi, mencetak angka, mengoper bola).	4	Menjelaskan dengan lengkap, tepat, dan sistematis.
		3	Menjelaskan dengan cukup jelas, beberapa bagian kurang lengkap.
		2	Penjelasan kurang tepat

			dan kurang lengkap.
		1	Tidak dapat menjelaskan.
Keterampilan	Mempraktikkan gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif saat bermain Gobak Sodor dengan benar.	4	Melakukan gerakan dengan tepat, lancar, dan sesuai aturan.
		3	Melakukan gerakan dengan benar, namun kurang konsisten.
		2	Gerakan kurang tepat dan sering melakukan kesalahan.
		1	Gerakan tidak sesuai aturan dan kurang koordinasi.
Sikap	Menunjukkan sikap jujur, disiplin, sportif, dan kerjasama selama pembelajaran dan permainan.	4	Selalu menunjukkan sikap positif, aktif, dan bertanggung jawab.
		3	Cukup sering menunjukkan sikap positif, kadang kurang disiplin.

		2	Jarang menunjukkan sikap positif dan kurang menghargai teman.
		1	Tidak menunjukkan sikap jujur, disiplin, dan kerjasam

Petunjuk Penilaian:

- **Pengetahuan:** melalui tanya jawab.
- **Keterampilan:** melalui observasi langsung saat praktik permainan.
- **Sikap:** melalui pengamatan guru selama pembelajaran dan refleksi siswa.

Mengetahui
Guru Kelas



Fahrul Roji, S.Pd
NIP. 198507182023211006

Peneliti



Suryaningsih Aisyah
NIM. 2120500185

Kepala Sekolah



Megawilan Tanjung, S.Pd
NIP. 197906042002122009

Siklus 1 Pertemuan II

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN RPP

Satuan Pendidikan	: SD Negeri 04 Bilah Hilir
Kelas / Semester	: V/1
Tema 5	: Permainan Tradisional
Subtema	: Permainan Tradisional di Daerahku
Mata Pelajaran	: PJOK
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1: Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab dalam pembelajaran dan kehidupan sehari-hari.

KI 2: Menunjukkan sikap jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan tanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, serta lingkungan sekitar.

KI 3: Memahami pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural tentang gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif melalui pengamatan, tanya jawab, dan percobaan dalam pembelajaran.

KI 4: Mengembangkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif melalui praktik pola gerak dasar dan permainan tradisional sesuai dengan tahap perkembangan anak.

B. Kompetensi Dasar Dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2 Menerapkan prosedur kombinasi pola gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai permainan tradisional.	<ul style="list-style-type: none">Siswa mendapatkan pasangan sesuai dengan yang ditentukan guru melalui permainan tradisional yaitu siswa di bagi menjadi 2 kelompok, 1 kelompok terdiri 5-10 orang.Siswa menerima dan mempelajari yang berisi perintah dan indikator

<p>4.2 Mempraktikkan kombinasi gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai permainan tradisional.</p>	<p>tugas kombinasi pola gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif permainan tradisional (berlari, menghindari, melompat).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa melakukan suit agar mengetahui kelompok mana yang bermain dan kelompok mana yang menjadi penjaga. • Siswa mencoba permainan tradisional dilandasi nilai-nilai disiplin, percaya diri, sungguh-sungguh, dan kerja sama.
--	---

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan kegiatan permainan tradisional Gobak Sodor, siswa mampu menjelaskan aturan permainan untuk melatih pola gerak dasar lokomotor dengan tepat.
2. Dengan kegiatan permainan tradisional Gobak Sodor, siswa mampu mempraktikkan keterampilan pola gerak dasar lokomotor.

D. MATERI PEMBELAJARAN

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan: Mengenalkan permainan tradisional Gobak Sodor yang berasal dari Jawa Tengah.

E. METODE PEMBELAJARAN

1. Metode : Ceramah, diskusi, dan tanya jawab.
2. Pendekatan : Saintifik

F. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

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

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

1. Guru membuka pembelajaran
2. Guru meminta siswa untuk memimpin doa
3. Guru menanyakan kehadiran siswa

4. Guru memberikan motivasi agar siswa lebih semangat mengikuti pembelajaran.
5. Guru menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang Olahraga Tradisional dengan menggunakan Permainan Tradisional.
6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

Kegiatan Inti

1. Guru menjelaskan kembali tentang jenis permainan tradisional secara singkat.
2. Guru menjelaskan kembali tentang permainan Gobak sodor (aturan permainan, cara permainan)
3. Guru membagi 2 kelompok, dalam 1 kelompok terdiri dari 10 orang siswa.
4. Setelah itu guru mengajak siswa kelapangan untuk bermain permainan gobak sodor.
5. Guru melihat kembali setiap kegiatan keaktifan siswa.
6. Setelah kegiatan bermain, siswa bersama guru berdiskusi kembali tentang kegiatan permainan yang telah dilakukan.
7. Guru menyuruh siswa menulis cerita tentang pengalamannya dalam bermain Gobak sodor.
8. Setelah menulis, guru memberikan lembar angket siswa. Untuk melihat keaktifan siswa.
9. Guru menjelaskan ulang tata cara untuk mengisi angket dan siswa mengerjakan lembar angket siswa.

Kegiatan Penutup

1. Guru memberikan kesempatan untuk siswa bertanya.
2. Guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
3. Guru mengajak siswa berdoa menurut agama masing-masing.
4. Guru memberi salam.

H. PENILAIAN

Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Skor	Kriteria Penilaian
Pengetahuan	Menyebutkan cara melakukan keterampilan mengambil posisi, mencetak angka, dan mengoper ke teman.	4	Menjelaskan dengan lengkap, benar, dan sistematis.
		3	Menjelaskan dengan cukup jelas, hanya beberapa bagian kurang lengkap.
		2	Penjelasan kurang tepat dan kurang lengkap.
		1	Tidak dapat menjelaskan keterampilan.
Keterampilan	Mempraktikkan gerak lokomotor dan non-lokomotor dengan benar saat bermain Gobak Sodor.	4	Melakukan gerakan dengan tepat, lincah, dan sesuai aturan.
		3	Melakukan gerakan dengan benar, tetapi kurang konsisten.

		2	Gerakan kurang tepat, sering melakukan kesalahan.
		1	Gerakan tidak sesuai aturan dan kurang koordinasi.
Sikap	Menunjukkan sikap jujur, disiplin, sportif, dan kerjasama selama pembelajaran dan bermain.	4	Selalu menunjukkan sikap positif, aktif, dan bertanggung jawab.
		3	Cukup sering menunjukkan sikap positif, namun ada beberapa kali kurang disiplin.
		2	Jarang menunjukkan sikap positif dan kurang menghargai teman.
		1	Tidak menunjukkan

			sikap jujur, disiplin, dan kerjasama.
--	--	--	---

Cara Penilaian

- **Pengetahuan:** melalui tanya jawab dan diskusi.
- **Keterampilan:** melalui observasi saat bermain dan praktik gerak.
- **Sikap:** melalui pengamatan selama pembelajaran dan refleksi siswa.

Mengetahui
Guru Kelas



Fahrul Roji, S.Pd
NIP. 198507182023211006

Peneliti



Suryaningsih Aisyah
NIM. 2120500185

Kepala Sekolah



Megawilan Tanjung, S.Pd
NIP. 197906042002122009

Siklus 2 Pertemuan I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN RPP

Satuan Pendidikan : SD Negeri 04 Bilah Hilir
Kelas / Semester : V/1
Tema 5 : Permainan Tradisional
Subtema : Permainan Tradisional di Daerahku
Mata Pelajaran : PJOK
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1: Menghargai dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya dalam kehidupan sehari-hari.

KI 2: Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam interaksi sosial dan pembelajaran.

KI 3: Memahami dan menerapkan gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif melalui pengamatan dan praktik dalam permainan tradisional.

KI 4: Melaksanakan keterampilan gerak dasar secara tepat, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif dalam permainan tradisional.

B. Kompetensi Dasar Dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3 Menerapkan prosedur kombinasi pola gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai permainan tradisional.	<ul style="list-style-type: none">Siswa mendapatkan pasangan sesuai dengan yang ditentukan guru melalui permainan tradisional yaitu siswa di bagi menjadi 2 kelompok, 1 kelompok terdiri 5-10 orang.Siswa menerima dan mempelajari yang berisi perintah dan indikator tugas kombinasi pola gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif permainan tradisional (berlari, menghindar, melompat).
4.3 Mempraktikkan kombinasi gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai permainan	

<p>tradisional.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa melakukan suit agar mengetahui kelompok mana yang bermain dan kelompok mana yang menjadi penjaga. • Siswa mencoba permainan tradisional dilandasi nilai-nilai disiplin, percaya diri, sungguh-sungguh, dan kerja sama.
---------------------	---

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 permainan tradisional Gobak sodor.

D. MATERI PEMBELAJARAN

PJOK : Permainan tradisional Gobak sodor

E. METODE PEMBELAJARAN

1. Metode : Ceramah, diskusi, dan tanya jawab.
2. Pendekatan : Saintifik

F. MEDIA dan SUMBER BELAJAR

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

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

1. Guru membuka pembelajaran
2. Guru meminta siswa untuk memimpin doa
3. Guru menanyakan kehadiran siswa
4. Guru memberikan motivasi agar siswa lebih semangat mengikuti pembelajaran.
5. Guru menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang Olahraga Tradisional dengan menggunakan Permainan Tradisional.
6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

Kegiatan Inti

1. Guru dan siswa melakukan tanya jawab dengan jawaban benar akan diberi hadiah.
2. Guru mengulang kembali menjelaskan tentang permainan Gobak Sodor (aturan permainan, cara permainan).
3. Siswa disuruh kembali membentuk kelompok yang telah dibagi sebelumnya.
4. Setelah itu guru mengajak siswa kelapangan untuk bermain permainan Gobak Sodor.
5. Guru melihat setiap kegiatan keaktifan siswa.
6. Dalam bermain permainan akan ada pemenang dalam permainan ini Gobak Sodor.
7. Kelompok yang memenangkan permainan dalam menghadapi kelompok lawan akan diberi hadiah.
8. Setelah kegiatan bermain, Siswa kembali menulis cerita tentang pengalamannya dalam bermain Gobak Sodor.
9. Setelah menulis, guru memberikan lembar angket siswa. Untuk melihat keaktifan siswa.

Kegiatan Penutup

1. Guru memberikan kesempatan untuk siswa bertanya.
2. Guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
3. Guru mengajak siswa berdoa menurut agama masing-masing.
4. Guru memberi salam.

H. PENILAIAN

Tema: Permainan Tradisional — Gobak Sodor
Kelas: V SD

Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Skor	Kriteria Penilaian
Pengetahuan	Menyebutkan cara melakukan berbagai keterampilan	4	Menjelaskan dengan lengkap, benar, dan sistematis.

	(mengambil posisi, mencetak angka, mengoper)	3	Menjelaskan dengan cukup jelas, meski ada kekurangan minor.
		2	Penjelasan kurang lengkap dan kurang tepat.
		1	Tidak dapat menjelaskan.
Keterampilan	Mempraktikkan gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif dalam permainan	4	Melakukan gerakan dengan tepat, lincah, dan sesuai aturan.
		3	Melakukan gerakan dengan benar namun kurang konsisten.
		2	Gerakan kurang tepat dan sering melakukan kesalahan.
		1	Gerakan tidak sesuai aturan dan kurang koordinasi.
Sikap	Menunjukkan sikap jujur, disiplin, santun, peduli, dan bertanggung jawab saat pembelajaran dan bermain	4	Selalu menunjukkan sikap positif, aktif, dan bertanggung jawab.
		3	Cukup sering menunjukkan sikap positif, namun ada beberapa kali kurang disiplin.
		2	Jarang menunjukkan

			sikap positif dan kurang menghargai teman.
		1	Tidak menunjukkan sikap yang diharapkan.

Cara Penggunaan Rubrik

- **Pengetahuan** dinilai lewat tanya jawab atau tugas tertulis singkat.
- **Keterampilan** dinilai melalui observasi saat siswa bermain dan praktik gerak.
- **Sikap** dinilai melalui pengamatan guru selama pembelajaran dan diskusi.

Mengetahui

Guru Kelas



Fahrul Roji, S.Pd

NIP. 198507182023211006

Peneliti



Suryaningsih Aisyah

NIM. 2120500185

Kepala Sekolah



Megawilan Tanjung, S.Pd

NIP. 197906042002122009

Siklus 2 Pertemuan II

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN RPP

Satuan Pendidikan	: SD Negeri 04 Bilah Hilir
Kelas / Semester	: V /1
Tema 5	: Permainan Tradisional
Subtema	: Permainan Tradisional di Daerahku
Mata Pelajaran	: PJOK
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1: Menghargai dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya dalam kehidupan sehari-hari.

KI 2: Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam interaksi sosial.

KI 3: Memahami gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif melalui pengamatan dan praktik dalam permainan tradisional.

KI 4: Menerapkan keterampilan gerak dasar secara kreatif, produktif, kolaboratif, dan komunikatif dalam permainan tradisional.

B. Kompetensi Dasar Dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.4 Menerapkan prosedur kombinasi pola gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai permainan	<ul style="list-style-type: none">Siswa mendapatkan pasangan sesuai dengan yang ditentukan guru melalui permainan tradisional yaitu siswa di bagi menjadi 2 kelompok, 1 kelompok terdiri 5-10 orang.Siswa menerima dan mempelajari yang berisi perintah dan indikator tugas

<p>tradisional.</p> <p>4.4 Mempraktikkan kombinasi gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai permainan tradisional.</p>	<p>kombinasi pola gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif permainan tradisional (berlari, menghindar, melompat).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa melakukan suit agar mengetahui kelompok mana yang bermain dan kelompok mana yang menjadi penjaga. • Siswa mencoba permainan tradisional dilandasi nilai-nilai disiplin, percaya diri, sungguh-sungguh, dan kerja sama.
--	--

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 cerita tentang permainan tradisional Gobak sodor.

D. MATERI PEMBELAJARAN

PJOK : Permainan tradisional Gobak sodor

E. METODE PEMBELAJARAN

1. Metode : Ceramah, diskusi, dan tanya jawab.
2. Pendekatan : Saintifik

F. MEDIA dan SUMBER BELAJAR

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

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

1. Guru membuka pembelajaran
2. Guru meminta siswa untuk memimpin doa
3. Guru menanyakan kehadiran siswa
4. Guru memberikan motivasi agar siswa lebih semangat mengikuti pembelajaran.
5. Guru menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang Olahraga Tradisional dengan menggunakan Permainan Tradisional.
6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

Kegiatan Inti

1. Guru dan siswa melakukan tanya jawab dengan jawaban benar akan diberi hadiah.
2. Guru mengulang kembali menjelaskan tentang permainan Gobak Sodor (aturan permainan, cara permainan) secara singkat.
3. Siswa disuruh kembali membentuk kelompok yang telah dibagi sebelumnya.
4. Setelah itu guru mengajak siswa kelapangan untuk bermain permainan Gobak Sodor.
5. Guru melihat setiap kegiatan keaktifan siswa.
6. Dalam bermain permainan akan ada pemenang dalam permainan ini Gobak Sodor.
7. Kelompok yang memenangkan permainan dalam menghadapi kelompok lawan akan diberi hadiah.

8. Setelah kegiatan bermain, siswa bersama guru berdiskusi kembali tentang kegiatan permainan yang telah dilakukan.
9. Guru melemparkan beberapa pertanyaan kepada siswa tentang permainan Gobak Sodor.
10. Setelah kegiatan bermain, Siswa kembali menulis cerita tentang pengalamannya dalam bermain Gobak Sodor.
11. Setelah menulis, guru memberikan lembar angket siswa untuk melihat keaktifan siswa.

Kegiatan Penutup

1. Guru memberikan kesempatan untuk siswa bertanya.
2. Guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
3. Guru mengajak siswa berdoa menurut agama masing-masing.
4. Guru memberi salam penutup.

H. RUBRIK PENILAIAN PJOK

Tema: Permainan Tradisional — Gobak Sodor

Kelas: V

KD 1 & 2: Menerapkan dan mempraktikkan gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai konsep tubuh, ruang, dan usaha.

Aspek	Indikator Penilaian	Skor	Kriteria Penilaian
Pengetahuan	Menyebutkan cara melakukan keterampilan mengambil posisi, mencetak angka, dan mengoper ke teman.	4	Menjelaskan dengan lengkap, benar, dan sistematis tentang keterampilan permainan Gobak Sodor.
		3	Menjelaskan dengan cukup jelas, hanya beberapa

			bagian kurang lengkap atau kurang sistematis.
		2	Menjelaskan secara singkat dan tidak sistematis, ada kesalahan informasi.
		1	Tidak dapat menjelaskan keterampilan secara benar.
Keterampilan Gerak	Menggunakan keterampilan mencetak angka dan mengoper ke teman dalam permainan.	4	Melakukan gerakan dengan tepat, lincah, dan sesuai aturan permainan secara konsisten.
		3	Melakukan gerakan dengan benar, namun ada beberapa kesalahan kecil atau kurang lincah.
		2	Melakukan gerakan dengan kurang tepat, sering terjadi kesalahan, dan kurang koordinasi.
		1	Gerakan tidak tepat, tidak sesuai aturan, dan kurang koordinasi.
Sikap	Menunjukkan sikap jujur, disiplin, dan kerjasama saat bermain dan diskusi.	4	Selalu menunjukkan sikap positif, aktif berpartisipasi, dan bekerja sama dengan teman.
		3	Cukup sering menunjukkan sikap positif, namun ada beberapa kali

			kurang disiplin atau kurang kerjasama.
		2	Jarang menunjukkan sikap positif, kadang tidak disiplin atau kurang menghargai teman.
		1	Tidak menunjukkan sikap jujur, disiplin, dan kerjasama dalam pembelajaran.

Cara Penilaian

- Penilaian **pengetahuan** dilakukan melalui tanya jawab atau tes tertulis singkat.
- Penilaian **keterampilan gerak** dinilai langsung saat siswa bermain Gobak Sodor.
- Penilaian **sikap** dilakukan melalui pengamatan selama pembelajaran dan diskusi.

Mengetahui
Guru Kelas



Fahrul Roji, S.Pd
NIP. 198507182023211006

Peneliti



Suryaningsih Aisyah
NIM. 2120500185

Kepala Sekolah



Megawilan Tanjung, S.Pd
NIP. 197906042002122009

Lampiran 3

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

Hari/Tanggal : Kamis 10 Juli 2025

Siklus Pertemuan :

Waktu : 08.00 – 09.10 WIB

Kelas/Semester : V/Ganjil

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

Siklus I – Pertemuan 1

No	Aspek yang Diamati	Indikator	YA	TIDAK	Catatan
1	Kegiatan Pendahuluan	Guru membuka pembelajaran dengan salam dan apersepsi	✓		
2		Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	✓		
3	Kegiatan Inti	Guru menjelaskan langkah kegiatan pembelajaran	✓		
4		Guru memberikan instruksi secara jelas	✓		
5		Guru membimbing siswa selama aktivitas berlangsung	✓		
6		Guru memberikan motivasi agar siswa aktif	✓		
7		Guru mengelola kelas dengan baik	✓		
8	Kegiatan Penutup	Guru mengajak siswa	✓		

		menyimpulkan pembelajaran			
9		Guru memberikan umpan balik	✓		

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

Siklus I – Pertemuan 2

No	Aspek yang Diamati	Indikator	YA	TIDAK	Catatan
1	Kegiatan Pendahuluan	Guru membuka pelajaran dan melakukan apersepsi	✓		
2		Guru mengingatkan tujuan pembelajaran	✓		
3	Kegiatan Inti	Guru memperbaiki instruksi sebelumnya	✓		
4		Guru membimbing aktivitas siswa	✓		
5		Guru memotivasi siswa agar lebih aktif	✓		
6		Guru mengawasi jalannya kegiatan	✓		
7	Kegiatan Penutup	Guru dan siswa membuat refleksi pembelajaran	✓		
8		Guru menyampaikan tindak lanjut	✓		

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

Siklus II – Pertemuan 1

No	Aspek yang Diamati	Indikator	YA	TIDAK	Catatan
1	Kegiatan Pendahuluan	Guru memberi motivasi di awal pembelajaran	✓		
2		Guru mengulas materi/aturan kegiatan	✓		
3	Kegiatan Inti	Guru memberikan instruksi lebih jelas dibanding siklus sebelumnya	✓		
4		Guru membimbing siswa dalam kegiatan	✓		
5		Guru memberikan penguatan kepada siswa aktif	✓		
6		Guru mengelola kelas dan waktu dengan baik	✓		
7	Kegiatan Penutup	Guru melakukan evaluasi singkat	✓		
8		Guru memberikan kesimpulan pembelajaran	✓		

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

Siklus II – Pertemuan 2

No	Aspek yang Diamati	Indikator	YA	TIDAK	Catatan
1	Kegiatan Pendahuluan	Guru membuka pembelajaran dengan baik	✓		
2	Kegiatan Inti	Guru melaksanakan perbaikan yang direncanakan pada siklus II	✓		
3		Guru memastikan semua siswa terlibat	✓		
4		Guru membimbing aktivitas dengan optimal	✓		
5		Guru menjaga keamanan dan ketertiban	✓		
6	Kegiatan Penutup	Guru menutup pembelajaran dengan evaluasi	✓		
7		Guru memberikan kesimpulan akhir	✓		

Butiran Soal

TERHADAP KEPRAKTISAN INSTRUMEN PENILAIAN KEAKTIFAN BELAJA DALAM PEMBELAJARAN PJOK MELALUI PERMAINAN GOBAK SODOR

Nama :

Kelas :

Hari/Tanggal :

Petunjuk Pengisian

1. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti.
2. Berikan jawaban yang sesuai dengan keadaan Anda sebenarnya.
3. Beri tanda centang (✓) pada kolom alternatif jawaban yang Anda pilih.
4. Semua pernyataan wajib diisi.

Kriteria Penilaian

Jawaban	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Kurang Setuju (KS)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Pernyataan Angket

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
Aspek Visual						
1	Saya memperhatikan penjelasan guru ketika kegiatan permainan Gobak Sodor berlangsung.					
2	Saya melihat dengan seksama demonstrasi yang diberikan guru saat menjelaskan aturan permainan.					
Aspek Lisan						
3	Saya bertanya kepada guru jika ada hal yang belum saya pahami.					
4	Saya mampu menyampaikan pendapat saat berdiskusi dengan teman.					
Aspek Mendengar						
5	Saya mendengarkan instruksi guru dengan baik ketika bermain Gobak Sodor.					

5	Saya mendengarkan penjelasan teman ketika berdiskusi.					
7	Saya memperhatikan hasil presentasi kelompok lain.					
Aspek Gerak (Psikomotor)						
8	Saya mengikuti kegiatan permainan Gobak Sodor dengan aktif.					
9	Saya bergerak sesuai instruksi guru selama permainan.					
10	Saya berpartisipasi dalam permainan tanpa ragu-ragu.					
11	Saya berusaha menyelesaikan tugas gerak yang diberikan guru.					
12	Saya melakukan aktivitas fisik secara sungguh-sungguh selama pembelajaran.					
Aspek Menulis						
13	Saya menulis cerita pengalaman bermain Gobak Sodor dengan sungguh-sungguh.					
14	Saya mencatat instruksi atau informasi yang disampaikan guru.					
Aspek Mental						
15	Saya mengambil keputusan/bertanggung jawab mengikuti kegiatan permainan Gobak Sodor.					
16	Saya menanggapi penyajian guru dengan percaya diri.					
Aspek Emosional						
17	Saya menunjukkan ketertiban di kelas maupun di lapangan.					
18	Saya menunjukkan keberanian mengikuti kegiatan permainan Gobak Sodor					

LAMPIRAN 4

LEMBAR OBSERVASI SIKLUS I PERTEMUAN-I

Dilaksanakan pada tanggal 10 Juli 2025 pukul 08.00-09.10 WIB

NO	NAMA SISWA	A	B	C	D	E
1.	DEVILA ANANDA	✓	✓	✓		✓
2.	ISMAIL FAHMI			✓	✓	
3.	KALNA SALSA BILA	✓				✓
4.	MAULIDA ASIFA				✓	
5.	MIKAILA KHARUN NISA	✓		✓		
6.	MUHAMMAD ANDRE					✓
7.	MUHAMMAD ALIF	✓	✓		✓	✓
8.	MUHAMMAD INDRA LESMANA	✓				
9.	MUHAMMAD RAIFAN GHANIM				✓	
10.	MHD JIHATUL HAKIM TANJUNG	✓	✓			
11.	MUHAMMAD ZAHDAN NST			✓		✓
12.	MHD ZIDAN AL HAIR NST	✓		✓		
13.	NISMA ANUGRAH		✓		✓	
14.	RAFHAEL ALDANA ALI			✓		
15.	RAJENDRA SHAFWAN NAINGGOLAN	✓			✓	✓
16.	SELFY DAMAYANTI SARAGIH		✓	✓		
17.	SOFIATUL JANNAH				✓	
18.	SYALSABILAH PUTRI			✓		✓
19.	SYAHRIAH AZRA	✓	✓			
20.	SYIFA NAILA HANNUM				✓	

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 I PERTEMUAN-II

Dilaksanakan pada tanggal 17 Juli 2025 pukul 08.00-09.10 WIB

NO	NAMA SISWA	A	B	C	D	E
1.	DEVILA ANANDA	✓		✓		✓
2.	ISMAIL FAHMI		✓	✓	✓	
3.	KALNA SALSA BILA	✓		✓		✓
4.	MAULIDA ASIFA				✓	
5.	MIKAILA KHARUN NISA	✓		✓		
6.	MUHAMMAD ANDRE					✓
7.	MUHAMMAD ALIF	✓	✓		✓	✓
8.	MUHAMMAD INDRA LESMANA	✓				
9.	MUHAMMAD RAIFAN GHANIM			✓	✓	
10.	MHD JIHATUL HAKIM TANJUNG	✓				
11.	MUHAMMAD ZAH DAN NST		✓			✓
12.	MHD ZIDAN AL HAIR NST	✓				
13.	NISMA ANUGRAH		✓		✓	
14.	RAFHAEL ALDANA ALI			✓		
15.	RAJENDRA SHAFWAN NAINGGOLAN	✓			✓	✓
16.	SELFY DAMAYANTI SARAGIH			✓		
17.	SOFIATUL JANNAH				✓	
18.	SYALSABILAH PUTRI			✓		✓
19.	SYAHRIAH AZRA	✓	✓			
20.	SYIFA NAILA HANNUM	✓		✓	✓	

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-I

Dilaksanakan pada tanggal 24 Juli 2025 pukul 08.00-09.10 WIB

NO	NAMA SISWA	A	B	C	D	E
1.	DEVILA ANANDA	✓	✓	✓	✓	✓
2.	ISMAIL FAHMI		✓	✓	✓	
3.	KALNA SALSA BILA	✓	✓	✓		✓
4.	MAULIDA ASIFA		✓		✓	✓
5.	MIKAILA KHARUN NISA	✓		✓		
6.	MUHAMMAD ANDRE		✓	✓		✓
7.	MUHAMMAD ALIF	✓	✓		✓	✓
8.	MUHAMMAD INDRA LESMANA	✓		✓	✓	
9.	MUHAMMAD RAIFAN GHANIM		✓	✓	✓	✓
10.	MHD JIHATUL HAKIM TANJUNG	✓	✓			✓
11.	MUHAMMAD ZAH DAN NST		✓	✓	✓	✓
12.	MHD ZIDAN AL HAIR NST	✓	✓	✓	✓	✓
13.	NISMA ANUGRAH	✓	✓	✓	✓	
14.	RAFHAEL ALDANA ALI			✓		
15.	RAJENDRA SHAFWAN NAINGGOLAN	✓	✓	✓	✓	✓
16.	SELFIE DAMAYANTI SARAGIH		✓	✓		✓
17.	SOFIATUL JANNAH	✓		✓	✓	
18.	SYALSABILAH PUTRI		✓	✓		✓
19.	SYAHRIAH AZRA	✓	✓			
20.	SYIFA NAILA HANNUM	✓	✓	✓	✓	

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-II

Dilaksanakan pada tanggal 31 Juli 2025 pukul 08.00-09.10 WIB

NO	NAMA SISWA	A	B	C	D	E
1.	DEVILA ANANDA	✓	✓	✓	✓	✓
2.	ISMAIL FAHMI	✓	✓	✓	✓	✓
3.	KALNA SALSA BILA	✓	✓	✓	✓	✓
4.	MAULIDA ASIFA	✓	✓	✓	✓	✓
5.	MIKAILA KHARUN NISA	✓		✓	✓	✓
6.	MUHAMMAD ANDRE	✓	✓	✓	✓	✓
7.	MUHAMMAD ALIF	✓	✓		✓	✓
8.	MUHAMMAD INDRA LESMANA	✓	✓	✓	✓	✓
9.	MUHAMMAD RAIFAN GHANIM	✓	✓	✓	✓	✓
10	MHD JIHATUL HAKIM TANJUNG	✓	✓	✓	✓	✓
11.	MUHAMMAD ZAH DAN NST	✓	✓	✓	✓	✓
12.	MHD ZIDAN AL HAIR NST	✓	✓	✓	✓	✓
13.	NISMA ANUGRAH	✓	✓	✓	✓	
14.	RAFHAEL ALDANA ALI	✓		✓	✓	✓
15.	RAJENDRA SHAFWAN NAINGGOLAN	✓	✓	✓	✓	✓
16.	SELFIE DAMAYANTI SARAGIH		✓	✓	✓	✓
17.	SOFIATUL JANNAH	✓		✓	✓	✓
18.	SYALSABILAH PUTRI	✓	✓	✓	✓	✓

19.	SYAHRIAH AZRA	✓	✓	✓	✓	✓
20.	SYIFA NAILA HANNUM	✓	✓	✓	✓	✓

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 9

DOKUMENTASI

- **Pertemuan dengan Kepala Sekolah**



➤ **Siklus I Pertemuan I**

- Guru Menjelaskan Pembelajaran dan Memperkenalkan Permainan Tradisional



- Guru Memberikan 1 Contoh Permainan Tradisional Yaitu Egrang Batok
- Siklus I Pertemuan II
- Guru Mengajak Siswa Kelapangan dan Memperaktekkan Permainan Tradisional Gobak Sodor



➤ **Siklus I Pertemuan II**

- Guru Mengajak Siswa Kelapangan dan Memperaktekkan Permainan Tradisional Gobak Sodor sekaligus melatih gerak lokomotorik



- Guru Menjelaskan Cara Bermain Permainan Tradisional Gobak Sodor dan Membagi Kelompok



➤ **Siklus II Pertemuan I**

- Guru Menjelaskan Kembali Cara Bermain dan Aturan Permainan Tradisional Gobak Sodor dan Membagi Kelompok Menjadi 2



- Guru Mengawasi Praktek Permainan Tradisional Gobak Sodor



- Guru Melihat Keaktifan Siswa Dalam Melakukan Permainan Tradisional Gobak Sodor



➤ **Siklus II Pertemuan II**

- Guru Menjeelaskan kembali Aturan Bermain Permainan Tradisional Gobak Sodor Agar Tidak Ada Kecurangan Dalam Bermain



- Guru Membagi Kelompok Menjadi 2 dan Memulai Permainan Tradisional Gobak Sodor





- Guru Memperhatikan Keaktifan Siswa Dalam Bermain Permainan Tradisional Gobak Sodor Agar Tidak ada Kecurangan





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

Nomor : 3254 /Un.28/E.2/TL.00.9/ 07 /2025

04 Juli 2025

Lampiran : -

Hal : Izin Riset
Penyelesaian Skripsi

Yth. Kepala Sekolah SD.Negeri 04 Bilah Hilir Kab.Labuhanbatu

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

Nama : Suryaningsih Aisyah

NIM : 2120500185

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Alamat : Jln. Besar Negeri Lama, Desa Perkebunan Sennah,Kec. Bilah Hilir
Kabupaten Labuhanbatu

Adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul **"Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SD. Negeri 04 Bilah Hilir Kabupaten Labuhanbatu "**.

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin Riset penelitian dengan judul di atas.

Demikian disampaikan, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

an. Dekan

Wakil Dekan Bidang akademik dan
Kelembagaan



Al. Asrun Lubis, S.Ag, M.Pd
NIP 19710424 199903 1 004



**PEMERINTAH KABUPATEN LABUHANBATU
DINAS PENDIDIKAN
UPTD SATUAN PENDIDIKAN
10205897 SDN 04 BILAH HILIR
KECAMATAN BILAH HILIR**

Alamat : Perkebunan Sennah

e-mail : sdn04bilahilir@gmail.com

Kode Pos : 21471

SURAT KETERANGAN

Nomor : 400.3.3.7/ 145 / SDN.4-BH/ 2025

Kepada Yth :

**Dekan UIN Syahada Padangsidempuan
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Di –
Tempat**

Dengan hormat,

Berdasarkan Surat Permohonan Penelitian Nomor 3254 / Un.28/E.2/TL.00.9/07/2025 tanggal 04 Juli 2025 Perihal Permohonan izin tempat pelaksanaan Penelitian untuk Penyelesaian Skripsi, maka dengan ini kami memberikan izin kepada:

Nama : Suryaningsih Aisyah
NIM : 2120500185
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat : Jln. Besar Negeri Lama, Desa Perkebunan Sennah, Kec. Bilah Hilir
Kabupaten Labuhanbatu

Dan telah selesai melaksanakan Penelitian tersebut dengan judul “ **Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SD Negeri 04 Bilah Hilir Kabupaten Labuhanbatu**”.

Demikian Surat ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih .

Perkebunan Sennah, 5 Agustus 2025
Kepala Sekolah

MEGAWILAN TANJUNG, S.Pd
NIP. 197906042002122009