



**PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA  
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL  
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI  
OLAHRAGA DAN KESEHATAN DI MIN 2  
PADANGSIDIMPUAN**

**SKRIPSI**

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

**NANDA DIAN HAKIM**

NIM. 1620500116

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
PADANGSIDIMPUAN**

**2021**



PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA  
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL  
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI  
OLAHRAGA DAN KESEHATAN DI MIN 2  
PADANGSIDIMPUAN

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

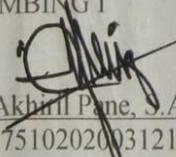
Oleh

NANDA DIAN HAKIM  
NIM. 1620500116

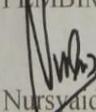


PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

PEMBIMBING I

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

PEMBIMBING II

  
Nursyaidah, M. Pd  
NIP. 197707262003122001

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
PADANGSIDIMPUAN  
2021

## SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal: Skripsi  
A.n. Nanda Dian Hakim  
Lampiran: 7 (Tujuh) Eksemplar

Padangsidempuan, 11 Juni 2021  
Kepada Yth.  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu  
Keguruan IAIN Padangsidempuan  
di-

Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

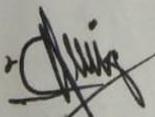
Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi a.n. **NANDA DIAN HAKIM** yang berjudul: **"PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN di MIN 2 PADANGSIDIMPUAN"**, maka kami menyatakan bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk memenuhi sebagai persyaratan dalam mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidempuan.

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

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

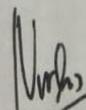
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

PEMBIMBING I



Dr. H. Akhiril Pahle, S.Ag., M.Pd  
NIP.19751020 200312 1 003

PEMBIMBING II



Nursaidah, M.Pd  
NIP.19770726 200312 2 001

## SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan ini Saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis Saya, skripsi dengan judul “Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Permainan Tradisional Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Di Min 2 Padangsidempuan” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di IAIN 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 dipublikasikan orang lain kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan naskah Saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila dikemudian 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, Juni 2021

Pembuat Pernyataan,



Nanda Dian Hakim

NIM. 16 205 00116

## SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nanda Dian Hakim  
Nim : 16 205 00116  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : S1-Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada pihak Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan Hak Bebas Royalti Noneklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul "Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Permainan Tradisional Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Min 2 Padangsidempuan", beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini pihak Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat, dan mempublikasikan karya ilmiah Saya selama tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidempuan, Juni 2021

Pembuat Pernyataan



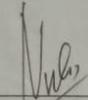
Nanda Dian Hakim

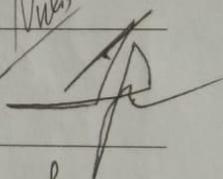
NIM. 16 205 00116

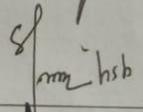
**DEWAN PENGUJI  
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI**

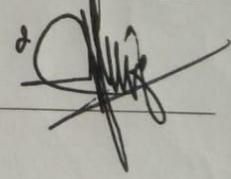
**NAMA : NANDA DIAN HAKIM**  
**NIM : 16 205 00116**  
**JUDUL SKRIPSI : PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA  
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL PADA  
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI  
OLAHRAGA DAN KESEHATAN DI MIN 2  
PADANGSIDIMPUAN**

No.	Nama	Tanda Tangan
-----	------	--------------

1.	<u>Nursyaidah, M.Pd</u> (Ketua/Penguji Bidang Isi dan Bahasa)	
----	--	---

2.	<u>Ade Suhendra, S.Pd.I., M.Pd.I</u> (Sekretaris /Penguji Bidang PGMI)	
----	---	---

3.	<u>Dr. Hj. Asfiati, S.Ag., M.Pd</u> (Anggota/Penguji Bidang Metodologi)	
----	--	---

4.	<u>Dr. H. Akhiril Pane, S.Ag., M.Pd</u> (Anggota/Penguji Bidang Umum)	
----	--	---

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di	: Padangsidimpuan
Tanggal	: 15 Juli 2021
Pukul	: 08.30 WIB s/d Selesai
Hasil/ Nilai	: 83/A
Indeks Pretasi Kumulatif	: 3.56
Predikat	: Pujian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PADANGSIDIMPUAN  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

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

**PENGESAHAN**

Judul Skripsi : Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Permainan Tradisional pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di MIN 2 Padangsidimpuan  
Nama : Nanda Dian Hakim  
Nima : 1620500116  
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan /Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah dapat diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd)

Padangsidimpuan, Juli 2021

Dekan Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan



Dr. Lelva Hilda, M.Si  
NIP.19720920 200003 2 002

## ABSTRAK

**Nama** : Nanda Dian Hakim  
**NIM** : 16 205 00116  
**Program Studi** : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
**Judul Skripsi** : Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Permainan Tradisional Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di MIN 2 Padangsidimpuan.  
**Tahun** : 2021

Latar belakang masalah ini adalah kurangnya keaktifan belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (PJOK) materi Gobak Sodor Dan Bebenangan di MIN 2 Padangsidimpuan. Penyebabnya terdapat siswa yang kurang berpartisipasi dan siswa yang tidak bersemangat untuk ikut serta dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK), dimana langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang diberikan guru yaitu meliputi hanya memberikan penjelasan materi, memberikan pemahaman melalui contoh soal, tidak terjalin interaksi guru dengan siswa karena metode yang digunakan tidak menarik untuk siswa.

Rumusan masalah dalam penelitian adalah: 1. Apakah ada peningkatan keaktifan belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk: a. Untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar siswa dengan menggunakan Permainan Tradisional pada siswa di MIN 2 Padangsidimpuan.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK), dengan metode permainan tradisional. Subjek dalam penelitian ini adalah kelas III-D di MIN 2 Padangsidimpuan yang berjumlah 20 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar Observasi dan Angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik deskriptif kuantitatif dan teknik deskriptif kualitatif.

Berdasarkan pembahasan dari hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode Permainan Tradisional dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kualitas belajar siswa dalam proses pembelajaran. Peningkatan kualitas proses pembelajaran ditunjukkan dengan siswa lebih aktif dan antusias mengikuti proses pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) menggunakan metode Permainan Tradisional. Peningkatan keaktifan belajar siswa ditunjukkan berdasarkan hasil observasi yang telah dipersentasekan pada siklus I pertemuan-1 48%, pertemuan-2 55% dan siklus II pertemuan-1 69%, pertemuan-2 86% dan hasil angket yang dibagikan kepada siswa siklus I pertemuan-1 44%, pertemuan-2 59% dan siklus II pertemuan-1 74%, pertemuan-2 85%. Karena peningkatan keaktifan belajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan kesehatan (PJOK) telah mencapai sesuai yang diharapkan. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa Metode Permainan Tradisional Dapat Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Permainan Tradisional Pada Mata Pelajaran Pendidikan jasmani Olahraga dan kesehatan (PJOK)

**Kata kunci:** *Keaktifan Belajar, Permainan Tradisional*

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrohmanirrohim*

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) IAIN Padangsidempuan dengan judul skripsi: **“Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Permainan Tradisional Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Di MIN 2 Padangsidempuan”**

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. H. Akhiril Pane, S. Ag., M.Pd, dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktunya dengan tulus membimbing dan memberikan arahan kepada peneliti.
2. Ibu Nursyaidah M.Pd, Ketua Jurusan, Sekaligus dosen pembimbing II yang telah membimbing dan meluangkan waktunya untuk membimbing, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Padangsidempuan.
3. Bapak Indra Mahdi Ritonga M.Pd dosen pembimbing II yang telah banyak membantu, memberikan kritik dan saran serta meluangkan waktunya dengan tulus membimbing dan memberikan arahan kepada peneliti.
4. Rektor IAIN Padangsidempuan yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

5. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Pendidikan IAIN Padangsidempuan yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian skripsi.
6. Bapak dan Ibu dosen yang telah memberikan ilmu pengetahuannya kepada peneliti.
7. Teristimewa kepada Ibunda tercinta (Nur Siti Caniago) dan Alm Ayah (Harmain Harahap) Terimakasih yang telah memberi dukungan, motivasi, materi serta do'a tiada henti atas cinta dan kasih sayang semua demi kesuksesan dan kebahagiaan peneliti.
8. Kepada Kakak tercinta yaitu Sakinah Harahap, Syahri Ramadhan Harahap, Nur Kholilah Harahap, Mawaddah El Khoiriyah Harahap yang telah banyak memberi dukungan dan do'a kepada peneliti.
9. Terimakasih Kepada Abang terbaik yaitu Sandi Jambak A.Md.T. yang telah banyak membantu, memotivasi serta memberi semangat kepada peneliti dan terimakasih atas semua waktu dan pengalaman terbaiknya.
10. Kepada Sahabat terbaik sekaligus teman seperjuangan Nur Dingin Hasibuan terimakasih banyak telah membantu dan menemani setiap saat dalam penyelesaian skripsi ini.
11. Seluruh rekan seperjuangan mahasiswa PGMI angkatan 2016 yang saya banggakan.
12. Dan semua pihak yang membantu terselesainya skripsi ini yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu.

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

*Wasalamu 'alaikum Wr.Wb*

Padangsidempuan, Juni 2021

Penelitian

Nanda Dian Hakim

NIM 16 205 00116

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>Halaman Judul .....</b>	
<b>Halaman Pengesahan Pembimbing.....</b>	
<b>Abstrak.....</b>	<b>i</b>
<b>Kata Pengantar.....</b>	<b>ii</b>
<b>Daftar Isi .....</b>	<b>iv</b>
<b>Daftar Tabel.....</b>	<b>vi</b>
<b>Daftar Gambar .....</b>	<b>vii</b>
<b>Daftar Lampiran .....</b>	<b>viii</b>
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Batasan Istilah. ....	9
E. Rumusan Masalah. ....	10
F. Tujuan Masalah. ....	10
G. Kegunaan Penelitian.....	11
H. Indikator Keberhasilan Tindakan .....	12
I. Sistematika Pembahasan. ....	12
 <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Kajian Teori.....	14
1. Keaktifan belajar.....	14
a. Pengertian Belajar .....	14
b. Pengertian Keaktifan Belajar Siswa .....	16
c. Faktor-faktor Keaktifan Belajar Siswa. ....	18
d. Indikator Keaktifan belajar Siswa. ....	22
e. Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa. ....	22
2. Permainan Tradisional.....	25
a. Pengertian Permainan Tradisional. ....	28
b. Jenis-jenis Permainan Tradisional.....	34
c. Manfaat Permainan Tradisional. ....	32
B. Penelitian Yang Relevan .....	35
C. Kerangka Berpikir.....	36
D. Hipotesis Tindakan.....	38

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	39
B. Jenis dan Subjek Penelitian .....	39
C. Latar dan Subjek Penelitian.....	40
D. Prosedur Penelitian .....	41
E. Sumber Data .....	48
F. Instrument Pengumpulan Data .....	48
G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data .....	51
H. Teknik Analisis Data .....	52

### **BAB IV HASIL PENELITIAN**

A. Deskripsi dan Hasil Penelitian .....	55
1. Kondisi Awal .....	57
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian .....	57
a. Siklus I pertemuan-1 .....	63
b. Siklus I Pertemuan-2.....	64
3. Deskripsi data Hasil Penelitian .....	71
a. Siklus II Pertemuan-1.....	71
b. Siklus II Pertemuan-2.....	78
B. Pembahasan Hasil Penelitian .....	85
C. Keterbatasan penelitian .....	88

### **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	90
B. Saran.....	90

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>92</b>
-----------------------------	-----------

## DAFTAR TABEL

Daftar tabel 4.1 Lembar Observasi Siswa Pra Siklus .....	56
Daftar tabel 4.2 Lembar Observasi Siklus I Pertemuan-1.....	61
Daftar tabel 4.3 Persentase Angket Untuk Variabel Keaktifan Belajar Siswa Pada Siklus I Pertemuan-1.....	63
Daftar tabel 4.4 Lembar Observasi Siklus I Pertemuan-2.....	68
Daftar tabel 4.5 Persentase Angket Untuk Variabel Keaktifan Belajar Siswa Pada Siklus I Pertemuan-2.....	69
Daftar tabel 4.6 Lembar Observasi Siklus II Pertemuan-1 .....	75
Daftar tabel 4.7 Persentase Angket Untuk Variabel Keaktifan Belajar Siswa Pada Siklus II Pertemuan-1 .....	76
Daftar tabel 4.8 Lembar Observasi Siklus II Pertemuan-1 .....	81
Daftar tabel 4-9 Persentase Angket Untuk Variabel Keaktifan Belajar Siswa Pada Siklus II Pertemuan-2 .....	83
Daftar tabel 4.10 Peningkatan Siklus I Dan Siklus II Berdasarkan Hasil Observasi Aktivitas Kegiatan Siswa .....	85
Daftar tabel 4.11 Peningkatan Siklus I Dan Siklus II Berdasarkan Hasil Angket Aktivitas Kegiatan Siswa .....	87

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Permainan Gobak Sodor .....	28
Gambar 2.2 Permainan Bebentengan.....	30
Gambar 4.1 Diagram Batang Observasi Siswa Siklus I Pertemuan 1 .....	61
Gambar 4.2 Diagram Batang Angket Kegiatan Siswa Siklus 1 Pertemuan 1 .....	63
Gambar 4.3 Diagram batang observasi kegiatan siswa siklus 1 pertemuan 2 .....	68
Gambar 4.4 Diagram Batang Angket Kegiatan Siswa Siklus 1 Pertemuan 2 .....	70
Gambar 4.5 Diagram Batang Observasi Kegiatan Siswa Siklus II Pertemuan 1....	75
Gambar 4.6 Diagram Batang Batang Kegiatan Siswa Siklus II Pertemuan 1 .....	77
Gambar 4.7 Diagram Batang Observasi Kegiatan Siswa Siklus II Pertemuan 2....	82
Gambar 4.8 Diagram Batang Angket Kegiatan Siswa Siklus II Pertemuan 2.....	83
Gambar 4.9 Diagram Batang Observasi Siklus I dan Siklus II.....	85
Gambar 4.10 Diagram Batang Angket Siklus I dan Siklus II.....	87

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian
- Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Rpp.
- Lampiran 3 Lembar Observasi
- Lampiran 4 Angket Keaktifan Belajar Siswa Dengan Menggunakan Permainan Tradisional
- Lampiran 5 Hasil Angket Keaktifan Belajar siswa
- Lampiran 6 Daftar Riwayat Hidup
- Lampiran 7 Dokumentasi Photo

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

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

Pendidikan menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)* berarti “sebuah proses perubahan sikap manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan”.<sup>1</sup> Hal ini menjelaskan bahwa pada kegiatan belajar mengajar siswa dituntut untuk aktif berpartisipasi sehingga dapat menjadikannya lebih mandiri dalam menghadapi kehidupan sebenarnya. Pendidikan manusia lebih dewasa dalam menghadapi segala apapun, karena telah berfikir dengan apa yang telah mereka ketahui, sehingga dapat mengambil kesimpulan yang tepat untuk diterapkan.

Pendidikan merupakan salah satu jalan bagi bangsa Indonesia untuk mengejar ketinggalan dengan orang lain. Kemudian keberhasilan pendidikan pada dasarnya, tidak hanya pada tanggung jawab dari pengelola pendidikan seperti pemerintahan, lembaga pemerintahan. Pada

---

<sup>1</sup> Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1988), hlm. 232

dasarnya perkembangan pendidikan tidak lepas dari namanya guru yang sebagai pengajar ataupun pendidik tetapi peranan dari orang tua yang tidak kalah pentingnya, Karena pendidikan berawal dari keluarga.

Guru merupakan pendidik yang ada di sekolah yang bertugas mengajar dan mendidik siswa-siswanya sehingga memperoleh berbagai pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap yang semakin dewasa. Terkait dengan berbagai syarat dan kompetensi yang harus dimiliki guru harus mempunyai keahlian khusus karena guru merupakan jabatan atau profesi. Jadi pekerjaan guru tidak dapat dilakukan oleh sembarangan orang yang tidak memiliki keahlian untuk melakukan kegiatan atau pekerjaan sebagai seorang guru. Untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam mempelajari suatu materi pelajaran, tergantung bagaimana upaya seorang guru dalam menyampaikan suatu materi pelajaran.

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

Menjadi guru yang profesional khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di sini sangat penting karena dengan berolahraga tubuh menjadi sehat dan membuat

sistem kekebalan tubuh kita akan meningkat, karena dilihat dari artinya Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan proses pendidikan melalui aktivitas jasmani serta bergerak dengan aktif. Keaktifan belajar siswa dalam kegiatan belajar tidak lain adalah untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Mereka aktif membangun pemahaman atau pengetahuan atas persoalan atau segala sesuatu yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu keaktifan belajar siswa sangat penting untuk ditingkatkan supaya terjadinya proses pembelajaran antar guru dan siswa karena siswa tidak mampu dengan sendirinya aktif dalam belajar tanpa ada suruhan maupun dukungan dari seorang guru. Keaktifan belajar siswa itu merupakan salah satu unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran.

Agar pembelajaran dapat membuat siswa aktif perlu adanya metode atau strategi agar dapat mempermudah guru dalam memberikan materi yang dapat diterima siswa dan dapat dipahami. Di mana metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru dan instruktur untuk membuat siswa terlibat aktif didalam proses pembelajaran.

Adapun beberapa metode yang membuat siswa terlibat aktif dalam belajar yaitu : (1) metode presentasi, (2) metode diskusi, (3) metode belajar kooperatif, (4) metode penemuan, (5) metode pemecahan masalah, (6) metode simulasi (7) metode latihan berulang, (8) metode tutorial, (9) metode permainan dan (10) metode demonstrasi. Metode permainan merupakan metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa. Dalam melakukan proses belajar yang menggunakan metode permainan, siswa perlu mengikuti aturan tertentu yang telah ditetapkan untuk mencapai tujuan yang menantang. Metode pembelajaran permainan perlu memanfaatkan pendekatan motivasi yang tinggi. Melalui permainan, siswa dapat menunjukkan kemampuan dalam mengatasi masalah dan

penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari secara utuh atau *mastery*.<sup>2</sup>

Metode permainan adalah salah satu cara untuk menyampaikan pengertian atau konsep baru kepada siswa, dengan bermain siswa akan lebih mudah menangkap pengertian maupun konsep baru karena dunia anak tidak dapat dipisahkan dari bermain. Pembelajaran di sekolah dasar akan bermakna apabila siswa dapat terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar mengajar. Guru dapat menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi disesuaikan dengan materi bahan ajar metode yang cocok untuk digunakan yaitu permainan tradisional.

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

---

<sup>2</sup>Benny A. Pribadi, *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran* (Jakarta: KENCANA, 2017), hlm. 223-229

<sup>3</sup> Euis Kurniati, *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak* (Jakarta:KENCANA, 2016), hlm. 01.

Permainan Tradisional juga mempunyai banyak nilai-nilai positif yang baik untuk pengembangan karakter anak, dapat juga dikatakan bahwa permainan anak tradisional mempunyai hubungan yang erat dengan perkembangan intelektual, sosial, emosi dan kepribadian anak.<sup>4</sup> Maka dari itu permainan tradisional ini sangat cocok untuk membentuk karakter atau sikap anak karena dalam permainan Tradisional ini sangat banyak manfaat bagi tumbuh kembang anak, tidak banyak guru mengetahui manfaat tersebut, karena itu masih jarang guru menerapkan permainan tradisional pada saat pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Biasanya guru hanya membiarkan siswa dalam berolahraga tanpa ada pengawasan serta materi yang tidak disampaikan. Sedangkan permainan Olahraga Tradisional lebih mengasikkan, menyenangkan dan menjadikan budaya lokal menjadi warisan budaya atau memperkenalkan tradisi daerah Tapanuli Bagian Selatan.

Berdasarkan observasi, pengamatan peneliti pada tanggal 10 Februari 2020 dengan meminta izin kepada Kepala Sekolah dan Guru Kelas III MIN 2 Padangsidempuan. Dari pemaparan di atas bahwa kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan masih banyak siswa yang kurang berpartisipasi dan ada juga siswa yang bermalas-malasan untuk ikut serta dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK), dimana langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang diberikan guru yaitu meliputi memberikan penjelasan materi, memberi pemahaman melalui

---

<sup>4</sup>Ja'far, Yanto, Yosep, "Penciptaan Buku Ilustrasi Permainan Tradisional Sebagai Upaya Pelestarian Warisan Budaya Lokal." *ART NOUVEAU*, Volume 3, No.1, 2014.

contoh soal, kemudian memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya kepada guru. Namun yang merespon untuk bertanya hanya sebagian siswa. Kegiatan ini masih belum mampu untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.<sup>5</sup>

Selain itu melalui wawancara yang dilakukan dari salah satu guru bidang studi Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di sekolah tersebut mengatakan tingkat keaktifan siswa dikelas III tersebut masih kurang, ditunjukkan dengan sikap siswa yang pasif dan tidak ikut berpartisipasi pada pembelajaran tersebut dilaksanakan.

Metode pembelajaran yang kurang bervariasi atau monoton dan kurang tepat digunakan dalam pembelajaran ini, karena metode ini akan membuat guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) mendominasi dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga hal tersebut tidak memberikan tuntutan aktif terhadap siswa sehingga membuat siswa tidak mempunyai pengalaman belajar. Sehubungan dengan permasalahan tersebut memerlukan solusi sebagai upaya perbaikan dalam proses pembelajaran, salah satunya melalui penerapan Permainan Tradisional menggunakan Gobak Sodor dan Bebentengan. Dilihat dari Penelitian dari Ayathollah Khomeni (2018), Dengan Judul Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Metode Demonstrasi Benda Konkret Pada Materi Garis Dan Sudut di Kelas VII-4 Siswa MTsN Batangtoru. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa menggunakan metode demonstrasi dapat

---

<sup>5</sup>Observasi penelitian, tanggal 23 Februari 2020, MIN 2 Padangsidempuan.

meningkatkan keaktifan belajar siswa di VII-4 Siswa MTsN Batangtoru<sup>6</sup>

Dari hasil penelitian Penelitian oleh Ramadhan Nurani, dengan judul “Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Bebetengan Terhadap Kemampuan Kelincahan Anak Usia 8-9 Tahun”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional bebetetengan terhadap kemampuan kelincahan anak usia 8-9 tahun dari pada menggunakan metode yang tidak menarik.<sup>7</sup> Dan hasil Penelitian oleh Bahtiyar Heru Susanto, dengan Judul “Pengembangan Permainan Tradisional Untuk Membentuk Karakter Siswa Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional yang dikembangkan efektif diterapkan pada siswa sekolah dasar.<sup>8</sup> Selanjutnya Penelitian oleh Oktaria Kusumawati, dengan Judul “Pengaruh Permaianan 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.<sup>9</sup>

Metode mengajar dengan melalui permainan tradisional ini dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan keaktifan belajar pada mata

---

<sup>6</sup> Ayathollah Khomeini “Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Metode Demonstrasi Benda Konkret Pada Materi Garis Dan Sudut di Kelas VII-4 Siswa MTsN Batangtoru” (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan,2018)

<sup>7</sup> 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.

<sup>8</sup>Bahtiyar Heru Susanto, “Pengembangan Permainan Tradisional Untuk Membentuk aKarakter Siswa Sekolah Dasar,”*jurnal moral kemasyarakatan*, volume 2, No.2, Desember 2017, hlm. 117.

<sup>9</sup>Oktaria Kusumawati, “Pengaruh Permaianan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah,” *jurnal pendidikan dan pembelajaran dasar*, volume 4, No. 2. Oktober 2017, hlm.124.

pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) karena melalui Permainan Tradisional ini siswa akan senang dan tertarik untuk ikut berpartisipasi dalam pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan yang telah dijelaskan di atas dengan metode permainan Tradisional akan membantu siswa akan lebih aktif dalam melaksanakan pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di lapangan. Maka dibuat judul “ Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Permainan Tradisional Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di MIN 2 Padangsidimpuan”.

#### **B. Identifikasi Masalah**

1. Kurangnya keaktifan siswa dalam belajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK)
2. Siswa kurang interaktif dalam melaksanakan pembelajaran.
3. Metode yang diberikan guru kurang menarik minat siswa dalam melaksanakan pembelajaran.
4. Belum diterapkannya metode bermain untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran

#### **C. Batasan Masalah**

Demi tercapainya tujuan yang diinginkan maka perlu adanya batasan masalah agar permasalahan dalam penelitian ini lebih terarah dan jelas. Batasan masalah dalam penelitian merupakan upaya untuk memfokuskan persoalan penelitian pada satu masalah agar penelitian tidak meluas, maka penelitian ini dibatasi yaitu berupa penelitian tentang Peningkatan

Keaktifan Belajar Siswa Melalui Permainan Tradisional Pada Materi Permainan Gobak Sodor dan Bebentengan Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di MIN 2 Padangsidimpuan pada materi.

#### **D. Batasan Istilah**

1. Keaktifan belajar adalah siswa yang mampu dalam mengerjakan tugas yang banyak sekali, dengan menggunakan otak, mengkaji gagasan dan mampu dalam memecahkan masalah, serta mampu dalam menerapkan apa yang mereka ketahui.<sup>10</sup>

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

2. Permainan Tradisional adalah sebagai salah satu diantara satu unsur kebudayaan bangsa yang tersebar diberbagai penjuru Nusantara<sup>11</sup> serta dapat kita ketahui permainan tradisional secara umum memberikan

---

<sup>10</sup> Melvin L. Silberman, *Active Learning* (Jakarta: Nusamedia, 2013), hlm. 9

<sup>11</sup> Euis Kurniati, *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosil Anak* (Jakarta:KENCANA, 2016), hlm. 01.

kegembiraan kepada anak-anak yang melakukan permainan tradisional.

Seperti yang dijelaskan Santrok dalam buku Euis Kurniati menjelaskan bahwa permainan (*play*) ialah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri.<sup>12</sup> Permainan yang merupakan suatu aktivitas bermain yang di dalamnya telah memiliki aturan yang jelas disepakati bersama.

Dari pemaparan di atas permainan yang cocok untuk diterapkan yaitu Gobak Sodor (Margalah) dan Bebentengan (Marumbat) permainan tradisional ini sangatlah menyenangkan dan mudah untuk dimainkan. Alat dan cara bermainnya juga sangat mudah untuk dicari dan dilakukan anak-anak dan sangat cocok untuk meningkatkan keaktifan siswa untuk melatih kemampuan siswa dalam proses belajar.

#### **E. Rumusan Masalah**

1. Apakah ada peningkatan keaktifan belajar siswa pada materi Permainan Tradisional Gobak sodor dan Bebentengan melalui Permainan Tradisional di kelas III di MIN 2 Padangsidimpuan?

#### **F. Tujuan Penelitian**

1. Untuk Mengetahui Ada Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Pada Materi Permainan Tradisional Gobak Sodor dan Bebentengan Melalui Permainan Tradisional di kelas III di MIN 2 Padangsidimpuan?

---

<sup>12</sup> Jainuddin, *Mengenak Permainan Rakyat Nusantara* (Jakarta: Transmandiri Abadi, 2010), hlm. 02.

## **G. Kegunaan Penelitian**

1. Kegunaan penelitian secara Teoritis
  - a. Sebagai bahan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan dibidang pendidikan.
  - b. Sebagai bahan untuk memperkaya dan menambah khasan ilmu pengetahuan terutama dalam mengatasi masalah dalam pendidikan
  - c. Sebagai acuan pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Secara Praktis
  - a. Bagi guru mata pelajaran 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
    - a. Membantu siswa dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa.
    - b. Membantu dan melatih siswa agar membiasakan diri untuk belajar permainan tradisional agar tidak lupa budaya yang ada sejak dulu.

- c. Bagi Peneliti
  - a. Sebagai sarana untuk mengimplementasikan pengetahuan yang diperoleh di bangku kuliah.
  - b. Menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) melalui permainan tradisional

#### **H. Indikator Keberhasilan Tindakan**

Indikator tindakan dan harapan dalam penelitian ini adalah indikator tindakannya berhasil apabila siswa memiliki keaktifan belajar siswa dan harapan indikator berhasil dalam penerapan Permainan tradisional pada mata pelajaran Pendidikan jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK).

#### **I. Sistematika Pembahasan**

Untuk memudahkan penyusun skripsi ini dibuat indikator tindakan sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan yang membahas tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, indikator keberhasilan tindakan, sistematika pembahasan.

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

Bab III Metodologi penelitian yang membahas tentang lokasi dan waktu penelitian, jenis dan metode penelitian, latar dan subjek penelitian,

prosedur penelitian, sumber data, instrumen pengumpulan data, teknik pemeriksaan keabsahan data, teknik analisis data.

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

Bab V Merupakan penutup yang memuat kesimpulan dan saran.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Keaktifan Belajar

###### a. Pengertian Belajar

Dalam kehidupan manusia sehari-hari hampir tidak pernah terlepas dari kegiatan ketika seseorang belajar, baik ketika seseorang melaksanakan aktivitas sendiri, maupun dalam suatu kelompok tertentu. Dengan demikian tidak ada batas ruang dan waktu manusia melepaskan dirinya dari kegiatan belajar jadi berarti pula bahwa belajar tidak pernah dibatasi usia.<sup>13</sup>

Belajar menurut pandangan *Piaget* dalam buku Oemar Hamalik mengatakan bahwa pengetahuan dibentuk oleh individu yang melakukan interaksi terus-menerus dengan lingkungan. lingkungan tersebut mengalami perubahan. Dengan adanya interaksi dengan lingkungan maka fungsi intelek semakin berkembang. Belajar menurut Hamalik adapun setelah modifikasi atau memperteguh tindakan melalui pengalaman, suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui proses interaksi dengan lingkungan<sup>14</sup> lebih lanjut belajar menurut S.Nasution adalah menambah pengetahuan dan sebagai perubahan kelakuan bakat, pengalaman dan latihan.<sup>15</sup> Belajar menurut Tolman belajar adalah mengenal tentang situasi dan

---

<sup>13</sup>Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung:ALFABETA, 2012), hlm. 32

<sup>14</sup>Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2008). hlm.27-28

<sup>15</sup>S.Nasution. *Didakti Asas-Asas Mengajar*, (Jakarta:Bumi Aksara, 1995), hlm.34

sedangkan Menurut Albert Bandura bahwa dalam belajar mementingkan proses pengamatan, peniruan perilaku, sikap, dan reaksi emosi orang lain.<sup>16</sup>

Menurut John Dewey dalam buku Maulana Arafat Lubis belajar merupakan bergantung pada pengalaman dan minat siswa sendiri dan topik dalam kurikulum harus saling terintegrasi bukan terpisah atau tidak mempunyai kaitan satu sama lain. Belajar harus bersifat aktif, langsung, terlibat, berpusat pada siswa (*students center learning*) dalam pengalaman sosial.<sup>17</sup>

Berdasarkan pengertian belajar diatas, maka peneliti dapat menyimpulkan dikatakan bahwa kegiatan belajar berada pada diri manusia ataupun individu itu sendiri, belajar tidak ada batasan usia.Siapapun bisa belajar, dengan belajar tidak mengenal tempat, waktu dan kapanpun karena dengan belajar kita bisa mendapatkan pengetahuan. Mau itu dari orang lain, alam serta diri sendiri.

## **b. Pengertian Keaktifan Belajar**

---

<sup>16</sup>Maulana Arafat Lubis, *Pembelajaran PPPkn di SD/MI* (Medan:AKASHA SAKTI, 2018), hlm. 81-82.

<sup>17</sup>Maulana Arafat Lubis, *Pembelajaran PPPkn di SD/MI, ...* hlm. 88.

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

Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) haruslah menekankan eksplorasi dan insvestigasi serta pemahaman yang mendalam agar siswa dapat terlatih untuk menggunakan pengetahuan yang dimiliki untuk menyelesaikan berbagai persoalan. Dalam hal ini dapat kita ketahui kemampuan kognitif peserta didik dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengerti sesuatu. Menurut Piaget yang dikutip dalam buku Ahmad Susanto dimana pada Usia sekolah Dasar (7-8 tahun hingga 12-13), tahap ini termasuk tahap operasional konkret<sup>18</sup>. Berdasarkan pada perkembangan kognitif ini, maka anak usia Sekolah Dasar pada umumnya mengalami kesulitan olahraga yang bersifat teori saja. Dan permainannya juga tidak membuat anak-anak tertarik untuk memainkan permainan atau untuk ikut serta dalam permainan. Pada tahap perkembangan logis ini dapat dilakukan melalui Permainan

---

<sup>18</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), hlm.183-184.

Tradisional seperti permainan Gobak Sodor dan Bebenangan seperti yang akan dibahas dalam penelitian ini. Tanpa adanya pembelajaran yang menarik untuk dimainkan tentu akan berpengaruh pada perhatian dan ketidakaktifan siswa pada proses pembelajaran.<sup>19</sup>

Dimiyati dan Mudjiono dalam buku Maradona menambahkan contoh kegiatan fisik dapat berupa membaca, mendengar, menulis, berlatih keterampilan-keterampilan dan Sardiman mengemukakan bahwa aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting didalam interaksi belajar mengajar. Sebab pada prinsipnya, belajar adalah berbuat. Keaktifan belajar dapat dilihat dari aktifitas siswa selama proses pembelajaran. Jika siswa sudah terlibat dalam proses pembelajaran, maka siswa akan merasakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan.<sup>20</sup>

Dari beberapa pendapat diatas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa Proses pembelajaran pada hakekatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreatifitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajarnya. Keaktifan belajar siswa merupakan suatu dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Belajar yang berhasil harus melalui berbagai macam aktifitas, baik aktifitas fisik maupun psikis. Aktivitas fisik itu siswa giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain maupun

---

<sup>19</sup>Jum Anidar, "Teori Belajar Menurut Aliran Kognitif Serta Implikasinya Dalam Pembelajaran" *jurnal uin imam bonjol*, volume 2. No 1. September 2018. Hlm.01.

<sup>20</sup>Maradona, "Faktor-Faktor Mempengaruhi Keaktifan Belajar Siswa", *Skripsi*(Yogyakarta:Universitas Negeri Yogyakarta, 2018), hlm. 32-33.

bekerja, dia tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat saja. Tetapi mereka aktif membangun pemahaman atas persoalan atau segala sesuatu yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, aktivitas dapat dikatakan sebagai kegiatan atau kesibukan seseorang atau menggunakan tenaga pikiran untuk mencapai tujuan tertentu kesemuanya itu untuk mencapai kemampuan yang optimal.

### **c. Faktor-Faktor Keaktifan Belajar Siswa**

Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, peserta didik juga dapat berlatih untuk berfikir kritis dan dapat memecahkan permasalahan-permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Disamping itu, guru juga dapat memodifikasi sistem pembelajaran secara sistematis, sehingga merangsang keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

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

#### 1. Internal

Faktor internal peserta didik, merupakan faktor yang berasal dari diri peserta didik itu sendiri, faktor ini terdiri dari 2 aspek yaitu aspek fisiologis dan aspek psikologis yang akan dijelaskan sebagai berikut:

##### a) Aspek fisiologis

Aspek fisiologis ini menjelaskan bahwa yang mempengaruhi belajar berkenaan dengan keadaan dan situasi umum jasmani seseorang, contohnya menyangkut kesehatan atau kondisi tubuh yaitu:

- 1) Kesehatan yaitu Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta dari bagian-bagiannya bebas dari penyakit. Kesehatan adalah keadaan atau hal sehat. Kesehatan seseorang berpengaruh pada belajarnya. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu ia juga akan cepat lelah, kurang bersemangat, mudah pusing, mengantuk jika badannya lemah, kurang darah ataupun fungsi alat indranya serta tubuhnya. Agar seseorang dapat belajar dengan baik haruslah mengusahakan kesehatan

badannya tetap terjamin sehingga keaktifan dalam akan semakin baik.<sup>21</sup>

- 2) Cacat tubuh Keadaan cacat tubuh juga mempengaruhi belajar. Sisiwa yang cacat belajarnya juga terganggu jika hal ini, hendaknya ia belajar pada lembaga khusus atau diusahakan alat batuan agar dapat menghindari atau mengurangi pengaruh kecacatannya.<sup>22</sup> seperti sakit atau terjadinya gangguan pada fungsi-fungsi tubuh. Kesehatan ini sangat berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa, apabila siswa kurang sehat dalam belajar otomatis siswa tersebut tidak akan konsentrasi dalam belajar.

b) Aspek Psikologis

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

---

<sup>21</sup>Slameto, *Belajar dan Faktor yang mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hlm. 54.

<sup>22</sup>Hallen, *Bimbingan dan Konseling* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm. 131-132.

seorang anak. Itu semua sangat besar pengaruhnya terhadap keaktifan belajar siswa.<sup>23</sup>

## 2. Eksternal

Faktor eksternal seorang peserta didik, merupakan faktor yang berasal dari luar diri seorang anak itu sendiri. Faktor eksternal ini yakni kondisi dalam lingkungan disekitar siswa adapun yang termasuk dalam faktor ini adalah:

- a) Lingkungan sosial, yang meliputi: para guru, para staf administrasi, dan teman-teman sekelasnya; serta
- b) Lingkungan non sosial, yang meliputi: gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga peserta didik dan letaknya alat-alat belajar, kadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan peserta didik. Faktor eksternal ini juga sangat mempengaruhi terhadap faktor pengembangan peserta didik.<sup>24</sup>
- c) Dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi belajar siswa itu ada dua yaitu, internal dan eksternal, dan ini sangat mempengaruhi terhadap siswa pada saat proses pembelajaran siswa. Karena dengan kedua faktor ini jika salah satunya ada pada siswa maka proses pembelajaran tidak berlangsung baik, akan mempengaruhi keaktifan dari siswa.

---

<sup>23</sup>Tohirin, *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Jakarta PT Raja Grafindo Persada, 2006). Hlm. 127-128

<sup>24</sup>Tohirin, *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam...*, hlm. 165

#### **d. Indikator Keaktifan Belajar**

Indikator dalam keaktifan belajar siswa juga dapat dilihat dari aktivitas belajar siswa seperti: aktivitas visual, lisan, mendengarkan, gerak, dan menulis. Aktivitas kegiatan pembelajaran siswa di kelas hendaknya lebih banyak melibatkan siswa atau lebih memperhatikan aktivitas siswa. Adapun langkah-langkah meningkatkan keterlibatan siswa tersebut.<sup>25</sup>

- 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.

#### **e. Peningkatkan Keaktifan Belajar Siswa**

Proses pembelajaran seharusnya menekankan pada metode atau cara bagaimana membelajarkan siswa diperlukan metode pembelajaran memanfaatkan lingkungan dan pengalaman nyata yang diperlukan siswa untuk proses belajar memahami dengan melakukan kegiatan nyata secara optimal.

Berdasarkan konsep pembelajaran yang menekankan pada keaktifan belajar siswa, bahkan kegiatan guru dalam pemilihan

---

<sup>25</sup>Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Belajar yang Mempengaruhinya*,... hlm. 94-95.

metode pembelajaran sepatutnya mempertimbangkan penggunaan metode pembelajaran, yang memungkinkan keterlibatan belajar siswa secara aktif. Namun demikian keaktifan itu sendiri disesuaikan dengan bentuk-bentuk belajar yang akan dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai dan materi pembelajaran yang akan dipelajari. Dengan demikian kegiatan guru bukan semata-mata menemukan metode pembelajaran saja, melainkan juga merumuskan kegiatan apa yang dilakukan sesuai dengan tujuan.<sup>26</sup>

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

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

1. Merumuskan semua kegiatan belajar yang memungkinkan untuk dilakukan.

---

<sup>26</sup>Sumiati dan Asra, *Metode Pembelajaran* (Bandung: Wacana Prima, 2011), hlm. 251

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.<sup>27</sup>

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

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

Dapat dipahami bahwa upaya yang dilakukan guru dalam meningkatkan keaktifan siswa adalah dengan merumuskan materi pelajaran dengan padat dan singkat sehingga mudah dipahami siswa, serta guru mampu memilih metode yang menyenangkan atau yang

---

<sup>27</sup>Sumiati dan Asra, *Metode Pembelajaran*, ...hlm. 251-252.

mudah dipahami siswa. Apa yang diterapkan pada siswa sehingga bisa menciptakan pembelajaran yang aktif dan efisien.

## 2. Permainan Tradisional

### a. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional adalah sebagai salah satu diantara satu unsur kebudayaan bangsa tersebar diberbagai penjuru Nusantara, tetapi sekarang ini keberadaannya sudah berangsur-angsur mengalami kepunahan, terutama bagi mereka yang sekarang tinggal dipertanian, ataupun bahkan sekarang sudah tidak dikenali oleh masyarakat dimana permainan tersebut ada.<sup>28</sup>

Permainan tradisional adalah permainan yang biasa dimainkan anak-anak pada zaman dulu. Permainan ini jauh dari teknologi modern, seperti komputer, robot, ataupun ponsel dan android. Meskipun demikian, permainan tradisional tidak kalah seru dengan permainan modern.<sup>29</sup> Melalui permainan tradisional ini kita dapat bermain bersama teman-teman ataupun teman sebaya. Selain itu, permainan tradisional ini juga melatih ketangkasan dan jiwa sosialitas. merupakan sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Permainan ini biasanya bisa dilakukan sendiri beberapa secara bersama-sama. Banyaknya permainan yang dilakukan oleh anak-anak

---

<sup>28</sup>Euis Kurniati, *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak ...* hlm. 01.

<sup>29</sup>Dasrun Hidayat, "Permainan Tradisional Dan Kearifan Lokal Kampung Dukuh Garut Selatan Jawa Barat," *jurnalAcademica* 5, no. 2 (7 April 2014): hlm.1060.

secara beramai-ramai dengan teman-teman mereka di halaman atau di teras rumah, Mereka berkelompok, berlarian, atau duduk melingkar memainkan salah satu permainan dan tercipta keakraban.

Santrok dalam buku Euis Kurniatin menjelaskan bahwa permainan (*play*) ialah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri.<sup>30</sup> Permainan tradisional, merupakan yang dilakukan oleh anak-anak dimasa lalu yang diberikan oleh alam sekitar atau sekitar kita. Permainan tradisional dibuat dengan sangat sederhana, namun sarat muatan filosofi dan ajaran positif dibalikinya. Ada yang menggunakan alat bantu ada juga yang tidak.<sup>31</sup> Kegiatan yang berbentuk permainan dan atau olahraga yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu. Pada perkembangan selanjutnya permainan tradisional sering dijadikan sebagai jenis permainan yang memiliki ciri kedaerahan asli serta disesuaikan dengan tradisi budaya setempat. Kegiatannya dilakukan baik secara rutin maupun sekali-kali dengan maksud untuk mencari hiburan dan mengisi waktu luang setelah terlepas dari aktivitas rutin seperti bekerja mencari nafkah, sekolah.

Menurut Ardiwinata, dkk dalam jurnal Asep Ardiyanto Olahraga Tradisional merupakan warisan kebudayaan nenek moyang bangsa Indonesia. Olahraga tradisional harus memenuhi dua persyaratan yaitu berupa “Olahraga” dan sekaligus juga “Tradisional” baik dalam

---

<sup>30</sup>Euis Kurniati, *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosil Anak*,... hlm. 01.

<sup>31</sup>Januddin, *Mengenal Permainan Rakyat Nusantara*,... hlm. 03.

memiliki tradisi yang telah berkembang selama beberapa generasi, maupun dalam arti sesuatu yang terkait dengan tradisi budaya suatu bangsa secara lebih luas. Berat ringannya persyaratan teknik dari berbagai bentuk olahraga tradisional di Indonesia sangat bervariasi. Persyaratan teknik yang ada di dalam olahraga tradisional di antaranya adalah (1) kekuatan tubuh, (2) kelenturan tubuh, (3) kecepatan gerak, dan (4) kemampuan reaksi. Nilai-nilai budaya yang terkandung di dalam bentuk olahraga tradisional adalah penghargaan pada usaha yang keras untuk mencapai prestasi unggul, penghargaan pada prestasi orang lain, pesaing, ikatan kelompok religiusitas dan lain-lain.<sup>32</sup>

---

<sup>32</sup>Asep Ardiyanto, "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,"* 20 Maret 2016, hlm. 529.

## b. Jenis Jenis Permainan Tradisional

### 1) Permainan Tradisional Gobak Sodor



[Sumber: [www.anakmandiri.org](http://www.anakmandiri.org)]<sup>33</sup>

**Gambar.2.1.**Permainan Gobak Sodor

Gobak sodor adalah sejenis permainan daerah yang berasal dari Indonesia. Permainan gobak sodor sangat mengasyikkan, mungkin inilah alasan mengapa permainan gobak sodor tetap populer dari zaman ke zaman. Bahkan hingga sekarang, permainan yang membutuhkan strategi tersebut dijadikan ajang kompetisi, khususnya di sekolah-sekolah, apalagi saat menyambut hari kemerdekaan Republik Indonesia.<sup>34</sup>

Dalam permainan gobak sodor selain dibutuhkan strategi dan kerjasama, setiap anggota tim juga dituntut dalam kecepatan melewati sang penjaga garis. Jika tidak, sang penjaga garis akan menangkapmu. Hal itu berarti tim kamu bertukar posisi dengan lawan. Gobak sodor, permainan ini memiliki dua suku kata. Gobak sendiri artinya bergerak, sedangkan sodor berarti tombak.

<sup>33</sup> Anak Mandiri, "Permainan Tradisional Gobak Sodor" [http.www.org](http://www.org), diakses 28 Januari 2021 pukul 22:35 WIB.

<sup>34</sup> Andreas Supriyono, *Permainan Tradisional Anak Zaman Dulu*, (Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2018), hlm.64

Aturan Permainan:

- a) Ada dua jenis tangkap dalam permainan ini, yaitu tangkap lekat dan tangkap sekadar menyenth tubuh atau anggota badan lainnya. Bila yang disepakati adalah tangkap lekat, maka penghadang harus menangkap penyerang dengan cara merangkul hingga bergumul. Si penyerang boleh meronta, tetapi tidak boleh menginjak dan sebaliknya, bila yang disepakati hanya dengan menyentuh tubuh atau anggota badan penyerang, maka penghalang cukup menyentuh tubuh atau anggota badan penyerang tersebut.
- b) Bila pihak penghadang memangkah kaki penyerangan hingga terjatuh, maka penyerang dibebaskan naik keatas dan dibebaskan pula turun hingga mendapatkan poin.
- c) Bila penyerang keluar dari garis permainan atau memperlambat waktu dengan cara dudul-duduk di lapangan permainan, maka dilakukan tukar bebas, yaitu penghadang berganti posisi menjadi penyerang, karena penyerang dianggap telah melakukan kesalahan.<sup>35</sup>

---

<sup>35</sup>Eka Rahmawati, *Bermain Asyik Permainan Tradisional*,...hlm.17

## 2) Permainan Tradisional Bentengan



[Sumber:Oriflameid.com]<sup>36</sup>

**Gambar.2.2.**Permainan Bebentengan

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

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

Tujuan utama dari permainan bebentengan ini untuk menyerang dan mengambil alih lawan dengan menyentuh tiang

---

<sup>36</sup>Oriflameid, "Aturan Permainan Tradisional Bebentengan dan Gobak Sodor" <https://oriflameid.com>, diakses 28 Januari 2021 pukul 22:39 WIB.

atau pilar yang telah dipilih oleh lawan dan meneriakkan kata benteng.

Cara Bermain:

- a) Masing-masing tim menentukan bentengnya, dapat berupa pohon, tiang, atau tembok.
- b) Permainan dimulai dengan salah satu anggota keluar dari benteng, maka anggota tim lawan akan berusaha menyentuh orang tersebut.
- c) Anggota tim pertama dapat langsung menyerang dengan berusaha menyentuh pemain yang keluar tersebut begitu pula dengan tim lawan. Untuk menghindari disentuh, mereka dapat kembali ke benteng masing-masing.
- d) Siapa yang menyentuh akan ditawan di benteng lawan. Teman satu tim dapat berusaha menyelamatkan teman-teman yang tertawan dengan mendatangi benteng lawan dan menyentuh teman-temannya
- e) Harus anggota tim yang menjaga bentengnya bila benteng lawan tidak ada yang menjaga, maka pemain dapat menyentuh benteng tersebut yang berarti tim tersebut menjadi pemenangnya.<sup>37</sup>

Maka permainan ini sangat diminati anak-anak. Apalagi permainan ini mudah dan menyenangkan tidak menggunakan alat

---

<sup>37</sup>Eka Rahmawati, *Bermain Asik Permainan Tradisional...*, hlm.66-67

yang mahal, tetapi hanya menggunakan tiang, pohon dan lainnya. Permainan bebetengan ini dilakukan diluar lapangan karena hal itu semua siswa bisa ikut serta dalam permainan ini.

#### **f. Manfaat Permainan Tradisional**

Seiring dengan perkembangan zaman, banyak daerah pedesaan yang sekarang ini mengalami perubahan menjadi daerah perkotaan, tidak hanya dari wajah lingkungan sekitar dan wajah-wajah baru yang menempati rumah silih berganti tetapi juga jenis permainan yang dulu populer dimainkan.<sup>38</sup> Permainan tradisional lebih banyak memberikan kesempatan kepada pelaku untuk bermain secara berkelompok. Permainan ini setidaknya dapat dilakukan minimal oleh dua orang, dengan menggunakan alat-alat yang sangat sederhana, mudah dicari, menggunakan bahan-bahan yang ada di sekitarnya serta mencerminkan kepribadian bangsa sendiri. Banyak nilai yang dapat digali melalui permainan ini, beberapa kriteria dapat ditelaah dari sudut penggunaan bahasa, aktivitas fisik, dan aktivitas psikis. Permainan tradisional yang sarat dengan nilai-nilai budaya mengandung unsur rasa senang, dan hal ini akan membantu perkembangan anak ke arah lebih baik di kemudian hari. Tentu saja hal ini dilatar belakangi bahwa anak-anak yang melakukan permainan ini merasa terbebas dari segala tekanan, sehingga rasa

---

<sup>38</sup>Eka Rahmawati, *Bermain Asik Permainan Tradisional...*, hlm. 101

keceriaan dan kegembiraan dapat tercermin pada saat anak memainkannya.

Modernisasi yang bergerak dengan lambat, tetapi pasti telah membuat permainan modern telah berkembang secara pesat dengan jenis permainannya yang sudah bervariasi sehingga permainan tradisional semakin tersisih, tertinggal, bahkan terlupakan. Mulai dari anak-anak hingga dengan orang dewasa pun kini sudah asyik didepan TV, komputer dan *hand phone* dan *game*. Bahkan mereka rela mengeluarkan uang demi untuk melengkapi aplikasibermain game mereka. Hal tersebut tidak mengherankan Karena permainan ini tidak memerlukan tempat khusus dan luas serta dimainkan sendiri. Permainan modern bisa dimainkan dimana saja dan kapan saja, bahkan anak-anak sering membawa hp kesekolah untuk bermain game diwaktu istirahat dan ketika seorang guru berhalang hadir dalam kelas diwaktu jam belajar.

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

Pada dasarnya, permainan tradisional lebih banyak memberikan kesempatan kepada pelaku untuk melakukan permainan secara kelompok, dengan menggunakan alat-alat yang sangat sederhana, mudah dicari, dengan bahan-bahan yang sederhana yang ada disekitar kita sendiri. Sangat banyak nilai budaya yang diambil dari permainan tradisional yang mengandung unsur senang, yang akan membantu perkembangan anak kearah yang lebih baik.<sup>39</sup>

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

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

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

- a) Dapat melatih kecepatan atau kelincahan dalam berlari
- b) Dapat melatih daya tahan tubuh dan kekuatan tubuh karena dalam permainan ini pemain dituntut untuk selalu berlari menangkap lawan-lawannya

---

<sup>39</sup>Januddin, *Mengenal Permainan Rakyat Nusantara* (Jakarta:TransMandiri Abadi, 2010), hlm,23

- c) Dapat melatih keaktifan semua tim untuk melakukan permainan. Jadi permainan benteng ini mempunyai banyak manfaat selain untuk menghibur juga dapat memberikn kebugaran jasmani.

## **B. Penelitian yang Relevan**

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

1. Penelitian dari Ayathollah Khomeni (2018), Dengan Judul Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Metode Demonstrasi Benda Konkret Pada Materi Garis Dan Sudut di Kelas VII-4 Siswa MTsN Batangtoru. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa menggunakan metode demonstrasi dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa di VII-4 Siswa MTsN Batangtoru<sup>40</sup>
2. Penelitian dari Ramadhan Nurani (2015), dengan judul Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Bebentengan Terhadap Kemampuan Kelincahan Anak Usia 8-9 Tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional bebentetengan

---

<sup>40</sup> Ayathollah Khomeni “Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Metode Demonstrasi Benda Konkret Pada Materi Garis Dan Sudut di Kelas VII-4 Siswa MTsN Batangtoru” (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan,2018)

terhadap kemampuan kelincahan anak usia 8-9 tahun dari pada menggunakan metode yang tidak menarik.<sup>41</sup>

3. 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.<sup>42</sup>
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.<sup>43</sup>

### C. Kerangka Berpikir

Untuk meningkatkan keaktifan terhadap mata pelajaran PJOK, Guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang optimal dan menyenangkan dengan menerapkan berbagai model pembelajaran. Dalam pembelajaran PJOK, salah satu hal yang harus diperhatikan oleh guru dalam mengajarkan suatu pokok bahasan adalah pemilihan model atau

---

<sup>41</sup>Ramadhan Nuriman, Nurlan Kusmaedi, Sumardiyanto, "Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Bebenangan Terhadap Kemampuan Kelincahan Anak Usia 8-9 Tahun," *jurnal terapan ilmu keolahragaan*, volume 01, No. 01, 2015, hlm. 29.

<sup>42</sup>Bahtiyar Heru Susanto, "Pengembangan Permainan Tradisional Untuk Membentuk Karakter Siswa Sekolah Dasar," *jurnal moral kemasyarakatan*, volume 2, No.2, Desember 2017, hlm. 117.

<sup>43</sup>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.

pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan, karena melihat kondisi siswa yang mempunyai karakteristik yang berbeda satu dengan yang lainnya dalam menerima materi pembelajaran yang disajikan guru dikelas, ada beberapa siswa yang tidak mau mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). karena permainan yang diberikan oleh guru terlalu monoton dan tidak menarik sehingga siswa merasa bosan dan akan malas untuk ikut serta dalam memainkan permainan dalam pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK).

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

Dengan demikian, untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam belajar pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) guru perlu menggunakan metode permainan tradisional. Dengan metode

ini siswa diharapkan menjadi aktif dan ikut serta dalam belajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) dengan temannya dalam menyelesaikan pembelajaran.

#### **D. 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 dapat meningkatkan keaktifan belajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) siswa kelas III di MIN 2 Padangsidimpuan.

### **BAB III**

#### **METODOLOGI PENELITIAN**

##### **A. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di MIN 2 Padangsidempuan. Adapun alasan peneliti memilih sekolah ini sebagai lokasi penelitian karena sekolah terdapat masalah, dan masalah yang terdapat disekolah 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. Penelitian ini dimulai pada bulan Januari 2020 sampai Bulan Juli 2021 di lokasi MIN 2 Padangsidempuan.

##### **B. Jenis dan Metode Penelitian**

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

Penelitian tindakan kelas pertama kali diperkenalkan oleh *Kurt Lewin* pada tahun 1946, yang selanjutnya dikembangkan oleh ahli-ahli lain seperti *Stephen Kemmis*, *Robin Mc Taggart*, *John Elliot*, *Dave Ebbutt* dan sebagainya. Dengan demikian konsep penelitian tindakan kelas semakin

berkembang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, Pemahaman konsep penelitian tidak banyak para peneliti atau penulis menjelaskan konsep yang memang dibutuhkan dalam pelaksanaannya di dalam proses pembelajaran.<sup>44</sup>

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

### **C. Latar dan Subjek Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dengan mengambil subjek siswa kelas III di MIN 2 Padangsidempuan sebanyak 20 orang. Sedangkan objek penelitian ini adalah materi Gobak Sodor dan Bebentengan, alasan pemilihan kelas ini adalah karena kelas ini siswanya rata-rata memiliki kemampuan berbeda-beda. Antara lain ada yang berkemampuan rendah, tinggi, dan sedang perbandingannya sama. Disamping itu karena adanya rasa tanggung jawab atas keaktifan belajar siswa dikelas tersebut khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) dengan menggunakan Permainan Tradisional.

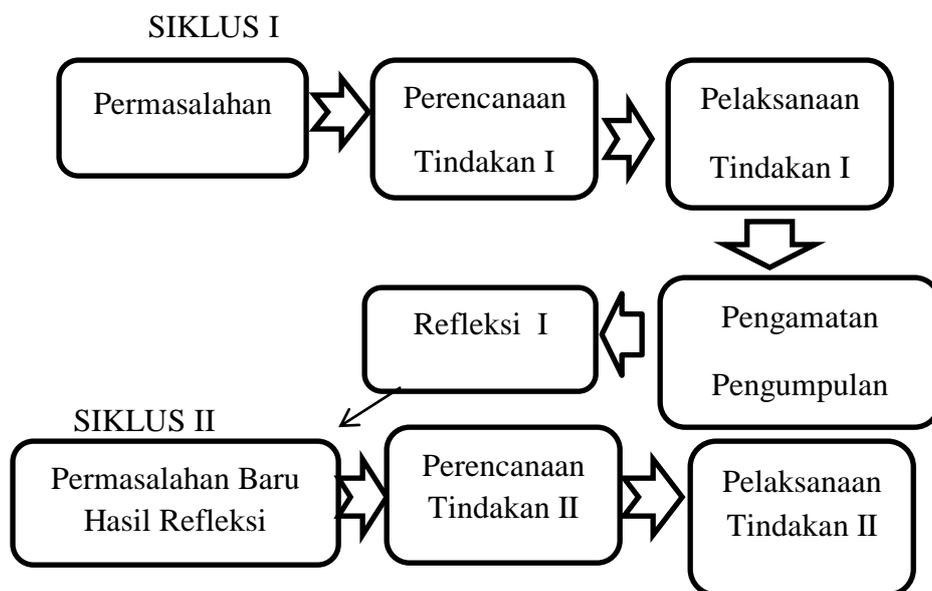
---

<sup>44</sup> 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>.

#### D. Prosedur Penelitian

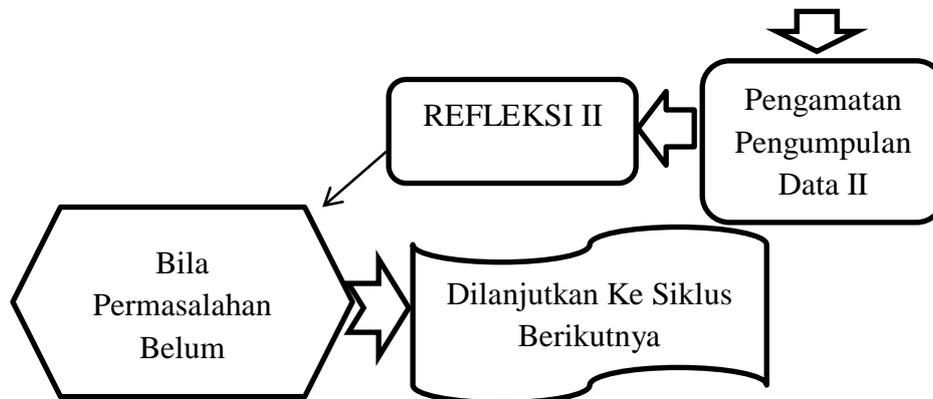
Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Pelaksanaan penelitian tindakan kelas terdiri atas beberapa siklus dan setiap siklus terdiri atas beberapa tahapan-tahapan yaitu: perencanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Keempat tahapan tersebut saling berhubungan dalam siklus yang berulang.<sup>45</sup>

Kurt Lewin menyatakan bahwa PTK terdiri atas beberapa siklus, setiap siklus terdiri atas empat, yaitu: (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi<sup>46</sup>. Keempat langkah tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



<sup>45</sup> 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>.

<sup>46</sup> Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK Dan Penelitian Pengembangan* (Bandung: Anggota Ikatan Penerbit Indonesia, 2016), 220.



### 1. Penyusunan Perencanaan

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

### 2. Pelaksanaan Tindakan

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

### 3. Observasi (pengamatan)

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

#### **4. Refleksi**

Komponen ini merupakan sarana untuk melakukan pengkajian kembali tindakan yang telah dilakukan terhadap subjek penelitian, dan dicatat dalam observasi. Langkah refleksi ini, biasanya direalisasikan melalui diskusi antara sesama peneliti, seminar antar subjek yang diteliti dan para peneliti, atau dengan partisipan yang 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 direncanakan pembelajaran di tiap pertemuan dengan format menggunakan metode permainan tradisional.

##### **2. Tindakan**

- a. Tahap awal (pendahuluan), yaitu:
  - 1) Guru memberikan salam dan mengajak siswa berdoa menurut agama masing-masing

- 2) Guru mengecek persiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan 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) Pada awal pembelajaran siswa diarahkan untuk menjawab pertanyaan guru yaitu:
  - a) Apakah olahraga kesukaanmu?
  - b) Olahraga tradisional apa saja yang ada didaerahmu?
- 2) Siswa diberikan kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya.
- 3) Guru mengingatkan siswa mengenai olahraga tradisional engrang yang pernah dipelajari di kelas 1.
- 4) Guru bertanya pendapat siswa tentang olahraga permainan engrang.
- 5) Guru memberikan kesempatan siswa untuk mengemukakan pendapatnya tentang engrang.
- 6) Kemudian guru memberi tahu siswa apakah siswa tahu tentang permainan tradisional bebentengan dan gobak sodor.

- 7) Guru akan menjeleaskan sedikit tentang permainan tradisional gobak sodor dan bebentengan.
  - 8) Guru mengondisikan
  - 9) Guru bertanya apakah siswa sudah membawa alat-alat permainan tradisional yang sudah dibahas minggu lalu.
  - 10) Guru mengajak siswa kelapangan untuk mempraktekan permainan tradisional.
  - 11) Siswa dibagi menjadi 5 kelompok untuk melakukan permainan tradisional.
  - 12) Kemudian guru membimbing siswa cara untuk memainkan permainan tradisional Gobak Sodor dan Bebenangan dengan alat yang sudah dibawa.
  - 13) Guru akan mengamati siswa dengan mempraktekan olahraga tradisional dengan menggunakan permainan tradisional.
  - 14) 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.

d. Observasi (pengamatan)

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

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

e. Refleksi

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

- 1) Melakukan evaluasi tindakan.
- 2) Menganalisis hasil evaluasi yang dilakukan dan melihat kekurangan pada 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 mempraktekan permainan dilapangan dengan indicator 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

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

### **E. Sumber Data**

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

1. Sumber data primer yaitu data pokok yang dipraktikkan secara langsung dari siswa melalui permainan tradisional
2. Sumber data skunder yaitu sumber data pelengkap yang dibutuhkan dalam penelitian ini yang diperoleh dari guru dan staf yang bersangkutan di MIN 2 Padangsidempuan.

### **F. Instrumen Pengumpulan Data**

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

#### **a. Lembar Observasi**

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

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

#### **1. Observasi**

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

tempat, pelaku, kegiatan, waktu, peristiwa, tujuan dan perasaan. Pelaksanaan observasi ini dilakukan pada saat diadakannya tindakan penerapan pembelajaran metodenya.<sup>47</sup>

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

- 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 presentase hasil tugas siswa lainnya.
- d. Keaktifan gerak, misalnya melakukan percobaan dan
- e. Keaktifan menulis, misalnya saat siswa menulis kesimpulan dari penjelasan guru.

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

---

<sup>47</sup> Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendekan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, dan Penelitian Pengembangan*, hlm.143-152.

## 2. Angket

Angket untuk memperoleh data tentang keaktifan belajar. Menurut Istijanto dalam buku Mufti Hasan adalah “Suatu daftar pertanyaan yang digunakan periset untuk memperoleh data secara langsung dari sumber melalui proses komunikasi dengan mengajukan pertanyaan”.<sup>48</sup>

Jadi untuk mendapatkan informasi tentang meningkatnya keaktifan belajar siswa tersebut peneliti harus bertemu langsung dengan subjek, tetapi cukup dengan memberikan pertanyaan dan pernyataan secara tertulis untuk mendapatkan respon. Dalam hal ini peneliti menggunakan angket tertutup untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa berdasarkan acuan dari indikator keaktifan belajar, adapun indikator-indikator keaktifan belajar adalah mendengarkan, melakukan percobaan, mengamati, berbicara, menulis, menggambar dan percaya diri.

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

---

<sup>48</sup> 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.vol1\(1\).2039](https://doi.org/10.25299/jtb.2018.vol1(1).2039).

**Tabel 3.2**  
**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 c. Mengemukakan pendapat	3,4,5
3	Keaktifan Mendengarkan	a. Mendengarkan penyajian guru b. Mendengarkan cara bermain permainan c. Mendengarkan instruksi guru	6,7,8
4	Keaktifan Gerak	a. Membentuk kelompok b. Menyiapkan alat c. Mengikuti instruksi guru d. Mempraktekkan permainan e. Mengikuti aturan bermain .	9,10,11,12,13
5	Keaktifan Menulis	a. Mencatat materi b. Menulis pengalaman bermain.	14,15
Jumlah Item			15

### G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Validitas data dilakukan untuk menyakinkan diri bahwa data yang diperoleh selama penelitian adalah benar dan valid menggunakan validitas ini. Validitas ini dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi

instrumen dengan materi yang diajarkan. Penelitian ini menggunakan observasi dan angket.

#### **H. Teknik Analisis Data**

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

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

Instrumen angket terdiri 15 pertanyaan kriteria penilaian untuk tiap 1 pertanyaan adalah sebagai berikut:<sup>49</sup>

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

Adapun rumus penilaian menurut Ngalim Purwanto adalah sebagai berikut:<sup>50</sup>

---

<sup>49</sup> Atik Liulin, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Dalam Materi Pokok Logaritma Guna Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik kelas X A MAN Semarang 2". n.d., 64, 18 Januari 2021. Pukul 21.56 WIB.

a. Untuk penilaian angket

Persentase NP=  $R \times 100$

$$\frac{\quad}{SM}$$

Keterangan: NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = Jumlah skor yang diperoleh

SM = Skor maksimum ideal dari angket

100 = Bilangan tetap

Kriteria penilaian keaktifan belajar siswa adalah sebagai berikut:

86% -100% : Keaktifan belajar siswa sangat baik

76% - 85% : Keaktifan belajar siswa baik

60% - 75% : Keaktifan belajar siswa cukup

55% - 59% : Keaktifan belajar siswa rendah

-54% : Keaktifan belajar siswa sangat rendah

---

<sup>50</sup> M. Ngalm Purwanto , MP., *prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi* (Bandung:PT, Remaja P.osdakarya, 2006), hlm.102-3.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Deskripsi Data Hasil Penelitian**

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

##### **1. Kondisi Awal**

Sebelum penelitian ini dilaksanakan peneliti lebih dahulu melaksanakan pengamatan dan telaah tentang kondisi dan keadaan siswa, informasi yang dikumpulkan diharapkan dapat membantu dalam pelaksanaan tindakan yang dilakukan di MIN 2 Padangsidempuan. Percobaan yang ikut dalam penelitian tindakan kelas adalah kelas III-D yang berjumlah 20 siswa. Yang terdiri dari 10 laki-laki dan 10 perempuan.

Sebelum melakukan tindakan, peneliti melakukan observasi kepada siswa kelas III-D untuk mengetahui keaktifan yang dilakukan ataupun yang dimiliki siswa. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, data hasil observasi yang diperoleh kelas III-D MIN 2 Padangsidempuan sebagai berikut:

**Tabel 4.1**  
**Lembar Observasi Siswa**  
**Pada Pra Tindakan**

NO		A	B	C	D	E
1.	ABDAH DZAKIYAH DINI	✓	✓	✓		✓
2.	ALMIRAH ANGGRAINI		✓	✓	✓	
3.	DAFFA ALFARIZI	✓				✓
4.	DEBI YANA PANE				✓	
5.	FARHAN AL HARIZ SRG	✓		✓		
6.	FARHAN ISMAIL					✓
7.	FRILLY AZDKYA POHAN	✓	✓		✓	✓
8.	LUTFHI FADILLAH	✓				
9.	MUHAMMAD AFIQ				✓	
10.	MUHAMMAD NAWAWI	✓	✓			
11.	NAILA NAZHIFA		✓	✓		✓
12.	PUTRI DIVA RIZKY	✓		✓		
13.	RI'LA AISYAH HRP				✓	
14.	RIZKY LUTHFI M SRG			✓		
15.	SAHARA RIZKY AULIA	✓			✓	✓
16.	SHAQILA QAIRANI		✓	✓		
17.	SIGIT HABIB PRAYATA				✓	
18.	SRI AYU			✓		✓
19.	SYAHRIAH AZRA	✓	✓			
20.	SYIFA NAILA HANNUM				✓	

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

Setelah dilakukan observasi pra tindakan dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa masih kurang termasuk sangat rendah, kemudian peneliti melakukan penelitian tindakan kelas tentang Permainan Tradisional agar dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Peneliti dan Bapak Rizal berdiskusi tentang penerapan metode Permainan Tradisional yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas III-D MIN 2 Padangsidempuan.

## **2. Deskripsi Data Hasil Penelitian Siklus I**

### **a. Siklus I Pertemuan ke-1**

#### **1) Perencanaan I**

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

Adapun perencanaan yang dibuat yaitu :

- a) Peneliti berdiskusi dengan guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) kelas III-D tentang hasil refleksi siklus I pertemuan ke-1.
- b) Peneliti memperbaiki dan mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) mengenai materi Gobak

Sodor dan Bebentengan dengan menggunakan metode Permainan Tradisional.

- c) Peneliti menyiapkan materi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
- d) Peneliti menyiapkan format lembar observasi pada setiap pertemuan untuk melihat keaktifan siswa dan untuk melihat keterlaksanaan metode Permainan Tradisional dalam pembelajaran yang dilakukan.
- e) Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi pelaksanaan yang digunakan untuk mengetahui terlaksananya model pembelajaran Permainan Tradisional dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.
- f) Menyiapkan dan menyusun instrument penilaian pemahaman berupa angket untuk siswa.

## **2) Pelaksanaan I**

Peneliti melaksanakan tindakan kegiatan pembelajaran berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dirancang untuk meningkatkan keaktifan siswa di MIN 2 Padangsidimpuan Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan ke-1 pada tanggal 03 Maret 2021 terdiri dari 2 x 35 menit (1 kali pertemuan). dimulai pukul 08:00- 09:10 WIB. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

- (1) Guru membuka pembelajaran dengan salam.
- (2) Guru meminta siswa untuk memimpin doa.
- (3) Guru menanyakan kehadiran siswa.
- (4) Guru memberikan motivasi agar siswa lebih semangat mengikuti pembelajaran.
- (5) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

b) Kegiatan Inti

- (1) Guru mengenalkan berbagai jenis permainan tradisional yang ada pada buku siswa.
- (2) Guru menganalkan permainan Gobak sodor dan bebentengan
- (3) Guru menjelaskan tentang permainan Gobak sodor dan Bebebntengan (aturan permainan, cara permainan)
- (4) Guru membagi 4 kelompok, dalam 1 kelompok terdiri dari 5 orang siswa.
- (5) Setelah itu guru mengajak siswa kelapangan untuk bermain permainan gobak sodor dan bebentengan
- (6) Guru melihat setiap kegiatan keaktifan siswa
- (7) Setelah kegiatan bermain, siswa bersama guru berdiskusi tentang kegiatan permainan yang telah dilakukan.
- (8) Siswa menulis cerita tentang pengalamannya dalam bermain Gobak sodor dan Bebentengan.
- (9) Setelah menulis, guru memberikan lembar angket siswa. Untuk melihat keaktifan siswa.
- (10) Guru menjelaskan tata cara untuk mengisi angket dan siswa mengerjakan lembar angket siswa

c) Kegiatan Penutup

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

**3) Pengamatan**

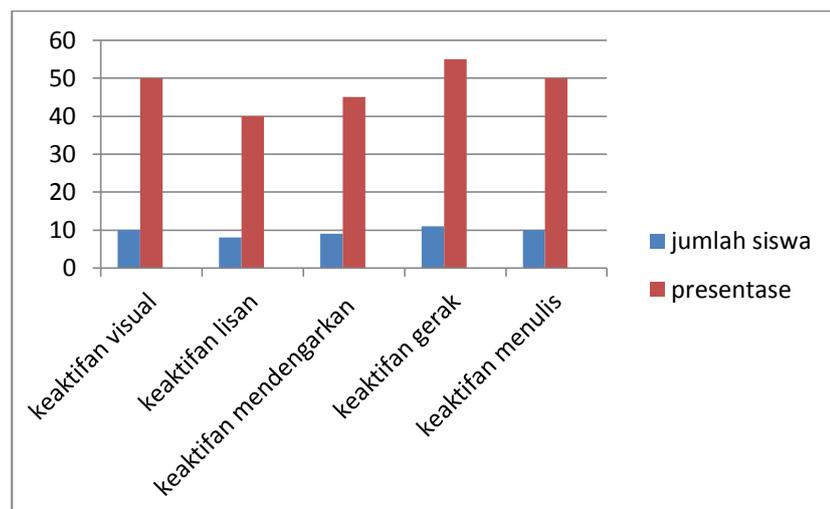
a) Observasi

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

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

**Tabel 4.2**  
**Lembar Observasi Siklus I Pertemuan Ke-1**

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



**Gambar 4.1**  
**Diagram Batang Observasi Siswa Siklus I Pertemuan 1**

Dari tabel dan diagram diatas dapat disimpulkan bahwa siswa yang menjawab pada aspek Visual sebanyak 10 orang atau 50%, aspek Lisan sebanyak 8 orang atau 40%, aspek Mendengarkan 9 orang atau 45%, aspek Gerak

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

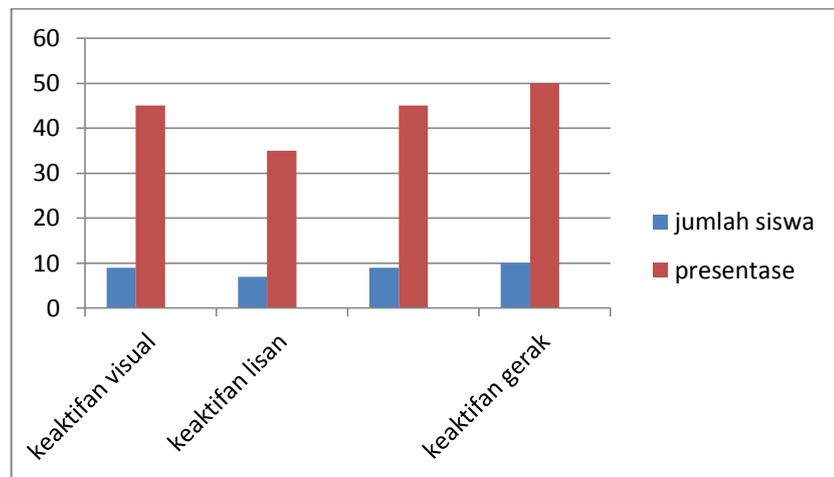
b) Angket

Peneliti memberikan angket pada setiap siswa untuk melihat peningkatan keaktifan belajar siswa. Hasil angket dari yang telah dilakukan pada siklus I pertemuan ke-1 terjadi peningkatan tetapi masih belum memenuhi nilai standar yang 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 4.3**  
**Persentase Angket Untuk Variabel Keaktifan Belajar Siswa**  
**Pada Siklus I Pertemuan Ke-1**

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



**Gambar 4.2**  
**Diagram Batang Angket Kegiatan Siswa Siklus 1 Pertemuan 1**

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

#### **4) Refleksi**

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

- 1) Siswa masih kurang aktif dalam proses belajar mengajar.
- 2) Banyak siswa yang belum memahami pengertian permainan tradisional.
- 3) Kurangnya partisipasi siswa dalam hal berdiskusi dalam sebuah kelompok.
- 4) Beberapa siswa cenderung pasif.
- 5) Guru belum maksimal dalam membimbing kelompok.

Berdasarkan beberapa kendala yang muncul pada siklus I pertemuan ke-1 perlu adanya perbaikan-perbaikan agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik, berikut ini perbaikan yang harus dilakukan, antara lain:

- 1) Guru harus bisa membuat siswa agar bisa lebih aktif.
- 2) Guru harus bisa menjelaskan pengertian permainan tradisional
- 3) Guru harus bisa menguasai kelas

#### **b. Siklus I Pertemuan ke-2**

##### **1) Perencanaan II**

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

Adapun perencanaan yang dibuat yaitu :

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

## 2) Pelaksanaan II

Peneliti melaksanakan tindakan kegiatan pembelajaran berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dirancang untuk meningkatkan keaktifan siswa di MIN 2 Padangsidimpuan Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan ke-1 pada tanggal 08 Maret 2021 terdiri dari 2 x 35 menit (1 kali pertemuan). dimulai pukul 08:00- 09:10 WIB. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

### a) Kegiatan Awal

- (1) Guru membuka pembelajaran dengan salam.
- (2) Guru meminta siswa untuk memimpin doa.
- (3) Guru menanyakan kehadiran siswa.
- (4) Guru memberikan motivasi agar siswa lebih semangat mengikuti pembelajaran.
- (5) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

### b) Kegiatan Inti

- (1) Guru menjelaskan kembali tentang jenis permainan tradisional secara singkat.
- (2) Guru menjelaskan kembali tentang permainan Gobak sodor dan Bebebntengan (aturan permainan, cara permainan)
- (3) Guru membagi 4 kelompok, dalam 1 kelompok terdiri dari 5 orang siswa.
- (4) Setelah itu guru mengajak siswa kelapangan untuk bermain permainan gobak sodor dan bebebntengan

- (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 dan Bebentengan
- (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

d) Kegiatan Penutup

- (1) Guru memberikan kesempatan untuk siswa bertanya.
- (2) Guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
- (3) Guru menutup pelajaran.
- (4) Guru mengajak siswa berdoa kembali.

**3) Pengamatan**

(a) Observasi

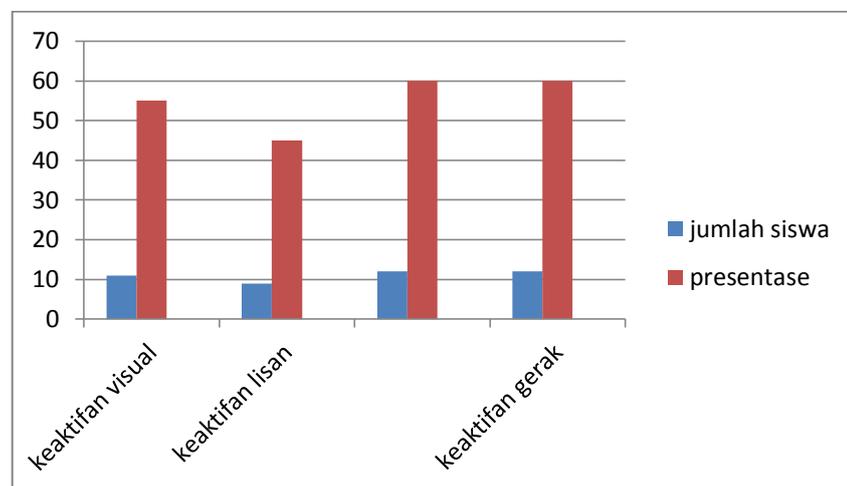
Dalam tahapan ini observer melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran yang menerapkan permainan tradisional pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan materi Gobak sodor dan Bebentengan dengan menggunakan lembar observasi yang terdiri dari 5 poin yang berkaitan dengan penerapan permainan tradisional yang telah disiapkan sebelumnya, dimana yang menjadi observer disini

adalah wali kelas III-D yaitu Bapak Rizal. Kegiatan ini bertujuan untuk melihat keberhasilan dalam menerapkan permainan tradisional pada pembelajaran Pendidikan Jaman Olahraga dan Kesehatan materi Gobak Sodor.

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

**Tabel 4.4**  
**Lembar Observasi Siklus I Pertemuan Ke-2**

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



**Gambar 4.3**  
**Diagram batang observasi kegiatan siswa siklus 1 pertemuan 2**

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa siswa yang menjawab pada aspek Visual sebanyak 11 orang atau 55%, aspek

Lisan sebanyak 9 orang atau 45%, aspek Mendengarkan 12 orang atau 60%, aspek Gerak sebanyak 12 orang atau 60% dan aspek Menulis sebanyak 11 orang atau 55%.

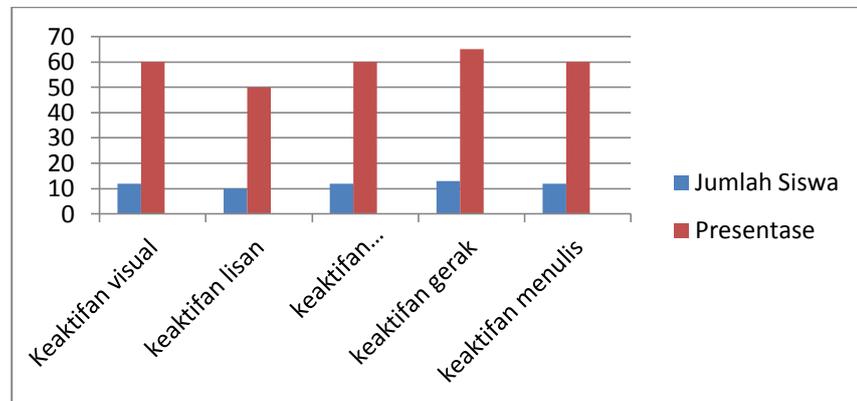
(b) Angket

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

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

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

E	Keaktifan Menulis	9	45%	12	60%
---	-------------------	---	-----	----	-----



**Gambar 4.4**  
**Diagram Batang Angket Kegiatan Siswa Siklus 1 Pertemuan 2**

#### 4) Refleksi

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

- 1) Kebanyakan siswa bercanda saat melakukan atau mempraktekkan permainan
- 2) Malu dalam hal bertanya pada saat mengerjakan Lembar angket yang dibagikan guru
- 3) Siswa susah diatur ketika membentuk kelompok

Berdasarkan beberapa kendala yang muncul pada siklus I pertemuan ke-1 perlu adanya perbaikan-perbaikan agar proses

pembelajaran dapat berjalan dengan baik, berikut ini perbaikan yang harus dilakukan, antara lain:

- (1) Guru harus bisa menjelaskan permainan tradisional Gobak sodor dan Bebentengan
- (2) Guru harus bisa menjelaskan dengan suara yang keras agar terdengar oleh siswa

### **3. Deskripsi Data Hasil Penelitian Siklus II**

#### **a. Siklus II Pertemuan ke-1**

##### **1) Perencanaan I**

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

Adapun perencanaan yang dibuat yaitu :

- (1) Peneliti berdiskusi dengan guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) kelas III-D tentang hasil refleksi siklus I pertemuan ke-1.
- (2) Peneliti memperbaiki dan mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) mengenai materi Gobak Sodor dan Bebentengan dengan menggunakan metode Permainan Tradisional.

- (3) Peneliti menyiapkan materi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
- (4) Peneliti menyiapkan format lembar observasi pada setiap pertemuan untuk melihat keaktifan siswa dan untuk melihat keterlaksanaan metode Permainan Tradisional dalam pembelajaran yang dilakukan.
- (5) Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi pelaksanaan yang digunakan untuk mengetahui terlaksananya model pembelajaran Permainan Tradisional dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.
- (6) Menyiapkan dan menyusun instrument penilaian pemahaman berupa angket untuk siswa.

## **2) Pelaksanaan I**

Peneliti melaksanakan tindakan kegiatan pembelajaran berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dirancang untuk meningkatkan keaktifan siswa di MIN 2 Padangsidempuan Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan ke-1 pada tanggal 15 Maret 2021 terdiri dari 2 x 35 menit (1 kali pertemuan). dimulai pukul 08:00- 09:10 WIB. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

### **c) Kegiatan Awal**

- (1) Guru membuka pembelajaran dengan salam.

- (2) Guru meminta siswa untuk memimpin doa.
- (3) Guru menanyakan kehadiran siswa.
- (4) Guru memberikan motivasi agar siswa lebih semangat mengikuti pembelajaran.
- (5) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

d) Kegiatan Inti

- (1) Guru dan siswa melakukan tanya jawab dengan jawaban benar akan diberi hadiah.
- (2) Guru mengulang kembali menjelaskan tentang permainan Gobak sodor dan Bebebntengan (aturan permainan, cara permainan)
- (3) Siswa disuruh kembali mebentuk kelompok yang telah dibagi sebelumnya.
- (4) Setelah itu guru mengajak siswa kelapangan untuk bermain permainan gobak sodor dan bebentengan.
- (5) Guru melihat setiap kegiatan keaktifan siswa
- (6) Dalam bermain permainan akan ada pemenang dalam permainan ini gobak sodor dan bebentengan.
- (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 dan Bebentengan.

(9) Setelah menulis, guru memberikan lembar angket siswa. Untuk melihat keaktifan siswa.

e) Kegiatan Penutup

(1) Guru memberikan kesempatan untuk siswa bertanya.

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

(3) Guru menutup pelajaran.

(4) Guru mengajak siswa berdoa kembali

**3) Pengamatan**

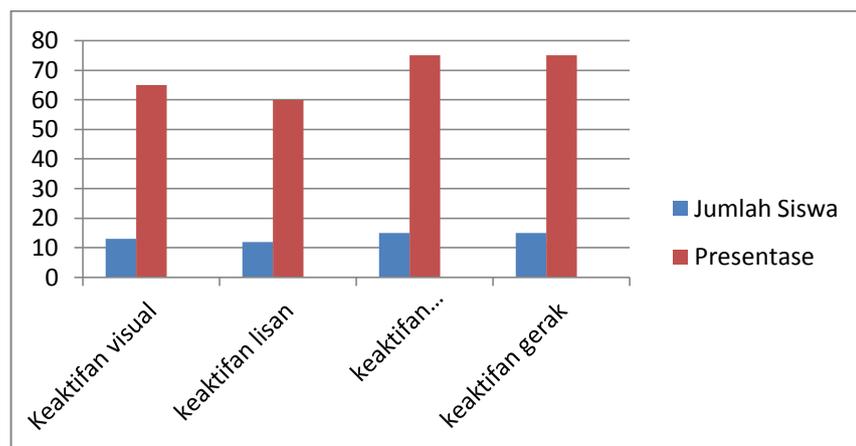
(1) Observasi

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

Olahraga dan Kesehatan materi Gobak Sodor. Rekapitulasi hasil observasi yang dilakukan observer terhadap proses pembelajaran dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 4.6**  
**Lembar Observasi Siklus II Pertemuan Ke-1**

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



**Gambar 4.5**  
**Diagram Batang Observasi Kegiatan Siswa Siklus II Pertemuan 1**

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

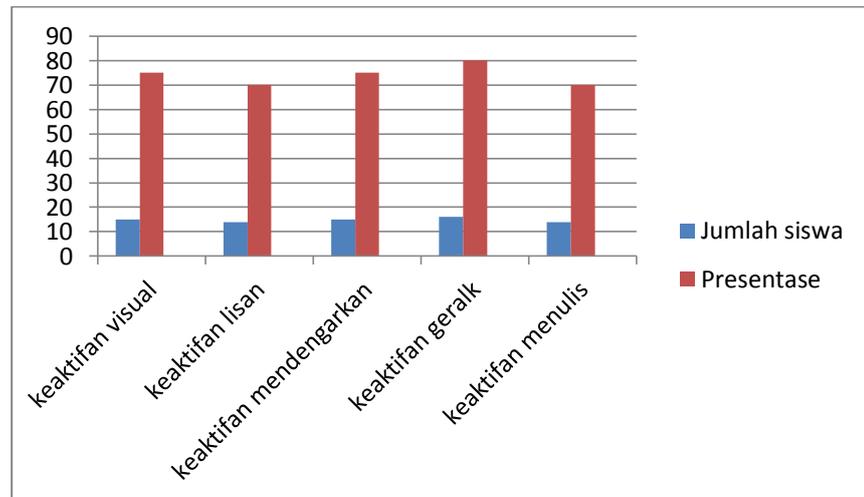
## (2) Angket

Peneliti memberikan angket pada setiap siswa untuk melihat peningkatan keaktifan belajar siswa. Hasil angket dari yang telah dilakukan pada siklus II pertemuan ke-1 terjadi peningkatan tetapi masih belum memenuhi nilai standar yang ditentukan dimana yang menjawab menjawab pada aspek Visual sebanyak 15 orang atau 75%, aspek Lisan sebanyak 14 orang atau 70%, aspek Mendengarkan 15 orang atau 75%, aspek Gerak sebanyak 16 orang atau 80% dan aspek Menulis sebanyak 14 orang atau 70%.

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

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

Indikator-indikator		Jumlah Siswa	Persentase siklus I pertemuan-2	Jumlah siswa	Persentase siklus 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 4.6**  
**Diagram Batang Batang Kegiatan Siswa Siklus II Pertemuan 1**

#### 4) Refleksi

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

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

Berdasarkan beberapa kendala yang muncul pada siklus II pertemuan ke-1 perlu adanya perbaikan-perbaikan agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik, berikut ini perbaikan yang harus dilakukan, antara lain:

- (1) Guru harus lebih bisa membimbing setiap siswa

**b. Siklus II Pertemuan ke-2**

**1) Perencanaan II**

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

Adapun perencanaan yang dibuat yaitu :

- (1) Peneliti berdiskusi dengan guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) kelas III-D tentang hasil refleksi siklus I pertemuan ke-1.
- (2) Peneliti memperbaiki dan mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) mengenai materi Gobak Sodor dan Bebentengan dengan menggunakan metode Permainan Tradisional.
- (3) Peneliti menyiapkan materi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
- (4) Peneliti menyiapkan format lembar observasi pada setiap pertemuan untuk melihat keaktifan siswa dan untuk melihat keterlaksanaan metode Permainan Tradisional dalam pembelajaran yang dilakukan.

(5) Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi pelaksanaan yang digunakan untuk mengetahui terlaksananya model pembelajaran Permainan Tradisional dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

(6) Menyiapkan dan menyusun instrumen penilaian pemahaman berupa angket untuk siswa.

## **2) Pelaksanaan II**

Peneliti melaksanakan tindakan kegiatan pembelajaran berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dirancang untuk meningkatkan keaktifan siswa di MIN 2 Padangsidimpuan Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan ke-1 pada tanggal 22 Maret 2021 terdiri dari 2 x 35 menit (1 kali pertemuan). dimulai pukul 08:00- 09:10 WIB. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

### **a) Kegiatan Awal**

(1) Guru membuka pembelajaran dengan salam.

(2) Guru meminta siswa untuk memimpin doa.

(3) Guru menanyakan kehadiran siswa.

(4) Guru memberikan motivasi agar siswa lebih semangat mengikuti pembelajaran.

(5) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

b) Kegiatan Inti

- (1) Guru dan siswa melakukan tanya jawab dengan jawaban benar akan diberi hadiah.
- (2) Guru mengulang kembali menjelaskan tentang permainan Gobak sodor dan Bebebntengan (aturan permainan, cara permainan) secara singkat.
- (3) Siswa disuruh kembali mebentuk kelompok yang telah dibagi sebelumnya.
- (4) Setelah itu guru mengajak siswa kelapangan untuk bermain permainan gobak sodor dan bebentengan.
- (5) Guru melihat setiap kegiatan keaktifan siswa
- (6) Dalam bermain permainan akan ada pemenang dalam permainan ini gobak sodor dan bebentengan.
- (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 dan bebentengan.
- (10) Setelah kegiatan bermain, Siswa kembali menulis cerita tentang pengalamannya dalam bermain Gobak sodor dan Bebebntengan.
- (11) Setelah menulis, guru memberikan lembar angket siswa. Untuk melihat keaktifan siswa.

c) Kegiatan Penutup

- (1) Guru memberikan kesempatan untuk siswa bertanya.
- (2) Guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
- (3) Guru menutup pelajaran.
- (4) Guru mengajak siswa berdoa kembali.

### 3) Pengamatan

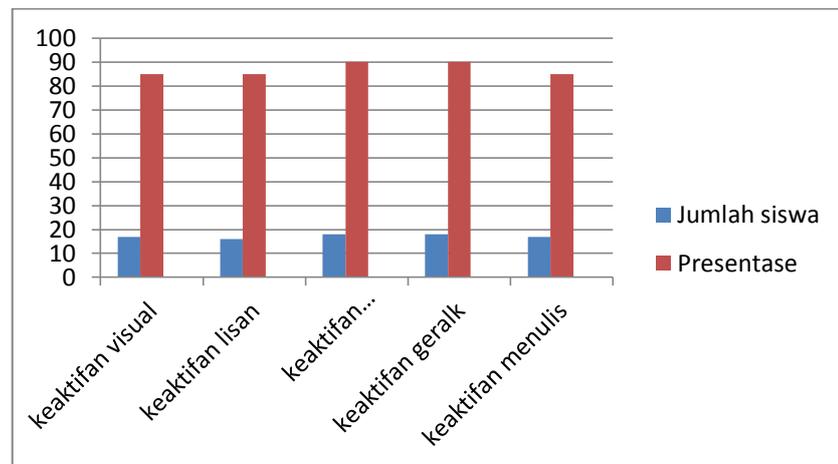
#### (1) Observasi

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

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

**Tabel 4.8**  
**Lembar Observasi Siklus II Pertemuan Ke-2**

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



**Gambar 4.7**  
**Diagram Batang Observasi Kegiatan Siswa Siklus II**  
**Pertemuan 2**

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa siswa yang menjawab pada aspek Visual sebanyak 17 orang atau 85%, aspek Lisan sebanyak 16 orang atau 80%, aspek Mendengarkan 18 orang atau 90%, aspek Gerak sebanyak 18 orang atau 90% dan aspek Menulis sebanyak 17 orang atau 85%.

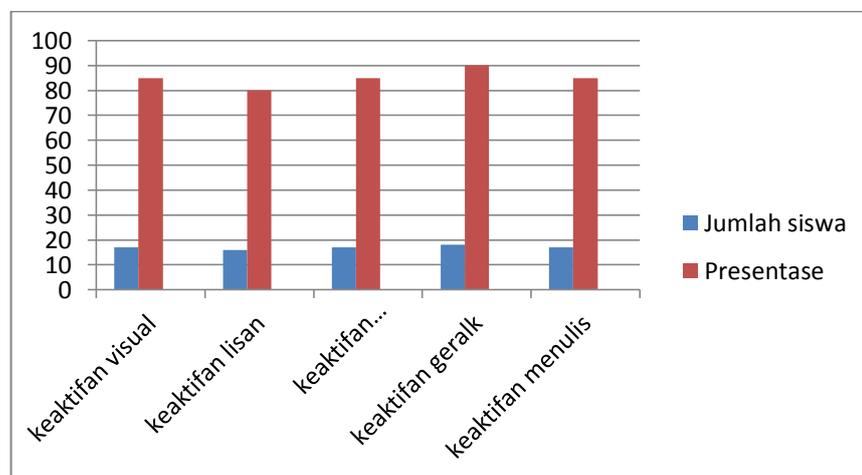
## (2) Angket

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

siswa dapat juga dilihat pada tabel dan gambar diagram batang di bawah ini:

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

Indikator-indikator		Jumlah siswa	Presentase siklus II pertemuan-1	Jumlah siswa	Presentase siklus II pertemuan-2
A	Keaktifan Visual	15	75%	17	85%
B	Keaktifan Lisan	14	70%	16	80%
C	Keaktifan Mendengarkan	15	75%	17	85%
D	Keaktifan Gerak	16	80%	18	90%
E	Keaktifan Menulis	14	70%	17	85%



**Gambar 4.8**  
**Diagram Batang Angket Kegiatan Siswa Siklus II Pertemuan 2**

#### 4) Refleksi

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

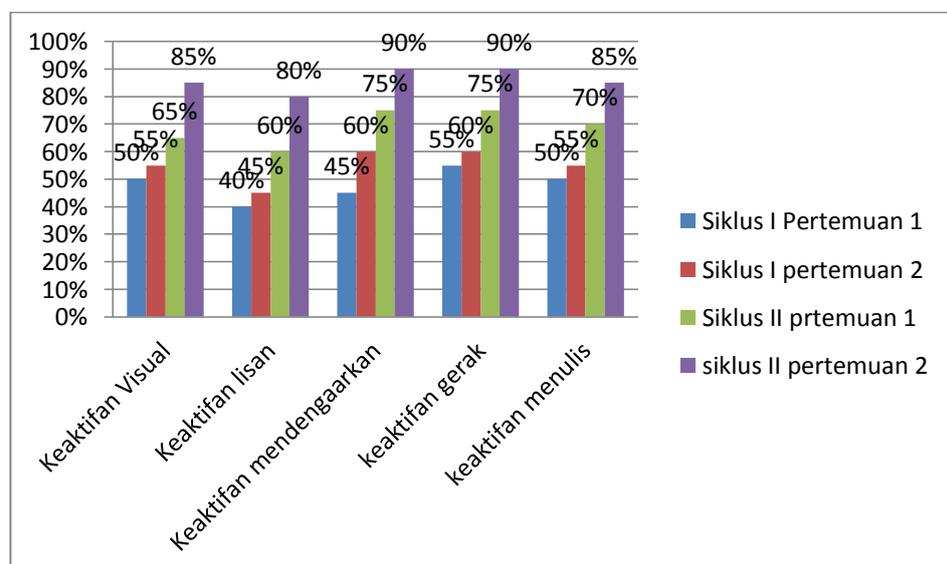
- 1) Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional sudah berjalan dengan baik.
- 2) Siswa sudah bisa bertanggung jawab terhadap poin-poin yang terdapat dalam lembar observasi yang telah dibuat oleh peneliti sebelumnya, meskipun masih ada 1- 3 orang yang kurang.

## B. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil rekapitulasi tentang Keaktifan belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dengan menggunakan Permainan tradisional dapat dilihat pada tabel berikut:

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

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

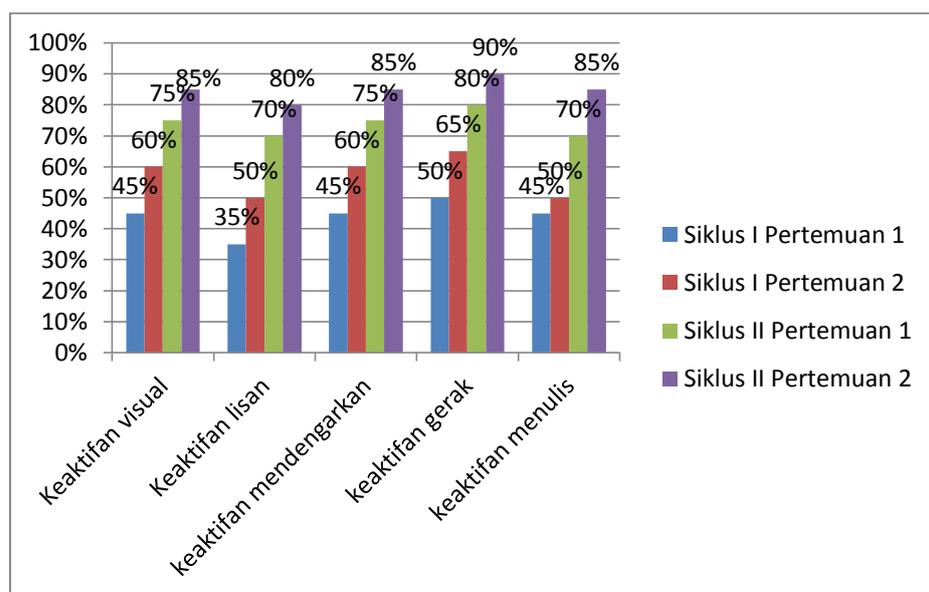


**Gambar 4.9**  
**Diagram Batang Observasi Siklus I dan Siklus II**

Dari data Hasil Observasi Keaktifan belajar siswa di atas selama proses pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional secara umum Keaktifan belajar siswa juga mengalami peningkatan. Hal ini terlihat pada siklus I pertemuan-1 aspek Visual sebanyak 10 orang atau 50%, aspek Lisan sebanyak 8 orang atau 40%, aspek Mendengarkan 9 orang atau 45%, aspek Gerak sebanyak 11 orang atau 55% dan aspek Menulis sebanyak 10 orang atau 50%. Sedangkan pada Siklus I pertemuan-2 aspek Visual sebanyak 11 orang atau 55%, aspek Lisan sebanyak 9 orang atau 45%, aspek Mendengarkan 12 orang atau 60%, aspek Gerak sebanyak 12 orang atau 60% dan aspek Menulis sebanyak 11 orang atau 55% dan disiklus II pertemuan-1 yang terlihat aktif sudah banyak tapi masih ada 1-3 orang lagi yang kurang aktif pada aspek Visual sebanyak 13 orang atau 65%, aspek Lisan sebanyak 12 orang atau 60%, aspek Mendengarkan 15 orang atau 75%, aspek Gerak sebanyak 15 orang atau 75% dan aspek Menulis sebanyak 14 orang atau 70%. Pada siklus II pertemuan -2 peningkatan keaktifan siswa sudah terlihat aktif pada siklus ke II ini yang dimana pada aspek Visual sebanyak 17 orang atau 85%, aspek Lisan sebanyak 16 orang atau 80%, aspek Mendengarkan 18 orang atau 90%, aspek Gerak sebanyak 18 orang atau 90% dan aspek Menulis sebanyak 17 orang atau 85%.

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

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



**Gambar 4.10**  
**Diagram Batang Angket Siklus I dan Siklus II**

Dari data Hasil Angket Keaktifan belajar siswa di atas selama proses pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional secara umum Keaktifan belajar siswa juga mengalami peningkatan. Hal ini terlihat pada siklus I pertemuan-1 pada aspek Visual sebanyak 9 orang atau 45%, aspek Lisan sebanyak 7 orang atau 35%, aspek Mendengarkan 9

orang atau 45%, aspek Gerak sebanyak 10 orang atau 50% dan aspek Menulis sebanyak 9 orang atau 45%. Sedangkan pada siklus I pertemuan-2 pada aspek Visual sebanyak 11 orang atau 55%, aspek Lisan sebanyak 9 orang atau 45%, aspek Mendengarkan 12 orang atau 60%, aspek Gerak sebanyak 12 orang atau 60% dan aspek Menulis sebanyak 11 orang atau 55% dan pada siklus II pertemuan-1 peningkatan keaktifan siswa sudah meningkat tetapi ada beberapa orang lagi tingkat keaktifannya rendah dilihat dari aspek Visual sebanyak 15 orang atau 75%, aspek Lisan sebanyak 14 orang atau 70%, aspek Mendengarkan 15 orang atau 75%, aspek Gerak sebanyak 16 orang atau 80% dan aspek Menulis sebanyak 14 orang atau 70%. Pada siklus II pertemuan-2 ini dimana siswa sudah terlihat aktif dilihat dari aspek Visual sebanyak 17 orang atau 85%, aspek Lisan sebanyak 16 orang atau 80%, aspek Mendengarkan 17 orang atau 85%, aspek Gerak sebanyak 18 orang atau 90% dan aspek Menulis sebanyak 17 orang atau 85%.

Dengan memperhatikan pembahasan di atas peneliti menyimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan dapat diterima kebenarannya, dengan kata lain bahwa penggunaan permainan tradisional dapat Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga di MIN 2 Padangsidimpuan.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Kegiatan penelitian tindakan kelas ini berjalan baik sesuai dengan prosedur yang direncanakan oleh peneliti sebelumnya. Namun, peneliti

menyadari masih banyak kekurangan dan keterbatasan dalam penelitian ini, namun peneliti tetap bersyukur dapat menyelesaikan dengan baik, keterbatasan itu antara lain:

1. Masih ada beberapa siswa yang belum bisa sepenuhnya mengerjakan soal yang diberikan guru.
2. Keterbatasan waktu yang diberikan pihak sekolah di situasi pandemi covid ini.
3. Peneliti menyadari tidak sepenuhnya menguasai kelas saat proses pembelajaran berlangsung.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional dapat meningkatkan keaktifan belajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan materi Gobak Sodor dan Bebentengan siswa kelas III-D di MIN 2 Padangsidimpuan. Hal ini berdasarkan karena adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dan presentase ketuntasan siswa dimulai pra siklus, siklus I dan siklus II. Peningkatan keaktifan belajar tersebut dikarenakan adanya permainan tradisional yang membuat siswa lebih aktif dan lebih termotivasi dalam hal belajar.

#### **B. Saran**

1. Untuk sekolah, disarankan untuk lebih memperhatikan guru sebagai tenaga pengajar baik dari penerapan strategi, model media dan hal lainnya yang dapat menunjang pembelajaran, dan perlu didukung dengan adanya sarana dan prasarana.
2. Untuk guru, disarankan dalam hal meningkatkan keaktifan belajar siswa sebaiknya guru lebih kreatif dan inovatif dalam hal memilih strategi, model, media dan lainnya. Guru dapat menerapkan permainan tradisional terutama pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dalam hal meningkatkan keaktifan belajar siswa.
3. Untuk siswa, disarankan agar lebih serius lagi dalam belajar, hal-hal yang kurang paham agar memberanikan diri dalam hal bertanya.

4. Untuk peneliti, disarankan agar mengkaji lebih dalam lagi tentang penelitian yang diteliti, tidak dipungkiri masih banyak kekurangan dan keterbatasan dalam penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Acan Bhintara Aldista, "Peningkatan Kerjasama Siswa Melalui Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Number Head Together* (NHT) Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv A Sd N Margoyasan," 8, no. 6, 19 Juni 2019.
- A. Pribadi, Benny, *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran*, Jakarta: Kencana, 2017.
- Asep Ardiyanto, "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,"* 20 Maret 2016
- Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung:Alfabeta, 2012.
- Atik Liulin, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Dalam Materi Pokok Logaritma Guna Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik kelas X A MAN Semarang 2". n.d., 64, 18 Januari 2021. Pukul 21.56 WIB.
- Bahtiyar Heru Susanto, "Pengembangan Permainan Tradisional Untuk Membentuk Karakter Siswa Sekolah Dasar," volume 2, No.2, Desember 2017
- Dasrun Hidayat, "Permainan Tradisional Dan Kearifan Lokal Kampung Dukuh Garut Selatan Jawa Barat," *Academica* 5, no. 2, 7 April 2014.
- Hallen, *Bimbingan dan Konseling* Jakarta: Ciputat Pers, 2002
- Ja'far, dkk, "Penciptaan Buku Ilustrasi Permainan Tradisional Sebagai Upaya Pelestarian Warisan Budaya Lokal." *Jurnal Art Nouveau*, Volume 3, No.1, 2014.
- Kurniati Euis, *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan*, Jakarta: Kencana, 2016.
- Lubis, Maulana Arafat, *Pembelajaran PPKn di SD/MI*, Medan: Akasha Sakti, 2018.
- Maradona, "Faktor-Faktor Mempengaruhi Keaktifan Belajar Siswa", *Skripsi* (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2018), hlm. 32-33
- M. Ngalim Purwanto, MP., *prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi* Bandung: PT, Remaja P. osdakarya, 2006.

- 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.vol1\(1\).2039](https://doi.org/10.25299/jtb.2018.vol1(1).2039).
- Nasution, S, *Didakti Asas-Asas Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara, 1995.
- Oktaria Kusumawati, “Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah,” volume 4, No. 2. Oktober 2017.
- Ramadhan Nuriman, dkk, “Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Bebenangan Terhadap Kemampuan Kelincahan Anak Usia 8-9 Tahun,” volume 01, No. 01, 2015
- Rangkuti, Ahmad Nizar, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK Dan Penelitian Pengembangan* Bandung: Anggota Ikatan Penerbit Indonesia, 2016.
- Rahmawati Eka, *Bermain Asyik Permainan Tradisional*, Jakarta: Multi Kreasi Satu Delapan, 2010.
- Sudjana, Nana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algendro, 2008.
- Supriyono, Andreas, *Permainan Tradisional Anak Zaman Dulu*, Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2018.
- Slameto, *belajar dan faktor yang mempengaruhinya* Jakarta: Rineka Cipta, 2003.
- Sumiati dan Asra, *Metode Pembelajaran* Bandung: Wacana Prima, 2011.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 2001.
- Tohirin, *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006

## **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

### **A. Identitas Pribadi**

Nama : Nanda Dian Hakim  
Nim : 1620500116  
Tempat/tanggal lahir : Padangsidempuan, 12 Desember 1997  
e-mail/ No HP : 081375272986  
Jenis kelamin : Perempuan  
Jumlah saudara : 5 Bersaudara  
Alamat :

### **B. Identitas Orang Tua**

Nama Ayah : Harmain Harahap  
Pekerjaan : PNS  
Nama Ibu : Nur Siti Caniago  
Pekerjaan : Petani  
Alamat : Jl. Lintas Sumatera Utara

### **C. Riwayat Pendidikan**

SD : SD Negeri  
SLTP : SMP Negeri 1 Sayurmatinggi  
SLTA : SMA Swasta Kampus Padangsidempuan

### Jadwal Pelaksanaan Penelitian

<b>No.</b>	<b>Kegiatan</b>	<b>Waktu</b>
1.	Pengesahan Judul	28 November 2019
2.	Penulisan Proposal	15 November 2019
3.	Bimbingan Proposal dengan Pembimbing II	20 Juli 2020
4.	Bimbingan Proposal dengan Pembimbing I	31 Agustus 2020
5.	Seminar Proposal	25 November 2020
6.	Revisi Proposal	06 April 2021
7.	Surat Riset	09 Februari 2021
8.	Penelitian di Lapangan	03 Maret 2021
9.	Pengolahan Data	22 Maret 2021
10.	Penulisan Hasil Penelitian	07 April 2021
11.	Bimbingan Skripsi dengan Pembimbing II	12 April 2021
12.	Bimbingan Skripsi dengan Pembimbing I	20 Mei 2021
13.	Seminar Hasil	29 Juni 2021
14.	Revisi Seminar Hasil	02 Juli 021
15.	Sidang Munaqasyah	15 Juli 2021
16.	Revisi Sidang Munaqasyah	03 Agustus 2021

## LAMPIRAN 1

### Siklus 1 Pertemuan I

#### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

##### RPP

<b>Satuan Pendidikan</b>	<b>: MIN 2 PADANGSIDIMPUAN</b>
<b>Kelas / Semester</b>	<b>: III /1</b>
<b>Tema 5</b>	<b>: Permainan Tradisonal</b>
<b>Subtema</b>	<b>: Permainan Tradisional di Daerahku</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: PJOK</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 2 x 35 Menit</b>

#### A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui penjelasan yang diberikan guru, Siswa mampu menainkan permainan dengan baik dan benar
2. Siswa aktif dalam melakukan kegiatan bermain

#### B. 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 yang ada pada buku siswa.
2. Guru menganalkan permainan Gobak sodor dan bebenbentengan
3. Guru menjelaskan tentang permainan Gobak sodor dan Bebebntengan (aturan permainan, cara permainan)
4. Guru membagi 4 kelompok, dalam 1 kelompok terdiri dari 5 orang siswa.
5. Setelah itu guru mengajak siswa kelapangan untuk bermain permainan gobak sodor dan bebenbentengan
6. Guru melihat setiap kegiatan keaktifan siswa
7. Setelah kegiatan bermain, siswa bersama guru berdiskusi tentang kegiatan permainan yang telah dilakukan.

8. Siswa menulis cerita tentang pengalamannya dalam bermain Gobak sodor dan Bebentengan.
9. Setelah menulis, guru memberikan lembar angket siswa. Untuk melihat keaktifan siswa.
10. 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.

### **C. PENILAIAN**

<b>Kriteria Penilaian</b>	<b>Ketercapaian</b>	
	<b>YA</b>	<b>TIDAK</b>
1. Keaktifan Visual, misalnya mengamati eksperimen yang dilakukan		
2. Keaktifan Lisan, misalnya mengajukan pertanyaan kepada guru jika belum mengerti dengan Materi yang dijelaskan.		
3. Keaktifan Mendengarkan presentase hasil tugas siswa lainnya.		
4. Keaktifan Gerak, misalnya melakukan percobaan dan		
5. Keaktifan Menulis, misalnya saat siswa menulis kesimpulan dari penjelasan guru.		

**Mengetahui**

**Guru Kelas**

**Ryzal Suaery S.Pd**

**Peneliti**

**Nanda Dian Hakim**

## **Siklus 1 Pertemuan II**

### **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

#### **RPP**

<b>Satuan Pendidikan</b>	<b>: MIN 2 PADANGSIDIMPUAN</b>
<b>Kelas / Semester</b>	<b>: III /1</b>
<b>Tema 5</b>	<b>: Permainan Tradisional</b>
<b>Subtema</b>	<b>: Permainan Tradisional di Daerahku</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: PJOK</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 2 x 35 Menit</b>

#### **A. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Melalui penjelasan yang diberikan guru, Siswa mampu memainkan permainan dengan baik dan benar
2. Siswa aktif dalam melakukan kegiatan bermain

#### **B. 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 dan Bebebntengan (aturan permainan, cara permainan)
3. Guru membagi 4 kelompok, dalam 1 kelompok terdiri dari 5 orang siswa.
4. Setelah itu guru mengajak siswa kelapangan untuk bermain permainan gobak sodor dan bebentengan
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 dan Bebebntengan

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.

#### **C. PENILAIAN**

<b>Kriteria Penilaian</b>	<b>Ketercapaian</b>	
	<b>YA</b>	<b>TIDAK</b>
1. Keaktifan Visual, misalnya mengamati eksperimen yang dilakukan		
2. Keaktifan Lisan, misalnya mengajukan pertanyaan kepada guru jika belum mengerti dengan Materi yang dijelaskan.		
3. Keaktifan Mendengarkan presentase hasil tugas siswa lainnya.		
4. Keaktifan Gerak, misalnya melakukan percobaan dan		
5. Keaktifan Menulis, misalnya saat siswa menulis kesimpulan dari penjelasan guru.		

**Mengetahui**

**Guru Kelas**

**Peneliti**

**Ryzal Suaery S.Pd**

**Nanda Dian Hakim**

## Siklus 2 Pertemuan I

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

#### RPP

<b>Satuan Pendidikan</b>	<b>: MIN 2 PADANGSIDIMPUAN</b>
<b>Kelas / Semester</b>	<b>: III /1</b>
<b>Tema 5</b>	<b>: Permainan Tradisional</b>
<b>Subtema</b>	<b>: Permainan Tradisional di Daerahku</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: PJOK</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 2 x 35 Menit</b>

#### A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui penjelasan yang diberikan guru, Siswa mampu memainkan permainan dengan baik dan benar
2. Siswa aktif dalam melakukan kegiatan bermain

#### B. 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 dan Bebebntengan (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 dan bebebntengan.
5. Guru melihat setiap kegiatan keaktifan siswa
6. Dalam bermain permainan akan ada pemenang dalam permainan ini gobak sodor dan bebebntengan.
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 dan Bebentengan.
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.

**C. PENILAIAN**

Kriteria Penilaian	Ketercapaian	
	YA	TIDAK
1. Keaktifan Visual, misalnya mengamati eksperimen yang dilakukan		
2. Keaktifan Lisan, misalnya mengajukan pertanyaan kepada guru jika belum mengerti dengan Materi yang dijelaskan.		
3. Keaktifan Mendengarkan presentase hasil tugas siswa lainnya.		
4. Keaktifan Gerak, misalnya melakukan percobaan dan		
5. Keaktifan Menulis, misalnya saat siswa menulis kesimpulan dari penjelasan guru.		

**Mengetahui**

**Guru Kelas**

**Peneliti**

**Ryzal Suaery S.Pd**

**Nanda Dian Hakim**

## **Siklus 2 Pertemuan II**

### **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

#### **RPP**

<b>Satuan Pendidikan</b>	<b>: MIN 2 PADANGSIDIMPUAN</b>
<b>Kelas / Semester</b>	<b>: III /1</b>
<b>Tema 5</b>	<b>: Permainan Tradisional</b>
<b>Subtema</b>	<b>: Permainan Tradisional di Daerahku</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: PJOK</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 2 x 35 Menit</b>

#### **A. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Melalui penjelasan yang diberikan guru, Siswa mampu memainkan permainan dengan baik dan benar
2. Siswa aktif dalam melakukan kegiatan bermain

#### **B. 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 dan Bebebntengan (aturan permainan, cara permainan) secara singkat.
3. Siswa disuruh kembali mebentuk kelompok yang telah dibagi sebelumnya.
4. Setelah itu guru mengajak siswa kelapangan untuk bermain permainan gobak sodor dan bebentengan.
5. Guru melihat setiap kegiatan keaktifan siswa
6. Dalam bermain permainan akan ada pemenang dalam permainan ini gobak sodor dan bebentengan.
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 dan bebentengan.
10. Setelah kegiatan bermain, Siswa kembali menulis cerita tentang pengalamannya dalam bermain Gobak sodor dan Bebentengan.
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.

#### **C. PENILAIAN**

<b>Kriteria Penilaian</b>	<b>Ketercapaian</b>	
	<b>YA</b>	<b>TIDAK</b>
1. Keaktifan Visual, misalnya mengamati eksperimen yang dilakukan		
2. Keaktifan Lisan, misalnya mengajukan pertanyaan kepada guru jika belum mengerti dengan Materi yang dijelaskan.		
3. Keaktifan Mendengarkan presentase hasil tugas siswa lainnya.		
4. Keaktifan Gerak, misalnya melakukan percobaan dan		
5. Keaktifan Menulis, misalnya saat siswa menulis kesimpulan dari penjelasan guru.		

**Mengetahui**

**Guru Kelas**

**Peneliti**

**Ryzal Suaery S.Pd**

**Nanda Dian Hakim**

## LAMPIRAN 2

### LEMBAR OBSERVASI SIKLUS I PERTEMUAN-1

NO		A	B	C	D	E
1.	ABDAH DZAKIYAH DINI	✓	✓	✓		✓
2.	ALMIRAH ANGGRAINI	✓	✓	✓	✓	
3.	DAFFA ALFARIZI	✓			✓	✓
4.	DEBI YANA PANE				✓	✓
5.	FARHAN AL HARIZ SRG	✓		✓	✓	
6.	FARHAN ISMAIL					✓
7.	FRILLY AZDKYA POHAN		✓		✓	✓
8.	LUTFHI FADILLAH	✓		✓		
9.	MUHAMMAD AFIQ			✓	✓	
10.	MUHAMMAD NAWAWI		✓			
11.	NAILA NAZHIFA		✓	✓		✓
12.	PUTRI DIVA RIZKY	✓			✓	
13.	RIFLA AISYAH HRP		✓		✓	✓
14.	RIZKY LUTHFI M SRG	✓		✓		
15.	SAHARA RIZKY AULIA	✓			✓	✓
16.	SHAQILA QAIRANI		✓	✓		
17.	SIGIT HABIB PRAYATA	✓			✓	
18.	SRI AYU			✓		✓
19.	SYAHRIAH AZRA	✓	✓			
20.	SYIFA NAILA HANNUM				✓	✓

#### Keterangan:

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

## LEMBAR OBSERVASI

### SIKLUS I PERTEMUAN-2

NO		A	B	C	D	E
1.	ABDAH DZAKIYAH DINI	✓	✓	✓		✓
2.	ALMIRAH ANGGRAINI	✓	✓	✓	✓	
3.	DAFFA ALFARIZI	✓		✓	✓	✓
4.	DEBI YANA PANE		✓		✓	✓
5.	FARHAN AL HARIZ SRG	✓		✓	✓	
6.	FARHAN ISMAIL					✓
7.	FRILLY AZDKYA POHAN		✓		✓	✓
8.	LUTFHI FADILLAH	✓		✓		✓
9.	MUHAMMAD AFIQ	✓		✓	✓	
10.	MUHAMMAD NAWAWI		✓		✓	
11.	NAILA NAZHIFA		✓	✓		✓
12.	PUTRI DIVA RIZKY	✓			✓	
13.	RI'LA AISYAH HRP		✓		✓	✓
14.	RIZKY LUTHFI M SRG	✓		✓		
15.	SAHARA RIZKY AULIA	✓			✓	✓
16.	SHAQILA QAIRANI		✓	✓		
17.	SIGIT HABIB PRAYATA	✓			✓	
18.	SRI AYU			✓		✓
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 presentase hasil tugas siswa lainnya.
- d. Keaktifan Gerak, misalnya melakukan percobaan dan
- e. Keaktifan Menulis, misalnya saat siswa menulis kesimpulan dari penjelasan guru.

## LEMBAR OBSERVASI

### SIKLUS II PERTEMUAN-1

NO		A	B	C	D	E
1.	ABDAH DZAKIYAH DINI	✓	✓	✓	✓	✓
2.	ALMIRAH ANGGRAINI		✓	✓	✓	✓
3.	DAFFA ALFARIZI	✓		✓	✓	✓
4.	DEBI YANA PANE	✓	✓		✓	✓
5.	FARHAN AL HARIZ SRG	✓		✓	✓	
6.	FARHAN ISMAIL	✓				✓
7.	FRILLY AZDKYA POHAN		✓		✓	✓
8.	LUTFHI FADILLAH		✓	✓	✓	✓
9.	MUHAMMAD AFIQ	✓	✓	✓		✓
10.	MUHAMMAD NAWAWI	✓		✓	✓	
11.	NAILA NAZHIFA		✓	✓		✓
12.	PUTRI DIVA RIZKY	✓	✓	✓	✓	
13.	RI'LA AISYAH HRP		✓		✓	
14.	RIZKY LUTHFI M SRG	✓		✓		
15.	SAHARA RIZKY AULIA			✓	✓	✓
16.	SHAQILA QAIRANI	✓	✓	✓	✓	
17.	SIGIT HABIB PRAYATA	✓	✓			✓
18.	SRI AYU	✓		✓	✓	✓
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 presentase hasil tugas siswa lainnya.
- d. Keaktifan Gerak, misalnya melakukan percobaan dan
- e. Keaktifan Menulis, misalnya saat siswa menulis kesimpulan dari penjelasan guru.

## LEMBAR OBSERVASI

### SIKLUS II PERTEMUAN-2

NO		A	B	C	D	E
1.	ABDAH DZAKIYAH DINI	✓	✓	✓	✓	✓
2.	ALMIRAH ANGGRAINI	✓	✓	✓	✓	✓
3.	DAFFA ALFARIZI	✓	✓	✓	✓	✓
4.	DEBI YANA PANE	✓	✓		✓	✓
5.	FARHAN AL HARIZ SRG	✓	✓	✓	✓	✓
6.	FARHAN ISMAIL	✓	✓	✓	✓	✓
7.	FRILLY AZDKYA POHAN	✓	✓	✓	✓	✓
8.	LUTFHI FADILLAH		✓	✓	✓	✓
9.	MUHAMMAD AFIQ	✓	✓	✓		✓
10.	MUHAMMAD NAWAWI	✓		✓	✓	
11.	NAILA NAZHIFA	✓	✓	✓	✓	✓
12.	PUTRI DIVA RIZKY	✓	✓	✓	✓	✓
13.	RI'LA AISYAH HRP		✓	✓	✓	✓
14.	RIZKY LUTHFI M SRG	✓		✓		✓
15.	SAHARA RIZKY AULIA	✓	✓	✓	✓	✓
16.	SHAQILA QAIRANI	✓	✓	✓	✓	✓
17.	SIGIT HABIB PRAYATA	✓	✓		✓	✓
18.	SRI AYU	✓		✓	✓	✓
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 presentase hasil tugas siswa lainnya.
- d. Keaktifan Gerak, misalnya melakukan percobaan dan
- e. Keaktifan Menulis, misalnya saat siswa menulis kesimpulan dari penjelasan guru.

### LAMPIRAN 3

#### ANGKET KEAKTIFAN BELAJAR SISWA DENGAN MENGUNAKAN PERMAIANAN TRADISIONAL

Nama :

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

NO.	Soal Pertanyaan Angket	Pilihan Jawaban			
		S	SS	TS	STS
1.	Saya membaca materi pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) dengan senang sebelum guru menjelaskan				
2.	Saya <u>tidak</u> mengamati guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) menjelaskan semua materi				
3.	Saya akan bertanya kepada guru apabila saya kurang memahami materi				
4.	Saya <u>tidak</u> mau berdiskusi dengan kawan dan guru tentang materi Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK)				
5.	Saya akan mengemukakan pendapat tentang perkembangan pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK)				
6.	Saya <u>bosan</u> mendengarkan guru menyajikan setiap materi				
7.	Saya selalu mendengarkan guru				

	bagaimana cara bermain permainan gobak sodor dan bentengan				
8.	Saya <u>malas</u> sekali mendengarkan instruksi guru dalam mengajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK)				
9.	Dengan bermain gobak sodor dan bentengan dalam membentuk sebuah kelompok dan memupuk kekompakan				
10.	Saya <u>tidak suka</u> disuruh guru apabila menyiapkan alat permainan				
11.	Saya sangat senang mengikuti instruksi guru dalam menjelaskan materi gobak sodor dan bentengan				
12.	Saya sangat senang mempraktekkan permainan gobak sodor dan bentengan.				
13.	Saya malas mengikuti aturan setiap pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK)				
14.	Saya <u>merasa malas sekali</u> mencatat pelajaran yang telah diambil dalam setiap pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK)				
15.	Saya akan menulis tugas Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) yang selalu guru buat.				

## Lampiran 4

## Hasil Angket Keaktifan Belajar siswa Pra Siklus

NO	NAMA SISWA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	JUMLAH	Skor Total
1	ABDAH DZAKIYAH DINI	4	3	3	3	1	3	1	3	2	1	4	2	2	4	4	40	66.67
2	ALMIRA ANGGRAINI	1	3	2	1	1	1	2	2	2	1	2	1	2	3	3	27	45.00
3	DAFFA ALFARIZI	1	4	1	3	4	3	2	2	1	3	1	3	2	2	2	34	56.67
4	DEBI YANA PANE	4	2	2	2	3	3	3	3	1	4	3	2	1	2	2	37	61.67
5	FARHAN AL HARIZ SRG	4	1	3	1	2	1	2	3	3	3	4	1	2	1	4	35	58.33
6	FARHAN ISMAIL	2	2	1	3	4	2	4	2	4	2	1	2	1	1	3	34	56.67
7	FRILLY AZDKYA POHAN	4	1	3	2	1	4	1	1	2	3	2	4	2	1	2	33	55.00
8	LUTFHI FADHILLAH	1	3	2	3	2	1	3	2	3	3	1	1	3	2	4	34	56.67
9	MUHAMMAD AFIQ	3	1	1	1	2	3	2	2	1	2	4	3	2	1	1	29	48.33
10	MUHAMMAD NAWAWI	1	3	2	3	3	2	1	2	3	2	1	3	3	2	2	33	55.00
11	NAILA NAZHIFA	3	1	2	4	2	1	3	1	3	1	3	1	2	4	2	33	55.00
12	PUTRI DIVA RIZKY	1	2	1	2	3	2	1	3	2	2	2	3	2	1	1	28	46.67
13	RI'LA AISYAH HRP	2	4	3	3	2	4	2	1	3	2	1	1	4	1	1	34	56.67
14	RIZKY LUTHFI M SIREGAR	1	1	4	2	3	4	1	3	3	2	3	2	1	4	2	36	60.00
15	SAHARA RIZKY AULIA	2	2	1	3	2	2	2	1	2	1	1	1	3	2	1	26	43.33
16	SHAQILA QAIRINA LBS	4	1	3	2	1	4	3	2	1	1	3	4	2	1	2	34	56.67
17	SIGIT HABIB PRAYATA	1	2	4	2	2	4	3	2	3	2	1	2	2	4	1	35	58.33
18	SRI AYU	2	2	2	3	1	2	2	4	1	1	2	1	1	1	2	27	45.00
19	SYAHRIAH AZRA	3	2	3	1	2	1	4	2	2	2	1	3	2	3	2	33	55.00
20	SYIFA NAILA HANNUM	1	3	4	3	4	2	2	1	2	2	2	2	3	3	4	38	63.33

Rata-  
rata  
55.00

Hasil Angket Keaktifan Belajar siswa siklus 1 pertemuan I

NO	NAMA SISWA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	JUMLAH	Skor Total
1	ABDAH DZAKIYAH DINI	4	3	3	3	2	3	2	3	2	3	4	3	3	4	4	46	76.67
2	ALMIRA ANGGRAINI	1	3	2	2	2	2	3	3	4	2	2	3	2	3	4	38	63.33
3	DAFFA ALFARIZI	1	4	1	3	4	4	2	3	1	3	1	3	2	2	3	37	61.67
4	DEBI YANA PANE	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	47	78.33
5	FARHAN AL HARIZ SRG	4	1	3	1	2	3	2	3	3	3	4	3	2	1	4	39	65.00
6	FARHAN ISMAIL	2	2	3	3	4	2	4	2	4	3	3	2	3	1	4	42	70.00
7	FRILLY AZDKYA POHAN	4	1	3	2	1	4	1	1	2	3	2	4	3	1	2	34	56.67
8	LUTFHI FADHILLAH	3	3	3	3	2	1	3	2	3	3	3	3	3	2	4	41	68.33
9	MUHAMMAD AFIQ	4	1	1	1	3	3	2	3	2	2	4	3	3	2	3	37	61.67
10	MUHAMMAD NAWAWI	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	41	68.33
11	NAILA NAZHIFA	3	1	2	4	2	1	3	1	3	1	3	3	2	4	2	35	58.33
12	PUTRI DIVA RIZKY	2	3	1	2	3	2	1	3	2	2	2	3	2	2	1	31	51.67
13	RI'LA AISYAH HRP	2	4	4	3	2	4	2	2	3	3	1	2	4	3	1	40	66.67
14	RIZKY LUTHFI M SIREGAR	3	1	4	2	3	4	3	3	3	2	4	3	1	4	2	42	70.00
15	SAHARA RIZKY AULIA	3	3	1	3	2	2	2	2	3	1	3	2	3	2	3	35	58.33
16	SHAQILA QAIRINA LBS	4	2	3	3	3	4	3	2	2	3	3	4	2	3	2	43	71.67
17	SIGIT HABIB PRAYATA	2	2	4	2	2	4	3	2	3	2	1	2	2	4	1	36	60.00
18	SRI AYU	2	3	2	3	1	2	2	4	3	1	2	1	1	1	2	30	50.00
19	SYAHRIAH AZRA	4	3	3	2	3	3	4	2	2	2	1	3	2	3	2	39	65.00
20	SYIFA NAILA HANNUM	2	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	47	78.33

Rata-rata  
65.00

Hasil Angket Keaktifan Belajar siswa Siklus 1 Pertemuan II

NAMA SISWA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	JUMLAH	Skor Total
ABDAH DZAKIYAH DINI	4	3	3	4	2	3	2	4	2	3	4	3	3	4	4	48	80.00
ALMIRA ANGGRAINI	3	4	2	3	2	2	4	3	4	2	3	3	2	3	4	44	73.33
DAFFA ALFARIZI	2	4	3	3	4	4	2	3	1	3	2	3	3	3	3	43	71.67
DEBI YANA PANE	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	50	83.33
FARHAN AL HARIZ SRG	4	1	3	3	2	3	2	3	3	3	4	3	2	3	4	43	71.67
FARHAN ISMAIL	2	2	3	3	4	3	4	2	4	3	3	3	2	2	4	44	73.33
FRILLY AZDKYA POHAN	4	1	4	2	3	4	1	1	2	3	2	4	3	3	3	40	66.67
LUTFHI FADHILLAH	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	46	76.67
MUHAMMAD AFIQ	4	1	3	1	3	3	2	3	2	2	4	3	3	3	3	40	66.67
MUHAMMAD NAWAWI	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	4	43	71.67
NAILA NAZHIFA	3	1	3	4	3	3	3	1	3	1	3	3	2	4	3	40	66.67
PUTRI DIVA RIZKY	3	4	1	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	1	40	66.67
RI'LA AISYAH HRP	2	4	4	3	2	4	2	2	3	3	1	2	4	3	3	42	70.00
RIZKY LUTHFI M SIREGAR	3	1	4	2	3	4	3	3	3	2	4	3	3	4	2	44	73.33
SAHARA RIZKY AULIA	3	3	1	3	2	2	2	3	3	1	3	2	3	3	4	38	63.33
SHAQILA QAIRINA LBS	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	48	80.00
SIGIT HABIB PRAYATA	2	2	4	2	2	4	3	2	4	2	1	2	3	4	3	40	66.67
SRI AYU	3	3	2	3	1	2	2	4	3	3	2	3	3	3	2	39	65.00
SYAHRIAH AZRA	4	3	3	2	3	3	4	2	2	2	3	4	3	3	3	44	73.33
SYIFA NAILA HANNUM	2	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	48	80.00

Rata-rata  
72.00

Hasil Angket Keaktifan Belajar siswa Siklus 2 Pertemuan I

NO	NAMA SISWA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	JUMLAH	Skor Total
1	ABDAH DZAKIYAH DINI	4	3	3	4	2	3	2	4	2	3	4	3	3	4	4	48	80.00
2	ALMIRA ANGGRAINI	3	4	2	4	2	2	4	3	4	2	3	3	3	3	4	46	76.67
3	DAFFA ALFARIZI	2	4	3	3	4	4	2	3	1	3	3	4	3	3	3	45	75.00
4	DEBI YANA PANE	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	50	83.33
5	FARHAN AL HARIZ SRG	4	1	4	3	2	3	2	4	3	3	4	3	3	3	4	46	76.67
6	FARHAN ISMAIL	2	2	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	2	3	4	46	76.67
7	FRILLY AZDKYA POHAN	4	3	4	2	3	4	2	2	3	3	2	4	3	3	3	45	75.00
8	LUTFHI FADHILLAH	3	4	3	4	2	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	49	81.67
9	MUHAMMAD AFIQ	4	2	3	2	3	3	2	3	2	3	4	3	3	3	3	43	71.67
10	MUHAMMAD NAWAWI	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	47	78.33
11	NAILA NAZHIFA	3	1	3	4	3	3	4	1	3	1	3	3	3	4	3	42	70.00
12	PUTRI DIVA RIZKY	3	4	1	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	42	70.00
13	RI'LA AISYAH HRP	2	4	4	3	2	4	2	3	3	3	3	2	4	2	4	45	75.00
14	RIZKY LUTHFI M SIREGAR	3	1	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	47	78.33
15	SAHARA RIZKY AULIA	3	4	1	3	2	2	2	3	3	1	3	2	3	3	4	39	65.00
16	SHAQILA QAIRINA LBS	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	50	83.33
17	SIGIT HABIB PRAYATA	2	3	4	2	3	4	3	2	4	3	2	3	3	4	3	45	75.00
18	SRI AYU	3	4	3	3	2	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	45	75.00
19	SYAHRIAH AZRA	4	3	3	2	3	3	4	3	2	3	3	4	2	3	3	45	75.00
20	SYIFA NAILA HANNUM	2	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	48	80.00

Rata-rata  
7

Hasil Angket Keaktifan Belajar siswa Siklus 2 Pertemuan II

NO	NAMA SISWA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	JUMLAH	Skor Total
1	ABDAH DZAKIYAH DINI	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	51	85.00
2	ALMIRA ANGGRAINI	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	50	83.33
3	DAFFA ALFARIZI	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	50	83.33
4	DEBI YANA PANE	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	50	83.33
5	FARHAN AL HARIZ SRG	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	50	83.33
6	FARHAN ISMAIL	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	50	83.33
7	FRILLY AZDKYA POHAN	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	50	83.33
8	LUTFHI FADHILLAH	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	50	83.33
9	MUHAMMAD AFIQ	4	2	3	2	4	3	2	4	2	3	4	3	3	3	3	45	75.00
10	MUHAMMAD NAWAWI	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	49	81.67
11	NAILA NAZHIFA	3	1	3	4	3	3	4	1	3	3	3	3	4	4	3	45	75.00
12	PUTRI DIVA RIZKY	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	48	80.00
13	RI'LA AISYAH HRP	3	4	4	3	2	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	49	81.67
14	RIZKY LUTHFI M SIREGAR	3	2	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	48	80.00
15	SAHARA RIZKY AULIA	3	4	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	4	45	75.00
16	SHAQILA QAIRINA LBS	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	50	83.33
17	SIGIT HABIB PRAYATA	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	50	83.33
18	SRI AYU	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	49	81.67
19	SYAHRIAH AZRA	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	48	80.00
20	SYIFA NAILA HANNUM	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	49	81.67

Rata-rata  
81.33

## LEMBAR VALIDASI

### BUTIR PERNYATAAN ANGKET MINAT BELAJAR SISWA

Nama Sekolah : MIN 2 Padangsidempuan  
Kelas/Semester : III/ Ganjil  
Pokok Bahasan : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan  
Nama Validator : Indra Mahdi Ritonga, M.Pd  
Pekerjaan : Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan  
(PJOK)

#### A. Petunjuk

1. Peneliti mohon kiranya Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek, penilaian umum dan saran-saran untuk revisi angket, observasi dan RRP penguasaan konsep yang peneliti susun.
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, peneliti memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom nilai yang disesuaikan dengan penilaian Ibu.
3. Untuk revisi, Bapak dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu direvisi atau dapat menuliskannya pada catatan yang telah disediakan.

#### B. Skala penilaian

1. Berilah tanda *checklist* (√) pada kolom V (Valid), VR (Valid dengan Revisi), dan TV (Tidak Valid) pada tiap butir observasi dan angket.

#### C. Penilaian Ditinjau Dari Beberapa Aspek

**Tabel 3.2**  
**Kisi-kisi Angket Keaktifan Belajar Siswa Dilihat Berdasarkan Indikator**

No	Aspek	Indikator	Butir soal
1	Kegiatan Visual	c. Membaca d. Mengamati	1,2
2	Keaktifan Lisan	d. Bertanya e. Diskusi f. Mengemukakan pendapat	3,4,5

3	Keaktifan Mendengarkan	d. Mendengarkan penyajian guru e. Mendengarkan cara bermain permainan f. Mendengarkan instruksi guru	6,7,8
4	Keaktifan Gerak	f. Membentuk kelompok g. Menyiapkan alat h. Mengikuti instruksi guru i. Mempraktekkan permainan j. Mengikuti aturan bermain .	9,10,11,12,13
5	Keaktifan Menulis	c. Mencatat materi d. Menulis pengalaman bermain.	14,15
Jumlah Item			15

Catatan

.....

.....

.....

.....

#### D. Kesimpulan Hasil Penilaian

Secara umum observasi dan angket ini: (Mohon untuk melingkari nomor yang sesuai dengan kesimpulan yang ibu berikan)

1. Layak digunakan
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

Padangsidempuan, Januari 2021  
Validator

**Indra Mahdi ritonga, M.Pd**  
**NIP: 19860711 20142 1 003**

## SURAT VALIDASI

Menerangkan bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Indra Mahdi Ritonga, M.Pd

Pekerjaan : Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK)

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap (Angket ) penguasaan konsep, untuk kelengkapan penelitian yang berjudul: **“Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Permainan Tradisional Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di MIN 2 Padangsidempuan”**

Yang disusun oleh:

Nama : Nanda Dian Hakim

Nim : 16 205 00116

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Adapun masukan yang telah saya berikan adalah sebagai berikut:

- 1.
- 2.
- 3.

Dengan harapan, masukan dan penilaian yang diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas tes hasil belajar yang baik.

Padangsidempuan, Januari 2021

Validator

Indra Mahdi Ritonga, M.Pd

NIP:19860711 201402 1 003



	➤ indicator				
	➤ Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan intelektual siswa				
<b>3</b>	<b>Bahasa</b>				
	➤ Penggunaan bahasa yang ditinjau dari kaidah Bahasa Indonesia yang baku				
<b>4</b>	<b>Waktu</b>				
	➤ Kejelasan alokasi waktu setiap kegiatan pembelajaran				
	➤ Rasionalitas lokasi waktu untuk setiap kegiatan pembelajaran				
<b>5</b>	<b>Metode Sajian</b>				
	➤ Dukungan strategi dan kegiatan pembelajaran terhadap pencapaian indikator				
<b>6</b>	Sarana dan alat bantu pembelajaran				
	➤ Kesesuaian alat bantu dengan materi pembelajaran				
<b>7</b>	<b>Penilaian (Validasi) Umum</b>				
	➤ Penilaian umum terhadap tes penguasaan konsep				
JUMLAH					
TOTAL SKOR SELURUHNYA					

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

1 = 80-100

2 = 70-79

3 = 60-69

4 = 50-59

Keterangan:

- 1 = dapat digunakan tanpa revisi
- 2 = dapat digunakan dengan revisi kecil
- 3 = dapat digunakan dengan revisi besar
- 4 = belum dapat digunakan

Catatan

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Padangsidempuan, Januari 2021  
Validator

**Indra Mahdi ritonga, M.Pd**  
**NIP: 19860711 20142 1 003**

## DOKUMENTASI



Guru memperkenalkan diri dan identitas





Guru menjelaskan langkah-langkah permainan tradisional Gobak Sodor dan bebentengan



Guru dan siswa meperaktekkan permaiana tradisional



Guru membagi angket kepada siswa



Guru menyuruh siswa menulis pengalamannya berkaitan dengan permainan tradisional





Guru meminta lembar siswa



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PADANGSIDEMPUN  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang 22733  
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

### BERITA ACARA UJIAN MUNAQASAH

Ketua bersama anggota-anggota penguji lainnya, setelah memperhatikan hasil ujian mahasiswa:

Nama : Nanda Dian Hakim  
NIM : 16 205 00116  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dengan ini menyatakan :

#### LULUS/LULUS-BERSYARAT/MENGULANG (\*)

Dalam Ujian Munqasah skripsi IAIN Padangsidempuan dengan Nilai 83 (A).

Dengan demikian mahasiswa tersebut telah menyelesaikan seluruh beban studi yang telah ditetapkan IAIN Padangsidempuan dan memperoleh YUDISIUM :

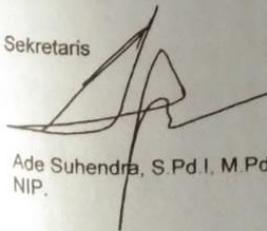
- PUJIAN
- SANGAT MEMUASKAN
- MEMUASKAN
- CUKUP
- ~~TDK LULUS (\*)~~

Dengan IPK 3,56 oleh karena itu diberikan kepadanya hak memakai gelar **SARJANA PENDIDIKAN (S.Pd)** dan segala hak yang menyertainya.

Mahasiswa yang namanya di atas terdaftar sebagai alumni ke 58.

Demikian berita acara ini dibuat dengan sebenarnya.

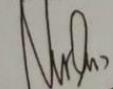
Sekretaris



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

Padangsidempuan, 15 Juli 2021  
Panitia Ujian Munqasah Skripsi  
IAIN Padangsidempuan

Ketua



Nursyaidah, M. Pd  
NIP. 19770726 200312 2 001

Tim Penguji:

1. Dr. Hj. Asfiati, S.Ag., M.Pd  
(Penguji Bidang Metodologi)
2. Nursyaidah, M. Pd  
(Penguji Bidang Isi dan Bahasa)
3. Dr. H. Akhiril Pane, S.Ag., M.Pd  
(Penguji Bidang Umum)
4. Ade Suhendra, S.Pd.I, M.Pd.I  
(Penguji Bidang PGMI)

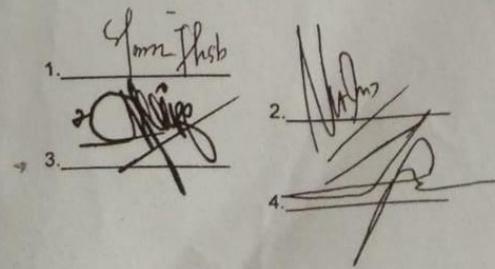
1.

2.

3.

2.

4.





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PADANGSIDIMPUAN  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

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

Nomor : B - 167 /In.14/E/TL.00/02/2021  
Hal : Izin Penelitian  
Penyelesaian Skripsi.

09 Februari 2021

Yth. Kepala Sekolah MIN 2 Padangsidimpuan  
Kota Padangsidimpuan

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

Nama : Nanda Dian Hakim  
NIM : 1620500116  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Alamat : Sayurmatinggi

adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidimpuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan judul "Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Permainan Tradisional Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di MIN 2 Padangsidimpuan."

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

Demikian disampaikan, atas kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.



Dr. Lely Hilda, M.Si.  
NIP. 19720920 200003 2 002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA PADANGSIDIMPUAN  
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 2**

Jalan HT Rizal Nurdin Km. 6,5 Pal-IV Pijorkoling Kec. Padangsidimpuan Tenggara  
Telepon (0634) 26479 Email : [min2sidimpuan@yahoo.co.id](mailto:min2sidimpuan@yahoo.co.id)

**SURAT KETERANGAN PELAKSANAAN RISET**  
**NOMOR: B - /0 /MI.02.20/PP.00.4/ 03/ 2021**

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Hj. Nurhayani, S.Ag  
NIP : 19661108 199003 2 002  
Jabatan/Golongan : Kepala Madrasah/ Pembina IV/A  
Unit Kerja : MIN 2 Padangsidimpuan

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Nanda Dian Hakim  
NIM : 1620500116  
Fak/Jur : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/PGMI  
Alamat : Sayurimatinggi

Telah melaksanakan riset pada MIN 2 Padangsidimpuan untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul “ **Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Permainan Tradisional Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan di MIN 2 Padangsidimpuan**”.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana perlunya.

Padangsidimpuan, Maret 2020  
Kepala Madrasah

Hj. Nurhayani, S.Ag  
NIP. 19661108 199003 2 002