



**PENERAPAN METODE BERMAIN DALAM PEMBELAJARAN  
PJOK UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN SISWA  
KELAS V SD NEGERI 112303 DESA UJUNG PADANG  
KECAMATAN AEK NATAS KABUPATEN  
LABUHANBATU UTARA**

**SKRIPSI**

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

**Oleh**

**MAWANTI  
NIM. 18 205 00004**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBDTIDAIYAH**

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

**2023**



PENERAPAN METODE BERMAIN DALAM PEMBELAJARAN  
PJOK UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN SISWA  
KELAS V SD NEGERI 112303 DESA UJUNG PADANG  
KECAMATAN AEK NATAS KABUPATEN  
LABUHANBATU UTARA

**SKRIPSI**

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

**Oleh**

MAWANTI  
NIM. 18 205 00004

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBDTIDAIYAH**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN

2023





**PENERAPAN METODE BERMAIN DALAM PEMBELAJARAN  
PJOK UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN SISWA  
KELAS V SD NEGERI 112303 DESA UJUNG PADANG  
KECAMATAN AEK NATAS KABUPATEN  
LABUHANBATU UTARA**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk memenuhi Sebagian Persyaratan  
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh

**MAWANTI**  
NIM.18 205 00004



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI)**

**PEMBIMBING I**

Narsyaidah, M.Pd  
NIP. 197707262003122001

**PEMBIMBING II**

Ade Suhendra, S.Pd.I., M.Pd.I  
NIDN. 2022118802

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN**

**2023**



## SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi

Padangsidempuan, Maret 2023

a.n : Mawanti

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu  
Keguruan UIN Syekh Ali Hasan  
Ahmad Addary Padangsidempuan

di-

Padangsidempuan

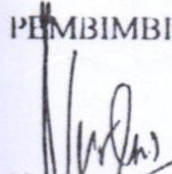
Assalamu'alaikum wr.wb

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi a.n **Mawanti** yang berjudul "**Penerapan Metode Bermain Dalam Pembelajaran PJOK Untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Kelas V SD N 112303 Desa Ujung Padang Kecamatan Aek Natus Kabupaten Labuhanbatu Utara**", maka kami menyatakan bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk memenuhi sebagai persyaratan dalam mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

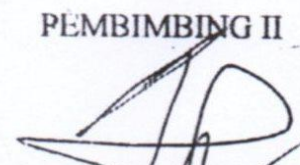
Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut dapat menjalani sidar g munaqosyah untuk mempertanggung jawabkan skripsi ini.

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

PEMBIMBING I

  
Nurysaidah, M.Pd  
NIP. 197707262003122001

PEMBIMBING II

  
Ade Suhendra, S.Pd.I, M.Pd.I  
NIDN. 2022118802



## SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mawanti

NIM : 1820500004

Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan /PGMI-1

Judul Skripsi : Penerapan Metode Bermain Dalam Pembelajaran PJOK Untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Kelas V Sd Negeri 112303 Desa Ujung Padang Kecamatan Aek Natas Kabupaten Labuhanbatu Utara.

Dengan ini menyatakan menyusun skripsi tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan kode etik mahasiswa pasal 14 ayat 2.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam pasal 19 ayat 4 tentang kode etik mahasiswa yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, 28 Maret 2023

Pembuat Pernyataan



Mawanti

1820500004



## SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mawanti

NIM : 1820500004

Fakultas/Jurusan : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/PGMI-1

Program studi : S1- Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada pihak UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul **“Penerapan Metode Bermain Dalam Pembelajaran PJOk Untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Kelas V SD Negeri 112303 Desa Ujung Padang Kecamatan Aek Natas Kabupaten Labuhanbatu Utara”** beserta perangkat yang ada. Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini pihak UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan dan mempublikasikan karya ilmiah saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidempuan, 28 Maret 2023

Yang Menyatakan



Mawanti

1820500004



## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mawanti

NIM : 1820500004

Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/TMM

Judul skripsi : **Penerapan Metode Bermain Dalam Pembelajaran PJOK Untuk Meningkatkan Pengetahuan Siswa Kelas V SD N 112303 Desa Ujung Padang Kecamatan Aek Natas Kabupaten Labuhanbatu Utara**

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, kecuali berupa kutipan-kutipan dari buku-buku bahan bacaan dan hasil wawancara.

Seiring dengan hal tersebut, bila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini merupakan hasil jiplakan atau sepenuhnya dituliskan pada pihak lain, maka Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan menarik gelar kesarjanaan dan ijazah yang telah diterima.

Padangsidimpuan, 28 Maret 2023

Pembuat pernyataan,



Mawanti

NIM 1820500004

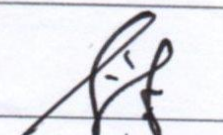
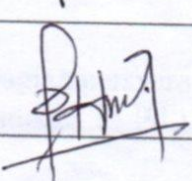
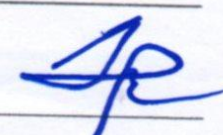
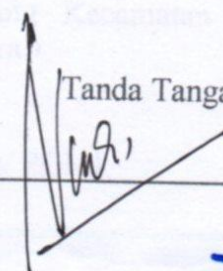


DEWAN PENGUJI  
UJIAN MUNAQOSYAH SKRIPSI

Nama : Mawanti  
NIM : 1820500004  
Judul Skripsi : Penerapan Metode Bermain Dalam Pembelajaran PJOK  
Untuk Meningkatkan Pengetahuan Siswa Kelas V SD N  
112303 Desa Ujung Padang Kecamatan Aek Natas  
Kabupaten Labuhanbatu Utara.

- | No | Nama   |
|----|--|
| 1. | <u>Nursyaidah, M.Pd</u><br>(Ketua/Penguji Bidang Isi dan Bahasa)         |
| 2. | <u>Ade Suhendra, S.Pd.I., M.Pd.I</u><br>(Sekretaris/Penguji Bidang Umum) |
| 3. | <u>Dr. Zulhammi, M. Ag., M.Pd</u><br>(Anggota/Penguji Bidang Metodologi) |
| 4. | <u>Syafrilianto, M.Pd</u><br>(Anggota/Penguji Bidang PGMI)               |

Tanda Tangan



Pelaksanaan Sidang Munaqosyah:  
Di : Padangsidempuan  
Tanggal : 28 Maret 2023  
Pukul : 13.30 WIB s/d Selesai  
Hasil/Nilai : 81/A  
IPK : 3.45  
Predikat : Sangat Memuaskan





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

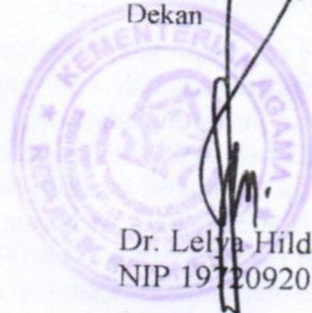
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidimpuan 22733  
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

**PENGESAHAN**

Judul Skripsi : Penerapan Metode Bermain Dalam Pembelajaran PJOK  
Untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Kelas V SD N  
112303 Desa Ujung Padang Kecamatan Aek Natas  
Kabupaten Labuhanbatu Utara  
Nama : Mawanti  
NIM : 18 205 00004  
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan/ PGMI

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

Padangsidimpuan, Januari 2023  
Dekan



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



## ABSTRAK

**Nama** : Mawanti  
**Nim** : 18 205 000 04  
**Program Studi** : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
**Judul** : Penerapan Metode Bermain Dalam Pembelajaran PJOK Untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Kelas V SD Negeri 112303 Desa Ujung Padang Kecamatan Aek Natas Kabupaten Labuhanbatu Utara  
**Tahun** : 2023

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya metode pembelajaran pada mata pembelajaran PJOK. Hal ini dilihat dari minat belajar siswa dalam pembelajaran PJOK yang rendah. PJOK adalah pembelajaran yang digemari oleh siswa akan tetapi guru masih kurang kreatif dalam penerapan metode pembelajaran. Guru kurang kreatifnya guru dalam penerapan metode pembelajaran sehingga menjadikan proses pembelajaran menjadi monoton, dengan demikian peneliti meyakini bahwa dengan penerapan metode bermain dapat meningkatkan keterampilan siswa.

Rumusan masalah dalam penelitian Apakah penerapan metode bermain dapat meningkatkan keterampilan siswa pada materi permainan Bola Kasti kelas V di SD N 112303 Desa Ujung Padang?. untuk mengetahui penerapan metode bermain dalam belajar meningkatkan keterampilan materi permainan Bola Kasti siswa kelas V di SD N 112303 Desa Ujung Padang.

Penelitian ini termasuk Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian praktis untuk memperbaiki pembelajaran di dalam kelas. Penelitian ini merupakan salah satu upaya guru atau praktisi dalam bentuk berbagai kegiatan yang dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran di kelas. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 112303 Desa Ujung Padang Kecamatan Aek Natas Kabupaten Labuhanbatu Utara, yang terdiri dari 20 siswa dengan perincian siswa laki-laki berjumlah 10 orang dan siswi perempuan berjumlah 10 orang.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh bahwa penggunaan metode bermain hasil meningkat keterampilan siswa melalui penerapan metode bermain, hal ini dapat dilihat dari aktivitas dan nilai siswa sebelum siklus dan setelah siklus yaitu sebelum siklus persentase ketuntasan siswa sebesar 18,94% (4 dari 21 siswa) dengan nilai rata-rata kelas sebesar 50, siklus I pertemuan pertama persentase ketuntasan siswa sebesar 61,90% (11 dari 21 siswa) dengan nilai rata-rata kelas 74,52%, siklus I pertemuan kedua persentase ketuntasan siswa sebesar 61,90% (13 dari 21 siswa) dengan nilai rata-rata kelas 74,52%, siklus II pertemuan pertama persentase ketuntasan siswa sebesar 76,19% (16 dari 21 siswa) dengan nilai rata-rata kelas 80,23, siklus II pertemuan kedua persentase ketuntasan siswa sebesar 80,95% (17 dari 21 siswa) dengan nilai rata-rata kelas 83,80. Karena persentase ketuntasan sudah mencapai yang diinginkan maka penelitian ini dihentikan sampai siklus II pertemuan kedua.

**Kata Kunci:** Keterampilan Pembelajaran PJOK, Metode Bermain, Sekolah Dasar



## ABSTRACT

**Name** : Mawanti  
**Reg. no** : 18 205 000 04  
**Departement** : Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education  
**Title of thesis** : **Application of the playing method in PJOK learning to improve the skills of fifth grade students at SD Negeri 112303 Ujung Padang Village, Aek Natas District, North Labuhanbatu Regency**  
**year** : 2023

This research is motivated by the low learning outcomes of students in learning mathematics in the classroom. This is because there are still many students who are less active in the learning process, it is still difficult to answer the questions given by the teacher, and the teacher's lack of creativity in the use of learning media so that the learning process becomes monotonous, thus researchers believe that using magic bag media can improve results. student learning.

The formulation of the problem in this study is whether learning mathematics through the use of Magic Bag Media can improve student learning outcomes in class II addition operations at SD Negeri 112303 Ujung Padang Village, Aek Natas District, Labuhanbatu Utara Regency. This study aims that the use of magic bag media can improve student learning outcomes in addition operation material in class II class II SD Negeri 112303 Ujung Padang Village, Aek Natas District, North Labuhanbatu Regency.

This research includes Classroom Action Research. Classroom action research is practical research to improve learning in the classroom. This research is one of the efforts of teachers or practitioners in the form of various activities carried out to improve and improve the quality of learning in the classroom. The subjects of this research were second grade students of SD Negeri 112303 Ujung Padang Village, Aek Natas District, Labuhanbatu Utara Regency, which consisted of 21 students with the details of male students amounting to 9 people and female students totaling 12 people.

Based on the results of the study, it was found that the students' mathematics learning outcomes with the subject of addition operations increased through the use of magic bag media, this can be seen from the activities and student scores before the cycle and after the cycle, namely before the cycle the percentage of students' completeness was 19,04% (4 of 21 students ) with an average grade of 50, the first cycle of the first meeting the percentage of student completeness was 52.38% (11 out of 21 students) with an average grade of 74.04, the first cycle of the second meeting the percentage of student completeness was 76,19% (16 of 21 students) with an average grade of 80,235%, the second cycle of the first meeting the percentage of student completeness was 76.19% (15 of 21 students) with an average grade of 77.14, the second cycle of the second meeting The percentage of students' completeness was 90.48% (19 of 21 students) with an average grade of 85.

Keywords: PJOK Learning Skills, Playing Method, Elementary School



## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmanirrahim*

Alhamdulillah puji syukur atas kehadiran Allah SWT. Yang senantiasa memberikan rahmat, hidayat serta karunianya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini untuk memenuhi syarat mendapatkan gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Mahasiswa UIN SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY Padangsidempuan dengan judul skripsi **Penerapan Metode Bermain dalam Pembelajaran PJOk Untuk Meningkatkan Pengetahuan Siswa Kelas V SD Negeri 112303 Desa Ujung Padang Kecamatan Aek Natas Kabupaten Labuhanbatu Utara.**

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

1. Ibu Nursyaidah, M.Pd pembimbing I serta Bapak Ade Suhendra, S.Pd.I,M.Pd.I pembimbing II, yang telah membimbing dan mengarahkan peneliti dalam menyusun Skripsi ini.
2. Bapak Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag., Rektor UIN SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY Padangsidempuan, dan Wakil Rektor Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga Bapak Dr. Erawadi, M.Ag, Bapak Wakil Rektor Bidang Administrasi Umum



Perencanaan dan Keuangan Bapak Dr. Anhar, MA, Bapak Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Bapak Dr. Ikhwanuddin Harahap, M.Ag.

3. Ibu Dr. Lelya Hilda, M.Si., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY Padangsidempuan.
4. Ibu Nursyaidah, M.Pd Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah UIN SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY Padangsidempuan
5. Ibu Dr. Lelya Hilda, M.Si., selaku Penasehat Akademik (PA).
6. Ibu kepala sekolah dan ibu/bapak selaku pendidik pendidik di SD Negeri 112303 Desa Ujung Padang Kecamatan Aek Natas Kabupaten Labuhanbatu Utara
7. Bapak/Ibu Dosen, Staf dan Pegawai, serta seluruh Civitas Akademika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY Padangsidempuan yang telah memberikan dukungan moral kepada penulis selama dalam perkuliahan.
8. Kepada Ayahanda tercinta (Misran) dan Ibunda tercinta (Salina), Adik tersayang (Sriwahyuni, Lestari, Marlina Dwi Khairani, dan Mirza Ukhailuddin), dan saudara Abdul Khoir Harahap, S.Pd. Seluruh keluarga besar, Atas doa tanpa henti, atas cinta dan kasih sayang yang begitu dalam tiada bertepi. Serta yang telah memberikan motivasi dengan dorongan dan kasih sayang kepada penulis untuk menyelesaikan tugas sarjana ini.

9. Sahabat-sahabat terbaik (Rizka Nurfidati, S.Pd, khairunnisa, S.E, Suci prianti, S.Pd, Rizki Azizah Al-Umaroh, S.Pd, Hasnah Juniarsyi Panjaitan, S.Pd, Iba Aprina Tambunan, S.Ars, dan Nur Afni, S.Pt selanjutnya kepada teman-teman KKL/PPL yang selalu memberikan motivasi dan dukungan selama proses penyusunan Skripsi.
10. Teman-teman seperjuangan terkhusus Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan PGMI-3 Angkatan 2018 yang tidak bisa dituliskan namanya satu persatu.

Atas segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan kepada penulis, kiranya tiada kata yang paling indah selain berdoa dan berserah diri kepada Allah SWT. Semoga kebaikan dari semua pihak mendapat imbalan dari Allah SWT. Selain dari itu penulis menyadari sepenuhnya bahwa Skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan Skripsi ini.

Akhirnya penulis berharap semoga Skripsi ini bermanfaat, khususnya bagi penulis dan umumnya bagi para pembaca. Aamiin...

Padangsidempuan, 28 Maret 2022

Penulis

**Mawanti**

**Nim. 1820500004**



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

DEWAN PENGUJI SIDANG

HALAMAN PENGESAHAN DEKAN

ABSTRAK .....i

ABSTRACK .....ii

KATA PENGANTAR.....iii

DAFTAR ISI.....vi

DAFTAR TABEL .....viii

DAFTAR GAMBAR.....ix

DAFTAR LAMPIRAN .....x

### BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Batasan Istilah.....	6
E. Rumusan Masalah.....	9
F. Tujuan Penelitian.....	9
G. Kegunaan Penelitian.....	10
H. Indikator Keberhasilan Tindakan.....	11
I. Sistematika Pembahasan.....	11

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

A. Kajian Teori .....	13
1. Metode Bermain.....	13
a. Pengertian Metode Bermain.....	13
b. Jenis-jenis Metode Bermain.....	14
c. Kekurangan dan Kelebihan Metode Bermain .....	21
2. Pembelajaran PJOK .....	22
3. Keterampilan Siswa .....	26
B. Penelitian Yang Relevan.....	27
C. Kerangka Berpikir.....	30
D. Hipotesis Tindakan .....	31

## **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

A. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	34
B. Jenis dan Metode Penelitian.....	34
C. Latar dan Subjek penelitian.....	36
D. Prosedur Penelitian .....	36
E. Sumber Data.....	40
F. Instrumen Pengumpulan Data .....	41
G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data.....	42
H. Teknik Analisis Data.....	44

## **BAB IV HASIL PENELITIAN**

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian .....	46
1. Kondisi Awal .....	47
2. Siklus I .....	49
3. Siklus II.....	59
B. Pembahasan.....	66
C. Keterbatasan Penelitian.....	69

## **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	70
B. Saran.....	72

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**

## **DOKUMENTASI**

## **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**



## **DAFTAR TABEL**

Tabel 4.1 Data Siswa Kelas V.....	46
Tabel 4.2 Prersentase Ketuntasan Hasil Nilai Test Siswa.....	49
Tabel 4.3 Presentase Peningkatan Hasil Belajar Siswa .....	56
Tabel 4.4 Presentase Peningkatan Hasil Belajar Siswa .....	58
Tabel 4.5 Presentase Peningkatan Hasil Belajar Siswa .....	62
Tabel 4.6 Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa.....	68

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Melempar Bola.....	25
Gambar 2.2 Memukul Bola.....	25
Gambar 2.3 Menangkap Bola .....	26
Gambar 2.4 Bagan Kerangka Berfikir .....	31
Gambar 3.1 Tahapan Tindakan Kelas.....	37



## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran ( RPP ) Pada Siklus

I Pertemuan I

Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran ( RPP ) Pada Siklus

I Pertemuan II

Lampiran 3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran ( RPP ) Pada Siklus

II Pertemuan I

Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran ( RPP ) Pada Siklus

II Pertemuan II

Lampiran 5 Tabel Analisis Data Presentas Siswa Pada Prasiklus

Lampiran 6 Tabel Analisis Data Presentas Siswa Pada Siklus 1 Pertemuan 2

Lampiran 7 Tabel Analisis Data Presentas Siswa Pada Siklus 2 Pertemuan 2

Lampiran 8 Tabel Kisi-kisi Soal Test Presentase Siswa

Lampiran 9 Lembar Observasi Guru

Lampiran 10 Dokumentasi

Lampiran 11 Soal Test Siklus 1

Lampiran 12 Soal Test Siklus 2

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan berasal dari kata “didik” yang berarti memelihara dan memberi latihan akhlak dan kecerdasan dalam berfikir. Pendidikan dalam kamus besar Bahasa Indonesia juga merupakan salah satu perubahan sikap dan tingkah laku seseorang ataupun kelompok dalam usaha untuk mendewasakan manusia melalui pengajaran dan pelatihan. Pendidikan juga merupakan suatu pelayanan dalam pendidikan yang mencakup banyak aspek dan gejala yang terdapat dalam siswa pada saat proses pembelajaran.<sup>1</sup>

Pendidikan merupakan salah satu proses yang universal dalam kehidupan manusia, karena dimana pun dan kapan pun di dunia yang terdapat proses pendidikan. Pendidikan juga pada hakikatnya adalah usaha untuk membudayakan manusia untuk memuliakan manusia. Untuk terlaksananya pendidikan dengan baik, diperlukan suatu ilmu yang mengkaji secara mendalam bagaimana harusnya pendidikan itu dapat dilaksanakan. Ilmu yang menjadi dasar tersebut haruslah yang telah teruji kebenarannya. Ilmu itu merupakan ilmu pendidikan. Pendidikan tanpa ilmu pendidikan dapat menimbulkan tidak tercapainya tujuan pendidikan.

---

<sup>1</sup>Juintang mustrika, *Psikologi Pendidikan Modul Pendidikan* (Lampung: Metro, 2016), hlm. 9-10.

<sup>2</sup>Muhammad Hasan, dkk, *Landasan Pendidikan* ( Jakarta: CV Tahta Media Grup, 2001),



Meskipun pendidikan merupakan suatu gejala yang sangat umum dalam setiap kehidupan bermasyarakat, namun perbedaan filsafat dan pandangan hidup yang dianut oleh masing-masing bangsa atau masyarakat dan bahkan individu yang menyebabkan perbedaan penyelenggaraan kegiatan pendidikan itu sendiri. Dengan demikian, selain bersifat universal, pendidikan juga dapat bersifat nasional. Sifat nasionalnya dapat mewarnai penyelenggaraan pendidikan bangsa itu.<sup>2</sup>

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan suatu mata ajar yang diberikan pada suatu jenjang sekolah tertentu yang merupakan salah satu bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk tumbuh dan berkembang jasmani, mental, sosial, dan emosional yang serasi dan seimbang. Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan memiliki tujuan, salah satunya yaitu untuk mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga.

Ruang lingkup pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan memiliki beberapa aspek diantaranya yaitu permainan dan olahraga yang meliputi olahraga tradisional, permainan, eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif, atletik, kasti, *rounders*, *kippers*, sepak bola, bola basket, bola voli,

---

<sup>2</sup>Muhammad Hasan, dkk, *Landasan Pendidikan* ( Jakarta: CV Tahta Media Grup, 2001), hlm, 1.

tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis, dan bela diri, serta aktivitas lainnya.<sup>3</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Surya, menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran tidak menggunakan metode dalam praktek lapangan sehingga kurangnya semangat belajar siswa ketika proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, siswa menjadi tidak aktif dan kurang terampil dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, kemudian dalam penerapan metode bermain pendidik belum menggunakan metode bermain dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan khususnya dalam permainan Bola Kasti untuk meningkatkan keterampilan siswa.<sup>4</sup>

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti SD N 112303 Ujung Padang ditemukan bahwa proses pembelajarannya masih menggunakan metode umum, seperti metode ceramah dan diskusi sehingga pembelajaran terkesan monoton dan hanya berfokus pada buku saja. Hal tersebut menimbulkan tidak adanya responden dalam proses pembelajaran, siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja, tidak adanya minat berfikir siswa ketika proses pembelajaran berlangsung sehingga kurangnya keterampilan siswa dalam

---

<sup>3</sup>Muchlis Afwanullah, *Peningkatan Keterampilan Lokomotor Melalui Metode Permainan Tradisional Kasti Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Pada Siswa Kelas IV MI Bustanul Ulum Jombang, Skripsi* (Surabaya: Universitas Islam Sunan Ampel Surabaya, 2019), hlm 19-20.

<sup>4</sup>Wawancara dengan ibu Surya S.Pd, 15 November 2021 di SD N 112303 Desa Ujung Padang.



melaksanakan pembelajaran PJOK.<sup>5</sup> Dengan demikian, maka perlu diterapkan metode dalam proses pembelajaran, seperti metode bermain. Metode merupakan suatu cara atau pun alat untuk mencapai suatu tujuan tertentu dalam dalam kegiatan suatu pembelajaran.

Dalam pemilihan metode pembelajaran seperti metode bermain merupakan keharusan bagi pendidik. Metode bermain ini merupakan metode yang sangat relevan, efektif dan sangat cocok diterapkan oleh pendidik dalam proses pembelajaran di sekolah baik dari segi pengembangan kognitif, psikomotorik, dan afektif. Sehingga metode bermain ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan siswa, daya kreativitas, keterampilan memecahkan masalah walaupun dalam bentuk yang sederhana.

Jadi, metode bermain adalah suatu bentuk kegiatan yang memberikan kepuasan pada diri anak yang bersifat non serius, lentur, dan bahan bermain terkandung dalam kegiatan secara imajinatif ditransformasi sepadan dengan dunia orang dewasa. Oleh karena itu, bermain sambil belajar merupakan suatu hal yang sangat penting untuk meningkatkan perkembangan daya sikap dan keterampilan siswa.<sup>6</sup>

Ketertarikan peneliti untuk mengambil metode ini adalah metode bermain ini dapat melibatkan peran siswa dalam berkreasi dan berpartisipasi. Hal ini dimulai dari pemberian tugas dan

---

<sup>5</sup>Observasi dilakukan di SD N 112303 Desa Ujung Padang pada hari Rabu 17 November 2021 di kelas V.

<sup>6</sup>Syofnida Ifrianti, *Implementasi Metode Bermain Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah* (Lampung: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, 2015), hlm.152.

bagaimana respon siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh pendidik. Setelah menemukan jawaban dari tugas yang diberikan maka dilanjutkan dengan materi pembelajaran yang lainnya. Dari latar belakang di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “ **Penerapan Metode Bermain Dalam Pembelajaran PJOK Untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Kelas V Di SD N 112303 Desa Ujung Padang Kecamatan Aek Natas Kabupaten Labuhanbatu Utara**”

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

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Rendahnya keterampilan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan saat praktek lapangan.
2. Rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, terlihat dari kurangnya respon siswa saat praktek lapangan berlangsung.
3. Siswa masih kurang aktif atau kurang berperan dalam proses pembelajaran.
4. Tidak adanya penggunaan metode pembelajaran dalam menyampaikan materi dan pendidik hanya hanya berpusat pada buku saja, hal tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran terkesan monoton, sehingga siswa kurang tertarik dalam pembelajaran.
5. Dengan adanya model pembelajaran ini diharapkan dapat



membuat siswa lebih aktif dalam berkreasi ketika proses pembelajaran berlangsung.

### **C. Batasan Masalah**

Luasnya permasalahan yang ada serta keterbatasan waktu, tenaga, dan dana, sehingga dalam penelitian ini peneliti membatasi aspek metode dalam meningkatkan keterampilan siswa. Metode yang dipilih adalah metode bermain. materi dalam pembelajaran yaitu permainan Bola Kasti. Keterampilan siswa yang ingin dicapai yaitu apakah dengan menerapkan metode bermain ini dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam proses pembelajaran berlangsung?

### **D. Batasan Istilah**

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka dibuat batasan istilah sebagai berikut:

#### **1. Penerapan Metode Bermain**

Adapun batasan istilah mengenai penerapan bermain sebagai berikut:

- a. Penerapan merupakan tindakan yang dilakukan oleh seorang individu atau kelompok dalam mempraktikkan suatu teori, metode, agar dapat mencapai tujuan tertentu dan memperoleh hasil yang semestinya dicapai oleh individu atau kelompok.<sup>7</sup>

Penerapan dapat dikatakan sebagai perbuatan praktek suatu teori,

---

<sup>7</sup> Sri Belia Harahap, *Strategi Penerapan Metode Ummi Dalam Pembelajaran Al-Quran* (Surabaya: Scopindo, 2020), hlm. 12.

metode untuk mencapai tujuan yang diinginkan.<sup>8</sup> Penerapan dalam penelitian ini dilakukan penerapan metode dalam pembelajaran.

- b. Metode dalam bahasa arab disebut dengan istilah *Thariqah* yaitu cara atau strategi untuk melakukan suatu pekerjaan.<sup>9</sup> Metode adalah cara yang digunakan dalam melakukan kegiatan-kegiatan dalam pembelajaran agar dapat mencapai tujuan yang diharapkan.<sup>10</sup> Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode bermain.
- c. Bermain menurut Smith and Pellegrini (2008) yaitu kegiatan yang dilakukan untuk kepentingan diri sendiri, yang dilakukan dengan cara-cara yang menyenangkan, tidak diorientasikan pada hasil akhir, fleksibel, aktif, dan positif. Hal itu berarti, bermain bukanlah kegiatan yang dilakukan demi menyenangkan orang lain, akan tetapi semata-mata karena keinginan diri sendiri. Dengan demikian bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan, bersifat pribadi, berorientasi proses, bersifat fleksibel, dan berefek positif.

11

## 2. Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Proses pembelajaran merupakan suatu proses yang didalamnya terdapat kegiatan interaksi antara pendidik dengan peserta didik dan

---

<sup>8</sup> Putu Ade Andre Prayatya and Made Dharma Armaja, *Implementasi Strategi :What If''* (Yogyakarta: Budi Utama, 2020), hlm. 87.

<sup>9</sup> Sulaiman, *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Kajian Teori Dan Aplikasi Pembelajaran PAI)* (Banda Aceh: Yayasan Pena Banda Aceh, 2017), hlm. 4-5.

<sup>10</sup> Samsuddin, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Padangsidimpunan: Padangsidimpunan Press, 2016), hlm. 84.

<sup>11</sup> Tadkiroatun Musfiroh, *Teori dan Konsep Bermain* (Jakarta: Paud4201, 2012), hlm 6.

adanya komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, guru diharapkan mampu memahami dan menerapkan sistematika pembelajaran guna mencapai tujuan hasil belajar yang maksimal.<sup>12</sup>

Pendidikan jasmani adalah mata pelajaran di sekolah yang merupakan media pendorong perkembangan keterampilan motorik kemampuan fisik, pengetahuan, sikap sportifitas pembiasaan pola hidup sehat dan pembentukan karakter dalam rangka mencapai pendidikan nasional.<sup>13</sup>

Dengan demikian, Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan suatu bahan ajar yang diberikan disuatu jenjang sekolah tertentu yang merupakan salah satu bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk bertumbuh dan berkembang jasmani, mental, sosial, dan emosional yang serasi, selaras dan seimbang.

### 3. Keterampilan Siswa

Menurut Kamus Bahasa Indonesia keterampilan adalah kecakapan untuk menyelesaikan tugas. Dari pengertian diatas keterampilan dapat diartikan sebagai kemampuan lebih yang ada pada

---

<sup>12</sup>Nurul Raodatun Hasanah, *Jurnal Kejora: Jurnal Kesehatan Jasmani dan Olahraga*, (Volume 6 Nomor 1, Edisi April 2021).

<sup>13</sup>Sukma Aji, *Buku Olahraga Paling Lengkap Nasional*, (Jakarta: Penerbit Ilmu, 2007), hlm.91.



diri seseorang untuk menyelesaikan ataupun melakukan pekerjaan.<sup>14</sup> Keterampilan (psikomotorik) merupakan kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Psikomotor berhubungan dengan hasil belajar yang pencapaiannya melalui keterampilan (skill) sebagai hasil dari tercapainya kompetensi pengetahuan.

Hasil belajar psikomotorik ini tampak dalam bentuk keterampilan (skill) dan kemampuan bertindak secara individu.<sup>15</sup>

Jadi, keterampilan siswa merupakan suatu kecakapan ataupun kemampuan yang dimiliki siswa untuk dapat menyelesaikan suatu pekerjaan.

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

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah; Apakah penerapan metode bermain dapat meningkatkan keterampilan siswa pada materi permainan Bola Kasti kelas V di SD N 112303 Desa Ujung Padang ?

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

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan metode bermain dalam belajar meningkatkan keterampilan materi permainan Bola Kasti siswa kelas V di SD N 112303 Desa Ujung Padang.

---

<sup>14</sup>ArifinAhmad, *Penerapan Permainan Bahasa Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa* (Bandung: Jurnal Pendidikan Dasar. 2017), hlm.77.

<sup>15</sup> Kunandar, *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), hlm.255.

## **G. Kegunaan Penelitian**

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat membantu keterampilan siswa dalam proses pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk meningkatkan keterampilan siswa.

b. Secara Praktis

1). Bagi Siswa

Untuk meningkatkan keterampilan siswa pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan materi permainan Bola Kasti siswa kelas V di SD N 112303 Desa Ujung Padang.

2). Bagi Guru

Sebagai bahan pertimbangan dalam menerapkan metode bermain untuk menyampaikan materi permainan Bola Kasti untuk meningkatkan keterampilan siswa di SD N 112303 Desa Ujung Padang.

3). Bagi Peneliti

Menjadi wawasan bagi peneliti bila sudah menjadi tenaga pendidik dan memberikan wawasan tentang metode bermain.

## **H. Indikator Keberhasilan Tindakan**

Tindakan menunjuk pada suatu kegiatan yang sengaja dilakukan dengan metode ajaran tertentu. Dengan demikian indikator tindakan adalah alat untuk mengukur suatu kegiatan yang sengaja dilakukan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Indikator tindakan keberhasilan dalam penelitian ini adalah apabila penerapan materi permainan tradisional telah terlaksana, akan terjadi peningkatan keterampilan pada pola pikir siswa. Keberhasilan tindakan dapat dilihat adanya peningkatan pola pikir dalam keterampilan siswa pada materi permainan tradisional. Dalam penelitian ini siswa dinyatakan berhasil apabila dapat mencapai 80% dari jumlah siswa mencapai nilai KKM. Adapun nilai KKM siswa kelas V SD Negeri 112303 Desa Ujung Padang Kecamatan Aek Natas Kabupaten Labuhanbatu Utara adalah 75.

## **I. Sistematika Pembahasan**

Dalam penyusunan proposal ini penulis mengikuti sistematika penulisan sesuai dengan aturan yang berlaku, maka secara sistematika penulis membagi kedalam beberapa bab, yaitu sebagai berikut:

### **1. BAB I Pendahuluan**

Pada bagian awal skripsi berisi tentang latar belakang masalah, batasan masalah, batasan istilah, rumusan masalah,

tujuan penelitian, kegunaan penelitian, dan sistematika pembahasan.

## 2. BAB II Tinjauan Pustaka

Yang terdiri dari kajian teori, penelitian yang relevan, kerangka berfikir, dan hipotesis tindakan

## 3. BAB III Metodologi Penelitian

Yang terdiri dari waktu dan lokasi penelitian yang akan dilaksanakan, jenis dan metode penelitian, latar dan subjek penelitian, prosedur penelitian, sumber data, instrument pengumpulan data, tehnik pemeriksaan keabsahan data, dan tehnik analisis data.

## 4. BAB IV Hasil Penelitian

Yang terdiri dari deskripsi data hasil penelitian, tindakan, hasil penelitian, dan pembahasan hasil penelitian

## 5. Bab V Penutup

Yang berisikan tentang kesimpulan peneliti, dan kesimpulan saran-saran yang perlu disampaikan untuk pengembangan peneliti selanjutnya.



## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Metode Bermain**

###### **a. Pengertian Metode Bermain**

Metode merupakan salah satu cara atau alat untuk mencapai tujuan tertentu dalam kegiatan belajar mengajar. Pengertian metode secara harfiah merupakan “cara” namun secara umum metode dapat diartikan sebagai suatu prosedur yang dipakai untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Pemilihan metode pembelajaran seperti metode bermain ini merupakan suatu keharusan bagi tenaga pendidik. Metode bermain ini merupakan metode yang sangat relevan, efektif, dan cocok untuk diterapkan pendidik dalam proses pembelajaran di sekolah baik dari segi pengembangan kogniti, psikomotorik, dan afektif. Sehingga metode bermain dapat diharapkan meningkatkan pengetahuan peserta didik, daya kreativitas, keterampilan memecahkan masalah walaupun dalam bentuk yang sangat sederhana.

Maka dapat diartikan bahwa metode bermain merupakan suatu bentuk kegiatan yang dapat memberikan kepuasan pada diri anak yang bersifat non serius, lentur, dan menjadi bahan bermain yang terkandung dalam kegiatan secara

imajinatif ditransformasi sepadan dengan dunia orang dewasa. Oleh karena itu, bermain sambil belajar merupakan suatu hal yang sangat penting untuk meningkatkan perkembangan daya sikap dan dapat meningkatkan keterampilan siswa.<sup>16</sup>

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk kepentingan diri sendiri, dilakukan dengan cara-cara menyenangkan, tidak diorientasikan pada hasil akhir, fleksibel, aktif dan positif.<sup>17</sup> Hal ini berarti, bermain bukanlah kegiatan yang dilakukan demi menyenangkan orang lain, tetapi semata-mata karena keinginan diri sendiri. Oleh karena itu, bermain itu menyenangkan dan dilakukan dengan cara-cara yang menyenangkan bagi pemainnya.

#### **b. Jenis- jenis Metode Bermain**

Metode merupakan cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan yang nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Ada banyak metode yang dapat digunakan dalam dunia pendidikan. Akan tetapi kendala selama ini adalah metode apa yang cocok dalam materi yang akan kita ajarkan. Dalam hal ini guru tidak dapat semudah itu dalam menentukan metode yang akan digunakan, sehingga guru perlu untuk menganalisis terlebih dahulu

---

<sup>16</sup>Syafnida Ifrianti, *Implementasi Metode Bermain Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah* (Lampung: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, 2015), hlm.152.

<sup>17</sup>Smith, Peter K And Pallegri, Antony, “ *Learning Through Play* ” , Minesta: Goldsmith, Universitas of London, Unimed kingdom Universitas of Minnesota, USA

dan merencanakan secara matang agar pembelajaran yang akan diajarkan dapat diterima dengan mudah oleh peserta didik.

Metode pembelajaran pendidikan jasmani memiliki metode pembelajaran sendiri yang juga sebagai acuan peneli dalam penelitian ini.

#### 1) Metode Ceramah

Metode pembelajaran ini dianggap sebagai metode yang paling tua, bahkan sering disebut sebagai metode tradisional, karena sejak jaman dahulu dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Metode ini bertujuan untuk tukar menukar gagasan, pemikiran, informasi/pengalaman di antara peserta, sehingga dicapai kesepakatan pokok-pokok pikiran (gagasan, kesimpulan). Untuk mencapai kesepakatan tersebut, peserta didik dapat saling beradu argumentasi untuk meyakinkan peserta lainnya. Dalam metode ceramah guru menyampaikan pembelajaran secara lisan, pemberian informasi berlangsung secara interaktif dengan melibatkan peserta didik melalui adanya tanggapan balik atau perbandingan dengan pendapat dan pengalaman peserta didik.

#### 2) Metode Demonstrasi

Metode ini merupakan metode yang digunakan untuk membelajarkan peserta didik dengan cara menceritakan dan memperagakan suatu langkah-langkah pengerjaan

sesuatu. Demonstrasi merupakan praktik yang diperagakan kepada peserta didik. Karena itu, demonstrasi dapat dibagi menjadi dua tujuan, demonstrasi untuk memahami langkah langkah demi langkah dan demonstrasi hasil untuk memperlihatkan atau memperagakan hasil dari sebuah proses. Dengan metode demonstrasi, proses penerimaan kegiatan pembelajaran yang disampaikan akan Metode ini berkesan secara mendalam, sehingga akan membentuk pemahaman dengan baik dan sempurna. Dalam metode demonstrasi guru akan memberikan suatu poses atau cara kerja suatu kejadian yang berhubungan dengan materi pembelajaran. Kemudian peserta didik memperagakan atau mendemonstrasikan suatu proses dari hal yang nyata yang diperagakan.

### 3) Metode Diskusi atau Curah Pendapat (*Brainstroming*)

Metode ini merupakan metode pembelajaran yang menghadapkan peserta didik pada suatu permasalahan. Tujuan utama metode ini ini adalah untuk memecahkan suatu permasalahan, menjawab pertanyaan, menambah dan memahami pengetahuan peserta didik, serta untuk membuat suatu keputusan. Metode diskusi dapat dilakukan dalam beberapa jenis, yaitu diskusi kelas, diskusi kelompok kecil, symposium, dan diskusi panel. Metode ceramah curah pendapat adalah suatu bentuk diskusi dalam rangka penghimpunan gagasan, pendapat, informasi,



pengetahuan, pengalaman dari semua peserta didik. Tujuan curah pendapat adalah untuk membuat kumpulan pendapat, informasi, pengalaman yang sudah dimiliki oleh semua peserta didik. Hasilnya kemudian dijadikan dasar informasi, dasar pengalaman, atau dasar gagasan untuk menjadi pembelajaran bersama. Metode ini dapat membangun suasana yang saling menghargai perbedaan pendapat dan juga meningkatkan partisipasi peserta didik yang masih belum banyak berani berbicara dalam mencurahkan pendapat yang lebih luas.

#### 4) Metode Simulasi

Metode simulasi merupakan cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu. Simulasi dapat digunakan sebagai metode mengajar dengan asumsi tidak semua proses pembelajaran dapat dilakukan secara langsung pada objek yang sebenarnya. Metode ini memindahkan suatu situasi yang nyata ke dalam kegiatan atau ruang belajar karena adanya kesulitan untuk melakukan praktik di dalam situasi yang sesungguhnya. Metode simulasi guru akan memberikan ilustrasi pembelajaran kepada peserta didik, kemudian ilustrasi akan dipindahkan ke dalam kegiatan belajar sehingga akan menjadi interaksi dari berbagai arah dengan memberikan peran kepada setiap peserta didik.

#### 5) Metode Permainan (*Games*)

Permainan (*games*) populer dengan berbagai sebutan antara lain pemanasan (*ice breaker*), atau penyegaran (*energizer*). Arti harfiah *Ice Breaker* adalah pemecah es. Jadi, arti pemanasan dalam proses belajar adalah pemecah situasi kebekuan pikiran atau fisik peserta didik. Permainan juga dimaksudkan untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat, dan antusiasme. Permainan digunakan untuk menciptakan suasana belajar dari pasif ke aktif, dari kaku menjadi gerak (*akrab*), dan dari jenuh menjadi riang (*segar*). Metode ini diarahkan agar tujuan belajar dapat tercapai secara efisien dan efektif dalam suasana gembira meskipun membahas hal-hal yang sulit atau berat. Metode permainan juga merupakan metode pembelajaran yang digemari oleh peserta didik. Dalam kegiatan pembelajarannya, metode permainan guru akan memberikan peraturan kepada peserta didik dan peraturan tersebut harus ditaati oleh seluruh peserta didik, dan guru memberikan penekanan terhadap peraturan dalam alur kegiatan pembelajarannya.

#### 6) Metode Rangkaian Bermain

Metode ini merupakan usaha pencapaian suatu tujuan bermain dalam suatu bentuk bermain yang dilaksanakan dengan beberapa urutan atau rangkaian bermain, dalam merancang urutan atau

rangkaian bermain diorientasikan kepada “tujuan akhir”. Metode rangkaian bermain juga merupakan metode yang mengajarkan atau melatih gerak fundamental olahraga secara sekaligus dalam satu rangkaian gerak secara keseluruhan dalam satu rangkaian atau dalam satu nomor permainan.

Metode latihan rangkaian bermain pada umumnya diterapkan untuk mempelajari suatu keterampilan yang sederhana. Metode rangkaian bermain yaitu cara mengajar yang menitikberatkan pada keutuhan keterampilan yang dipelajari. Peserta didik dituntut melakukan gerakan keterampilan yang dipelajari secara keseluruhan tanpa memilah-milah bagian dari kegiatan yang dipelajari.

#### 7) Metode Rangkaian Latihan

Metode rangkaian latihan adalah metode yang ditugaskan untuk dikerjakan peserta didik dalam rangka menerapkan konsep, prinsip, atau prosedur yang dipelajari. Metode rangkaian latihan akan sesuai dengan tujuan awal apabila dibuat sesuai dengan prinsip-prinsip latihan. Metode rangkaian latihan dapat dilakukan terhadap elemen-elemen dari bermain, seperti latihan teknik, baik secara terpisah maupun dikombinasi. Metode rangkaian latihan diajarkan atau dilatihkan dalam bentuk keterampilan dipilah-pilah ke dalam gerakan yang lebih mudah dan sederhana.

Metode rangkaian latihan dapat dilakukan terhadap elemen-elemen dari bermain.

#### 8) Metode Tugas atau Resitasi

Metode resitasi (penugasan) adalah metode penyajian bahan pelajaran dimana guru memberikan tugas tertentu agar siswa melakukan kegiatan belajar. Metode ini diberikan karena materi pelajaran banyak sementara waktu sedikit. Agar materi belajar selesai sesuai dengan waktu yang di tentukan, maka metode inilah yang biasanya di gunakan oleh guru. Tugas dan resitasi merangsang peserta didik untuk aktif belajar, baik individu maupun kelompok, tugas yang diberikan sangat banyak macam nya tergantung pada pembelajaran yang akan dicapai.

Dalam metode tugas guru akan memberikan pengawasan yang lebih terhadap peserta didik agar peserta didik dapat mengerjakan tugas yang di berikan dengan baik. Guru juga akan memberi dorongan kepada peserta didik yang mau melaksanakannya, dorongan tersebut di usahakan untuk peserta didik yang mau mengerjakan tugas.

#### 9) Metode Praktik Lapangan (*The Practice Style*)

Metode praktik lapangan bertujuan untuk melatih dan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang diperolehnya. Keunggulan dari metode ini adalah pengalaman yang nyata yang diperoleh oleh peserta didik secara langsung, sehingga dapat memicu kemampuan



peserta didik dalam mengembangkan kemampuannya. Sifat metode praktik lapangan adalah pengembangan keterampilan. Kebutuhan perkembangan atribut fisik dalam latihan perlu dipertimbangkan seperti cabang olahraga lainnya.

Dalam merencanakan pembelajaran perlu diperhitungkan komponen-komponen yang ikut menunjang kelancaran proses belajar dilapangan. Adapun komponen yang mendukung adalah rencana : tanggal berapa dilaksanakan, kapan waktunya, dimana tempatnya, pokok bahasan yang dipelajari.

### c. Kekurangan dan Kelebihan Metode Bermain

#### 1) Kekurangan dari metode bermain:

- a) Metode bermain membutuhkan waktu yang relatif panjang dan banyak.
- b) Membutuhkan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun peserta didik dan tidak semua guru memilikinya.
- c) Kebanyakan peserta didik yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu.
- d) Jika pelaksanaan metode bermain mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tapi juga berarti tujuan pembelajaran tidak tercapai.
- e) Tidak semua materi pelajaran bisa disajikan.

2) Kelebihan dari Metode Bermain yaitu :

- a) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan peserta didik, di samping menjadi pengalaman yang menyenangkan juga memberi pengetahuan yang melekat dalam memori otak.
- b) Sangat menarik bagi peserta didik, sehingga memungkinkan membuat kelas menjadi dinamis dan antusias.
- c) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri peserta didik serta menumbuhkan rasa kebersamaan.
- d) Siswa dapat terjun langsung untuk memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.<sup>18</sup>

## **2. Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Keterampilan**

Proses pembelajaran merupakan suatu proses yang didalamnya terdapat kegiatan interaksi antara pendidik dengan peserta didik dan adanya komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Keterampilan, guru diharapkan mampu memahami dan menerapkan sistematika pembelajaran guna mencapai tujuan hasil belajar yang maksimal.<sup>19</sup>

---

<sup>18</sup>Nurul Amelia, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori Praktek*, Jakarta, 2021.

<sup>19</sup>Nurul Raodatun Hasanah, *Jurnal Kejora: Jurnal Kesehatan Jasmani dan Olahraga*, (Volume 6 Nomor 1, Edisi April 2021).

Pendidikan jasmani adalah mata pelajaran di sekolah yang merupakan media pendorong perkembangan keterampilan motorik kemampuan fisik, pengetahuan, sikap sportifitas pembiasaan pola hidup sehat dan pembentukan karakter dalam rangka mencapai pendidikan nasional.

Dengan demikian, Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Keterampilan merupakan suatu bahan ajar yang diberikan disuatu jenjang sekolah tertentu yang merupakan salah satu bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk bertumbuh dan berkembang jasmani, mental, sosial, dan emosional yang serasi, selaras dan seimbang.<sup>20</sup>

Dalam pembahasan ini materi yang diambil adalah materi permainan tradisonal. Permainan tradisional itu sendiri memiliki arti kegiatan untuk menyenangkan hati. Permainan dapat diartikan sebagai aktivitas yang dilakukan anak dalam berbagai bentuk secara spontan, tanpa terpaksa, mendatangkan kegembiraan dan suasana yang sangat menyenangkan.

Permainan tradisonal juga merupakan segala bentuk permainan yang sudah ada sejak zaman dulu dan diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi. Permainan tradisional memiliki pola kegiatan yang menyenangkan yang sifatnya sangatlah

---

<sup>20</sup>Sukma Aji, *Buku Olahraga Paling Lengkap Nasional*, (Jakarta: Penerbit Ilmu, 2007), hlm.91.

sederhana dan cenderung apa adanya. Selain itu, permainan tradisional memiliki nilai yang besar bagi anak-anak dalam berlatih untuk hidup bermasyarakat, keterampilan, kesopanan, dan ketangkasan.<sup>21</sup> Salah satu contoh permainan tradisional adalah permainan bola kecil atau permainan bola kasti.

Permainan bola kasti atau bola kecil merupakan permainan yang dilakukan dilapangan secara berkelompok atau beregu dengan cara melempar, menangkap, dan memukul bola kasti dengan tongkat. Permainan bola kasti juga merupakan permainan tradisional yang mengutamakan kerjasama antar pemain, kekompakan, serta kesenangan. Permainan bola kasti dimainkan oleh 2 regu yaitu pemukul dan penjaga.

#### 1. Tujuan dan Manfaat Bola Kasti

- a. Melestarikan budaya olahraga tradisional
- b. Memberikan saluran untuk mengekspresikan diri dan kreativitas.
- c. Meningkatkan sikap sportivitas antar pemain.

#### 2. Teknik Permainan Bola Kasti

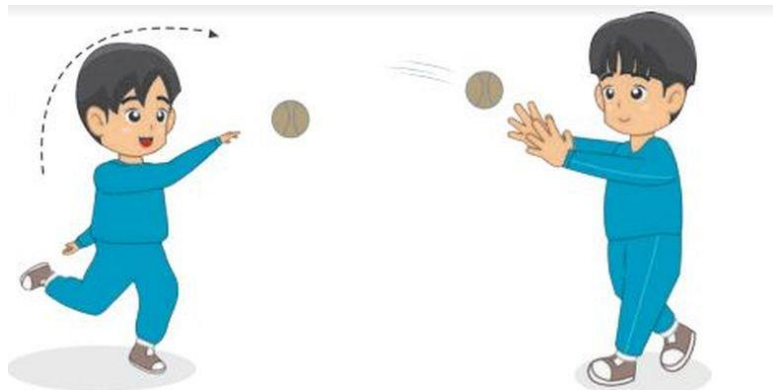
##### a. Melempar Bola

Merupakan suatu teknik yang sangat diperlukan oleh tim penjaga agar dapat mengoper bola kepada lawan dan menembakkan bola ketubuh tim pemukul.

---

<sup>21</sup>Yopa Taufik Saleh dkk, *Model Pembelajaran Tradisional "Boy-Boyan" Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak SD* (Tasikmalaya: Elementary School Education Journal. 2017), hlm.4.





**Gambar. 2.1**

b. Memukul Bola

Merupakan teknik yang penting dalam permainan bola kasti.

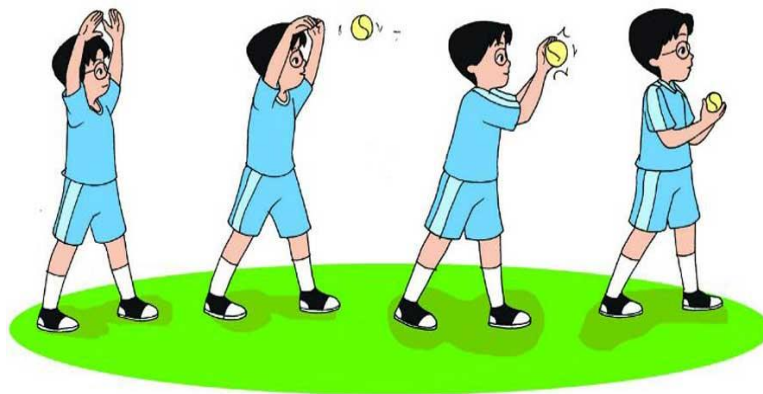
Jika bola yang dipukul tidak dapat ditangkap oleh regu, maka temannya akan pindah keruang regu bebas.



**Gambar 2.2**

### c. Mengkap Bola

Merupakan suatu teknik yang membutuhkan konsentrasi, kemampuan membaca arah bola, dan ketajaman tangkapan tangan.



**Gambar 2.3**

### 3. Keterampilan Siswa

Menurut Kamus Bahasa Indonesia keterampilan adalah kecakapan untuk menyelesaikan tugas. Dari pengertian di atas keterampilan dapat diartikan sebagai kemampuan lebih yang ada pada diri seseorang untuk menyelesaikan ataupun melakukan pekerjaan. Jadi, keterampilan siswa merupakan suatu kecakapan ataupun kemampuan yang dimiliki siswa untuk dapat menyelesaikan

suatu pekerjaan.<sup>22</sup>

Keterampilan (psikomotorik) kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman tertentu. Psikomotor berhubungan dengan hasil belajar yang pencapaiannya melalui keterampilan (skill). Sebagai hasil dari tercapainya kompetensi pengetahuan. Hasil belajar psikomotorik ini tampak dalam bentuk keterampilan (skill) dan kemampuan bertindak secara individu. Hasil belajar psikomotorik sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif dan hasil belajar afektif yang baru tampak dalam bentuk kecenderungan-kecenderungan untuk berperilaku atau berbuat.<sup>23</sup>

Salah satu cara yang tepat agar guru tidak sulit dalam mencapai tujuan pembelajaran khususnya pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, perlu adanya suatu metode yang mampu membantu siswa mencari jawaban yang lebih konkrit dari konsep yang dijabarkan sehingga siswa termotivasi untuk belajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

## **B. Penelitian Yang Relevan**

1. Hasil Penelitian Dwi Agus Mawati yang berjudul “ Pengembangan Model Permainan Tradisional Gobak Sodor Siswa Kelas III SD NEGERI 1 CAMPANG RAYA” hasil penelitian ini menunjukkan metode bermain dalam permainan tradisional gobak

---

<sup>22</sup>ArifinAhmad, *Penerapan Permainan Bahasa Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa* (Bandung: Jurnal Pendidikan Dasar. 2017), hlm.77.

<sup>23</sup> Kunandar, *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), hlm.255-256.

sodor siswa kelas III, supaya permainan tradisional dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajarannya. Permainan tradisional juga merupakan permainan yang memiliki keunikan tersendiri disetiap pemainnya. Kebanyakan dari siswa di SD 1 Campang Raya saat proses pembelajaran cukup dapat menarik perhatian siswa dengan berbagai strategi belajar yang tepat, salah satunya adalah belajar<sup>24</sup>sambil bermain, dengan begitu siswa tidak bosan dalam proses pembelajaran. Namun pada saat pembelajaran permainan tradisional terlihat ada beberapa siswa yang kurang antusias terhadap permainan tersebut, sehingga mereka hanya duduk sampai proses pembelajaran selesai. Hal ini terjadi karena bagi siswa permainan tradisional tidaklah menarik, membosankan, zaman dahulu atau kuno, sehingga mereka lebih tertarik untuk memilih permainan sepak bola dan lainnya. Sehingga dengan adanya peristiwa ini membuat saya tertarik untuk mengembangkan metode bermain dalam permainan tradisional agar peserta didik lebih tertarik dan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran khususnya dalam materi permainan tradisional.

2. Hasil penelitian Muchlis Afwanulloh yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Lokomotor Melalui Metode Permainan Tradisional Kasti Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

---

<sup>24</sup>Angga Bramasta P, “*Pengembangan Karakter Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional Pada Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*”, (Artikel Prosiding Seminar Nasional Profesionalisme Tenaga Profesi PJOK Universitas Negeri Malang, Malang, 2016), hlm.221.

Pada Siswa Kelas IV MI Bustanul Ulum Jombang” hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada beberapa kendala pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Keterampilan merupakan sarana dan prasarana yang kurang memadai yang membuat aktivitas pembelajaran kurang efektif . oleh sebab itu, pemberian model permainan tradisional kasti merupakan suatu cara agar keterampilan siswa terhadap suatu materi, dapat bertahan lama dan menyenangkan terutama dalam pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Keterampilan, model ini diberikan untuk mempermudah dalam menerapkan sebuah materi yang baru diberikan, akan tetapi penggunaan model permainan tradisional terdahulu dan menggantinya dengan permainan era sekarang sehingga dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran PJOK terkesan membosankan selain itu juga pada era sekarang banyak model permainan yang lebih sering tidak menggunakan aktivitas fisik, sehingga dapat mempengaruhi keterampilan lokomotor pada dirinya dan khususnya mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Keterampilan.

Kebanyakan dari siswa tidak dapat melaksanakan gerakan dasar dengan baik dan sempurna dikarenakan kurangnya model-model pembelajaran yang kurang diperhatikan dan faktor internal dalam siswa seperti malas berolahraga khususnya pada siswa perempuan, oleh karena itu guru bertugas meyakinkan siswa

bahwa metode ini sangat membantu dalam mencapai hasil yang memuaskan.<sup>25</sup>

### **C. Kerangka Berfikir**

Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Keterampilan yang dilaksanakan dengan metode ceramah, tanya jawab, dan sebagainya. Pembelajaran seperti itu akan membuat peserta didik merasa bosan, tidak tertarik mengikuti pembelajaran, peserta didik malas, mengantuk, dan tidak mau tau dan tidak mendengar apa yang disampaikan oleh guru/pendidik. Dan apabila guru memberikan tugas dikelas maka sedikit siswa yang akan mengerjakan dengan serius dan selebihnya menyontek atau melihat jawaban dari temannya. Dan apabila diberikan PR akan sedikit siswa yang mengerjakan dan selebihnya tidak mengerjakan. Dan saat pembelajaran ada siswa yang diam saja dan ada juga siswa yang sibuk bermain dengan teman sebangkunya. Dan hal tersebut membuktikan bahwa siswa kurang berminat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Untuk menarik dan memberikan semangat belajar peserta didik, pendidik dapat menerapkan metode pembelajaran yang menarik dan memberikan semangat peserta didik salah satunya dengan metode bermain, dengan metode ini dapat menarik minat dan meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Dikarenakan setiap anak memiliki kemampuan masing-masing

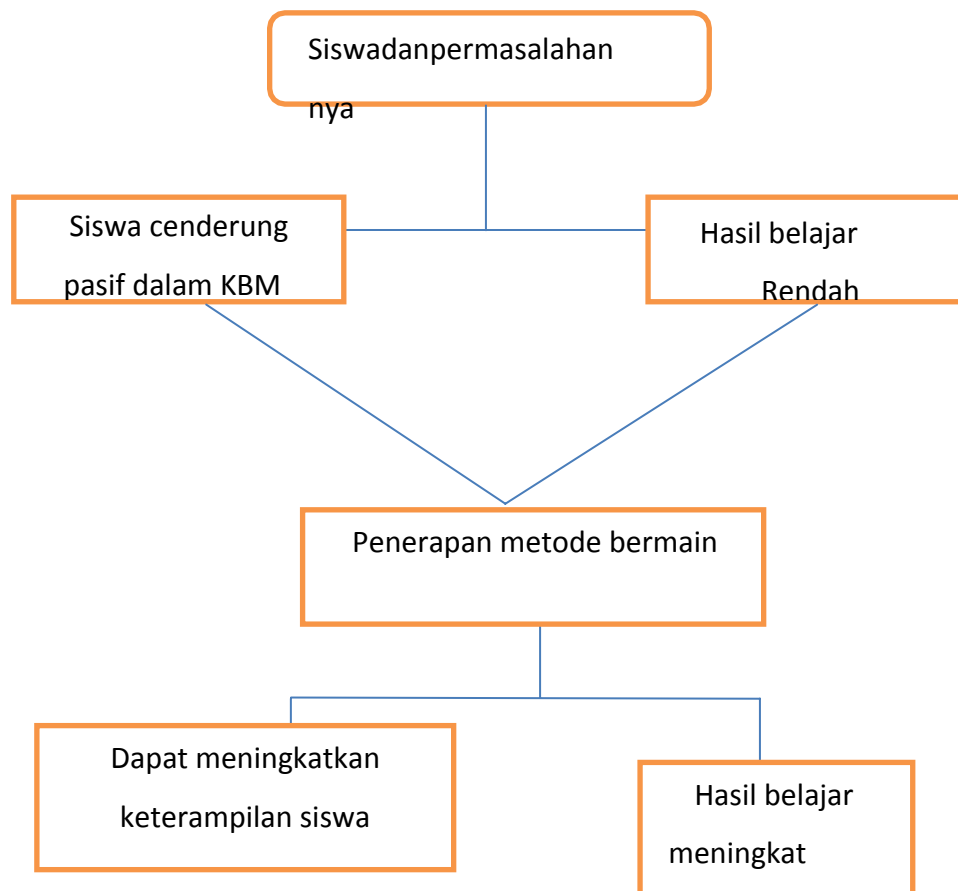
---

<sup>25</sup>*Himpunan Perundang-Undangan RI Guru dan Dosen*, (Bandung: Tim Redaksi Nuansa Aulia, 2006).



dalam memahami suatu pembelajaran maka diharapkan dengan penerapan metode ini dapat meningkatkan kemampuan ketampilan berbicara peserta didik.

Adapun kerangka pemikiran peneliti merumuskan kerangka berpikir penelitian yang dapat dijabarkan pada skema di bawah ini:



**Gambar 2.4**  
kerangka berpikir penelitian

#### D. Hipotesis Tindakan

Menurut etimologis, hipotesis terbentuk dari susunan dua kata yaitu: *hypo* dan *thesi*. *Hypo* yang berarti bahwa dan kata *tesa* yang artinya kebenaran. Maka kedua kata itu disatukan menjadi *hypothesis* yang

dalam bahasa Indonesia banyak yang menyebutnya dengan kata hipotesa dan mengalami perubahan menjadi hipotesis. Hipotesis mengandung arti yang sementara, yang mana berarti hipotesis adalah jawaban sementara terhadap hasil suatu penelitian yang kebenarannya harus diuji secara empiris. Hipotesis menyatakan hubungan apa yang ingin kita ketahui dan pelajari. Dan hipotesis merupakan keterangan sementara dari sebuah hubungan fenomena-fenomena yang sejalan. Dan memiliki hubungan yang sangat penting dalam penelitian yang terdapat dalam rumusan hipotesis.<sup>26</sup>

Hipotesis dalam suatu penelitian tindakan bukan hipotesis perbedaan atau hubungan melainkan hipotesis tindakan. Hipotesis tindakan adalah hipotesis yang berisi ulasan yang menghasilkan perbaikan yang diinginkan. Untuk memiliki suatu tindakan yang tepat dan benar. Peneliti diawali dengan menimbang langkah-langkah yang mungkin dapat dilaksanakan agar perbaikan yang diharapkan tercapai. Dalam suatu penelitian hendaknya mencari masukan dari orang-orang yang terkait dengan masalah yang sedang diteliti.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu penelitian. Adapun hipotesis penelitian tindakan pada penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut: “Penerapan Metode Bermain Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Keterampilan Materi Permainan Tradisional Untuk

---

<sup>26</sup>Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Citapustaka Media, 2016), hlm.40.

Meningkatkan Keterampilan Siswa Kelas V DI SD N 112303 DESA  
UJUNG PADANG.

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Lokasi Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD N 112303 Desa Ujung Padang Kecamatan Aek Natas Kabupaten Labuhanbatu Utara tepatnya berdekatan dengan Perkebunan Aek Pamingke PT.Socpindo pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Dan waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil pada tahun 2022/2023.

#### B. Jenis Penelitian

Penelitian yang digunakan dalam penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Jenis penelitian tindakan kelas ini merupakan suatu jenis penelitian yang mengangkat masalah-masalah actual yang dihadapi oleh pendidik dilapangan<sup>27</sup>. Dikernakan penelitian ini dapat dilakukan dengan baik dapat menjawab hipotesis yang utama yang berkitan dengan sebab akibat. Dan merupakan sebuah penelitian tindakan kelas.<sup>28</sup>Dan menggabungkan batasan pengertian tiga kata inti, yaitu (1) penelitian, (2) tindakan, (3) kelas dan dapat di simpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu pemahaman terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja

---

<sup>27</sup>Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Ciptapustaka Media, 2016), 188-189.

<sup>28</sup> Mohammad Asrori, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2019), hlm. 20.

dimunculkan dan terjadi di dalam kelas dalam waktu yang bersamaan.<sup>29</sup>

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan salah satu jenis penelitian yang dapat mengembangkan metode pendidik dalam mengajar yang bervariasi dan juga dapat membantu para pendidik dalam menghadapi persoalan yang ada dikelas, yang berhubungan dengan pemahaman materi, media maupun alat evaluasi.

Adapun tujuan penelitian tindakan kelas menurut Kunandar yang dikutip oleh Anjani Putri Belawati Pandiangan adalah sebagai berikut:

1. Untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi didalam kelas yang dipahami langsung dalam interaksi guru dengan siswa yang sedang belajar, meningkatkan profesionalisme, guru dan budaya akademik dikalangan guru.
2. Peningkatan kualitas praktik pembelajaran di kelas secara terus menerus meningkatkan masyarakat berkembang secara cepat.
3. Meningkatkan relevansi pendidikan, hal ini mulai dicapai melalui peningktan proses pembelajaran.
4. Sebagai alat training in service, yang mempelajari guru dan skill dan metode baru, mempertajam kekuatan analitisnya dan mempertinggi kesadaran dirinya.

---

<sup>29</sup>Suharsimi Arikunto, Dkk, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Bumi Aksara,2008) hlm.3.

5. Sebagai alat untuk inovatif.
6. Peningkatan mutu hasil pendidikan melalui perbaikan praktik pembelajaran di kelas, dengan mengembangkan berbagai jenis keterampilan dan meningkatkan motivasi belajar siswa.
7. Meningkatkan sifat profesional pendidikan dan tenaga kependidikan.
8. Menumbuhkembangkan budaya akademik dilingkungan akademik.
9. Peningkatan efisiensi pengelolaan pendidikan, peningkatan dan perbaikan proses pembelajaran disamping untuk meningkatkan relevansi dan mutu hasil pendidikan juga untuk meningkatkan efisiensi pemanfaatan sumber-sumber daya yang terintegrasi didalamnya.<sup>30</sup>

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

Subjek dari penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan ini adalah siswa kelas V SD 112303 Desa Ujung Padang Kecamatan Aek Natas Kabupaten Labuhanbatu Utara, yang berjumlah 20 orang siswa dengan jumlah perempuan 12 orang dan 8 siswa laki-laki.

### **D. Prosedur Penelitian**

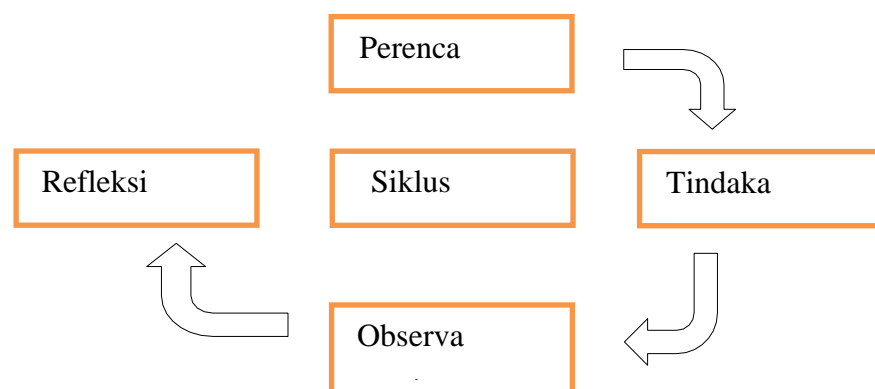
Penelitian dilakukan sesuai dengan proses pelaksanaan empat komponen kegiatan yang terdapat dalam penelitian tindakan kelas (PTK) dan biasa dinamakan siklus. Menurut Kurt Lewin

---

<sup>30</sup>Anjani Putri Belawati Pandaingan, *Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019), hlm. 9-19.

penelitian tindakan merupakan suatu rangkaian yang terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan pengamatan, dan refleksi. Siklus penelitian pelaksanaannya akan dilakukan berulang-ulang sampai indikator yang telah ditentukan dalam pembelajaran telah tercapai, jika belum tercapai maka siklus penelitian terus menerus dilanjutkan sampai pada siklus berikutnya.

Model Penelitian Tindakan Kelas yang dikemukakan oleh Kurt Lewin yang dilaksanakan melalui suatu siklus yang terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.



**Gambar 3.1**

Prosedur penelitian PTK



## 1. Siklus 1

### a. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan merupakan rancangan tindakan yang akan dilakukan peneliti untuk memperbaiki, meningkatkan, merubah perilaku dari sikap sebagai solusi. Adapun yang dilakukan pada tahap ini adalah:

- 1) Permintaan izin kepada Kepala Sekolah SD 112303 Desa Ujung Padang Kecamatan Aek Natas Kabupaten Labuhanbatu Utara.
- 2) Melakukan observasi pada siswa kelas V SD 112303 Desa Ujung Padang Kecamatan Aek Natas Kabupaten Labuhanbatu Utara.
- 3) Melakukan wawancara kepada salah satu guru mata pelajaran PJOK kelas V SD 112303 Desa Ujung Padang Kecamatan Aek Natas Kabupaten Labuhanbatu Utara.
- 4) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, lembar observasi yang digunakan.
- 5) Membuat perencanaan pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan.
- 6) Mempersiapkan bahan materi yang akan diajarkan.
- 7) Membuat lembar observasi untuk melihat bagaimana perkembangan siswa di dalam kelas maupun dilapangan.

b. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan yang akan dilaksanakan dalam tahap ini adalah guru melaksanakan tindakan, penerapan pembelajaran sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran PJOK kelas V sebagai berikut:

1) Kegiatan Awal

- a) Guru mengucapkan salam.
- b) Guru mengajak semua siswa berdoa.
- c) Guru mengabsensi siswa.
- d) Persiapan sarana dan sumber belajar, mempersiapkan alat dan bahan dalam pembelajaran berupa peluit dan bola kasti serta kayu untuk memukul bola.

2) Kegiatan Inti

- a) Guru mempersiapkan siswa di halaman sekolah dan siswa dibariskan dua berbanjar.
- b) Guru menyampaikan materi yang diberikan.
- c) Guru memberikan pemanasan kepada siswa.
- d) Memberikan contoh gerakan yang akan dilaksanakan dengan metode ceramah, dan demonstrasi. Siswa dibagi menjadi 4 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 siswa.

3) Kegiatan Penutup

- a) Guru bertanya jawab tentang hal-hal apa yang belum diketahui oleh siswa.

- b) Guru bersama siswa bertanya jawab untuk meluruskan kesalahpahaman dan memberi penguatan serta menyimpulkan.
  - c) Guru menutup/mengakhiri pelajaran tersebut.
  - d) Guru mengucapkan salam kepada siswa sebelum bubar dari lapangan sekolah.
- c. Pengamatan

Kegiatan yang dilakukan pada tahapan ini adalah melakukan pengamatan terhadap jalannya kegiatan pembelajaran dengan menggunakan alat dan bahan yang telah disediakan oleh guru sekaligus peneliti dengan menggunakan lembar observasi.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, maka dilakukan refleksi pada keseluruhan langkah dan rangkaian proses tindakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan kegagalan.

Proses pelaksanaan tindakan perbaikan berupa analisis pemaknaan, penjelasan, penarikan kesimpulan dan tindak lanjut.

## **E. Sumber Data**

Sumber data penelitian ini merupakan pendidik dan peserta didik di kelas V SD 112303 Desa Ujung Padang Kecamatan Aek Natas Kabupaten Labuhanbatu Utara yang dilaksanakan untuk memperoleh data dengan baik dari peserta didik maupun pendidik tentang *Metode Bermain* untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam

mengembangkan potensi mereka dalam permainan tradisional, maka seluruh kelas V dijadikan sebagai subjek penelitian yang dilibatkan.

## **F. Instrumen Pengumpulan Data**

### **1. Lembar Observasi**

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mewajibkan peneliti terjun kelapangan untuk mengamati hal-hal yang bersangkutan tentang ruang, tempat, pelaku, kegiatan, waktu, peristiwa, tujuan dan perasaan.<sup>31</sup>

Observasi adalah pengamatan yang dilaksanakan oleh peneliti secara sengaja, sistematis dan terencana mengenai permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam tempat observasi yang kemudian dilakukan pencatatan. Penelitian dilaksanakan sesuai kebutuhan yang dibutuhkan peneliti. Pada tahap observasi membutuhkan waktu yang relatif lama karena harus melihat proses perubahan.

Istilah observasi berasal dari bahasa latin yang berarti melihat dan memperhatikan. Secara luas observasi diarahkan pada kegiatan memperhatikan fenomena secara akurat, mencatat fenomena yang muncul dan mempertimbangkan hubungan antar aspek dalam fenomena (naturalistic) dimana pengamat harus larut dalam situasi realistis dan alami yang sedang terjadi dan dengan memperhatikan kejadian, gejala atau sesuatu secara fokus.<sup>32</sup>

Dalam Penelitian ini dilakukan observasi partisipatif yang mana peneliti ambil bagian dalam kegiatan pembelajaran. Model ini digunakan untuk mengetahui penerapan Metode Bermain dalam Pembelajaran PJOK untuk

---

<sup>31</sup> Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Tindakan...*, hlm 143.

<sup>32</sup> Ni'matuzzahroh & Susanti Prasetyanigrum, *Observasi Teori dan Aplikasi dalam Psikologi*, (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang Press, 2018), hlm 3.

Meningkatkan Keterampilan Siswa Kelas V SD N 112303 Desa Ujung Padang Kecamatan Aek Natas Kabupaten Labuhanbatu Utara.

## 2. Butir Soal Test Hasil Belajar Kognitif dan Psikomotorik

Test dilakukan untuk mengetahui terhadap peningkatan hasil belajar siswa dengan melihat nilai yang diperoleh. Test juga merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan dalam penerapan Metode Bermain dalam Pembelajaran PJOK.

Adapun langkah-langkah melaksanakan test adalah (1) test awal, dilakukan untuk mengetahui perkembangan awal yang di miliki individu, (2) test akhir, test ini dilakukan pada akhir tindakan untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa meningkat setelah penerapan Metode Bermain. Adapun butir soal test hasil belajar siswa berupa test pilihan berganda sebanyak 20 butir soal yang dimana 10 soal di siklus 1 dan 10 soal lagi di siklus 2 yang disajikan dengan materi Permainan Bola Kasti.

## G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Keabsahan data dalam suatu penelitian akan diperoleh melalui beberapa tehnik. Adapun keabsahan data dalam penelitian ini adalah:

### 1. Kreadibilitas

#### a. Perpanjangan waktu penelitian

Salah satu hal yang paling menentukan dalam instrument pengumpulan data penelitian yaitu partisipasi peneliti. Seorang peneliti tidak hanya membutuhkan waktu yang singkat untuk berpartisipasi dalam meningkatkan tingkat keabsahan suatu data.

## b. Ketekunan Pengamatan

Ketekunan pengamatan merupakan ketekunan peneliti dalam mengamati objek yang akan diteliti. Salah satu faktor keabsahan data dalam penelitian tergantung pada ketekunan pengamatan. Dengan demikian, tekun, terampil, dan teleti dalam mengamati permasalahan yang akan diteliti perlu dimiliki seorang peneliti.

### a. Kecukupan Referensi

Kecukupan referensi menjadi salah satu faktor yang terpenting dalam tehnik keabsahan data. Referensi dapat berupa buku, gambar, foto, video, rekaman dan lain-lain, yang nantinya dapat termuat dalam dokumentasi penelitian dan bisa juga digunakan sebagai patokan sewaktu-waktu adanya pengujian analisis dan penafsiran data.

### b. Triangulasi

Triangulasi merupakan pencarian pengujian data yang sudah ada dengan cepat dalam memperkuat tafsiran dan meningklatkan kebijakan serta program dengan bukti yang tersedia. ada empat jenis triangulasi yaitu triangulasi waktu, triangulasi ruang, triangulasi peneliti, triangulasi teoritis. Triangulasi waktu dapat dilakukan dengan waktu yang berbeda. Triangulasi ruang dapat mengumpulkan data yang sama ditempat yang berbeda. Triangulasi peneliti dapat dilakukan dengan pengumpulan

data yang sama oleh beberapa peneliti sampai diperoleh data yang diinginkan. Triangulasi teoritis dapat dilakukan dengan memaknai fenomena tertentu yang dipandu oleh beberapa teori.

## H. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Analisis data merupakan suatu proses untuk mencari dan menyusun data secara sistematis data yang telah diperoleh melalui hasil dari wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan dalam suatu unit-unit, melakukan sintesa, menyusun dalam pola, memilih mana yang penting dan akan dipelajari dan membuat suatu kesimpulan yang membuat mudah dipahami diri sendiri maupun orang lain.<sup>33</sup>

### 1. Redukasi Data

Dalam mereduksi suatu data peneliti merangkum, memilih hal-hal yang pokok dan fokus pada suatu hal yang dianggap penting. Mencari tema dan pola dan membuang hal-hal yang tidak dianggap penting. Maka dari itu, data yang telah di reduksi akan mempunyai gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data berikutnya. Pada satu penelitian ini peneliti memfokuskan pada suatu bagian yang penting dan memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai penerapan metode pembelajaran *bermain* terhadap peningkatan keterampilan siswa

---

<sup>33</sup>Nuning Indah Pratiwi, *Penggunaan Media Vidio Call Dalam Teknologi Komunikasi*, Jurnal Ilmiah Dinamika sosial, Volume 1, NO. 2, Agustus 2017, hlm.215.

dalam mengembangkan ide dan potensi siswa dalam praktek lapangan.

## 2. Penyajian Data

Dalam suatu penelitian kualitatif penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart dan berikutnya. Dalam hal ini penyajian data yang sering digunakan dalam penelitian kualitatif adalah berupa teks yang berbentuk naratif.

## 3. Kesimpulan dan Verifikasi Data

Kesimpulan awal yang masih dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila ditemukan bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Namun, apabila pada tahap awal didukung oleh bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data maka kesimpulan yang disampaikan merupakan sebuah kesimpulan yang kredibel. Maka dari itu, kesimpulan dalam penelitian mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal tapi mungkin dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah peneliti melakukan penelitian yang berada di lapangan.<sup>34</sup>

---

<sup>34</sup>Ahmad Nizar Rangkti, hlm.172-174.



## Bab IV

### Hasil Penelitian

#### A. Deskripsi data hasil penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD 112303 Desa Ujung Padang. Jenis penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian yaitu siswa kelas V dengan jumlah siswa 20 orang yang terdiri dari 8 laki-laki dan 12 perempuan, untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

**Tabel 4.1**  
**Data siswa kelas V**

No	Nama Siswa	Kelamin
1	Adisya latif Risky	P
2	Andin Annara	P
3	Fakhira ayu Afiqah	P
4	Prayuda Alif Farhan	L
5	Maulana Ihsan	L
6	Aquina Lesman pratama	P
7	Risky Anandita Pohan	P
8	Indah Hidayah Sinaga	P
9	Anandita Pohan	P
10	Basa Tanjung	L
11	Danis Muhammad	L

12	Faturrahman Rambe	L
13	Indah Rahmadani	P
14	Azzahra Nasution	P
15	Feri Kurniawan	L
16	Hafizah Pohan	P
17	Rafisqi Ramadhani	P
18	Iqbal Faith	L
19	Keisyah Khumairah	P
20	Mhd ridho	L

### 1. Kondisi Awal

Sebelum dilaksanakan tindakan, peneliti bersama tenaga pendidik terlebih dahulu melakukan prasiklus untuk mengetahui tingkat keterampilan siswa pada pembelajaran PJOK, sebelum dilaksanakannya tindakan. Prasiklusi ini dilaksanakan pada hari senin 03 Oktober 2022. Pada penelitian ini dilakukan secara kerja sama antara tenaga pendidik dengan peneliti, dimana peneliti sebagai guru dan peserta didik sebagai pengamat. Pada prasiklus ini guru mengajar seperti biasa tanpa menggunakan metode pembelajaran. peserta didik kurang aktif hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Guru menjelaskan materi PJOK tanpa menggunakan metode yang menarik, kemudian guru menyuruh peserta didik untuk menjawab soal yang telah dipersiapkan.

Peserta didik untuk menjawab soal yang telah disiapkan. Peserta didik kurang berpartisipasi aktif dan kurang antusias dalam proses pembelajaran. hal tersebut ditunjukkan dengan siswa ramai sendiri dan mengganggu kawan sekelasnya, suasana kelas menjadi ribut sehingga mengganggu konsentrasi peserta didik.

Dalam penelitian ini dilaksanakan tes untuk mengetahui keterampilan pada pembelajaran PJOK dikelas V SD Negeri 112303 Ujung Padang. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan terhadap proses pembelajaran PJOK didapatkan informasi sebagai berikut:

- a. Hasil belajar kognitif siswa materi Permainan Bola Kasti yang masih rendah, yaitu dari 20 siswa yang tuntas hanya 3 orang dan 17 orang yang belum tuntas.
- b. Guru tidak mengajak peserta didik secara langsung selama proses pembelajaran.
- c. Guru juga masih menggunakan metode ceramah tanpa disandingkan dengan metode yang menarik dalam menambah materi pembelajaran seperti menggunakan metode bermain dalam pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan tersebut usaha yang dapat dilaksanakan untuk meningkatkan keterampilan siswa pada pembelajaran PJOK dengan penerapan metode bermain. Untuk data tes awal siswa sebanyak 10 soal pilihan berganda

materi Permainan Bola Kasti agar lebih jelasnya dapat kita lihat pata tabel dibawah ini:

**Tabel 4.2**  
**Presentase Ketuntasan Hasil Nilai Test Siswa**

no	keterangan	Prasiklus		Nilai rata-rata
		Jumlah siswa	Presentase	
1	Tuntas	3	15%	40
2	Tidak Tuntas	17	85%	
Jumlah		20	100%	

Dari hasil tes kognitif peserta didik awal tersebut dapat dikemukakan bahwa peserta didik yang mencapai nilai kriteria ketuntasan awal minimalnya ialah 75.

Data yang diperoleh mengenai hasil tes kognitif siswa pembelajaran PJOK masih rendah, maka perlu dilakukan upaya perbaikan. Dalam meningkatkan keterampilan siswa diperlukan metode yang tepat. Dalam hal ini peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode bermain.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan tindakan.

## **2. Siklus 1**

### **1). Pertemuan Ke-1**

#### **a. Perencanaan**

Tahap ini dilakukan dengan beberapa kegiatan yang dilakukan peneliti yaitu:

1. Menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran dengan materi permainan bola kasti.
2. Menyiapkan materi pembelajaran PJOK
3. Menyiapkan metode yang akan digunakan oleh siswa
4. Menyiapkan lembar observasi siswa dan guru

#### **b. Pelaksanaan Tindakan**

Pelaksanaan tindakan ini dilaksanakan pada hari rabu 05 Oktober 2022. Kelas V berjumlah 8 siswa laki-laki dan 12 murid perempuan. Pada tahap ini peneliti melaksanakan tindakan-tindakan yaitu: melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan prosedur metode yang peneliti lakukan seperti berikut:

##### **a) Kegiatan Awal**

Kegiatan yang dilakukan sebelum ber'doa mengajak siswa menyanyikan lagu satu jari kananku satu jari kiriku setelah menyanyikan lagu siswa membuat kedua tangan dan siap ber'doa, mengecek kehadiran siswa, kemudian guru menyampaikan materi yang akan dipelajari mengenai “ Permainan Bola Kasti”, kemudian guru memotivasi siswa melakukan pembelajaran yang aman dan kondusif serta menyampaikan aprepsi dengan mengajukan beberapa pertanyaan tentang benda yang ada di ruang kelas kepada siswa selama 10 menit.

**b) Kegiatan Inti**

Pada kegiatan inti guru menyampaikan pembelajaran PJOK. Sebelum itu guru memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi, kemudian guru mengajak peserta didik untuk membaca sekilas tentang materi “ permainan bola kasti” setelah siswa mengetahui apa itu permainan bola kasti guru mengembangkan materi yang disampaikan dalam permainan bola kasti, kemudian guru menjelaskan materi tentang Permainan Bola Kasti, guru Memberikan penjelasan tentang apa itu permainan bola kasti, tujuan dan manfaat permainan bola kasti dalam kehidupan sehari-hari.

Setelah menjelaskan apa itu permainan bola kasti, tujuan dan manfaat permainan bola kasti dalam kehidupan sehari-hari, guru membagi menjadi beberapa kelompok untuk mendiskusikan materi yang telah dijelaskan. Setiap kelompok membuat ringkasan mengenai materi yang telah dijelaskan oleh guru sebelumnya, kemudian perwakilan dari setiap kelompok maju kedepan untuk mempresentasikan hasil ringkasan yang telah dikerjakan oleh setiap kelompok.

**c). Kegiatan Akhir**

Kegiatan akhir guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang disampaikan apakah sudah mengerti atau masih ada yang belum mengerti, setelah itu

guru membuat sebuah permainan (game) yang berbentuk kuis, dimana siswa yang kalah dalam kuis tersebut akan menjelakan kembali materi yang telah disampaikan oleh guru. Setelah selesai guru menutup pembelajaran dengan ucapan hamdalah dan membacakan do'a kafaratul majelis kemudian guru mengucapkan salam penutup.

**c. Tahapan Observasi**

Observasi dilakukan untuk memperoleh data saat proses pembelajaran berlangsung menggunakan metode pembelajaran. tahapan pengamatan yang dilakukan pada siklus 1 pertemuan 1 yaitu observasi terhadap guru siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan memberikan penilaian terhadap siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan memberikan penilaian dengan melihat seberapa aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran dan seberapa paham siswa tentang materi yang diampaikan.. Penilaian dalam observasi dilakukan oleh guru PJOK sebagai observer dengan cara mengamati aktifitas yang terjadi data pembelajaran berlangsung.

**d. Tindakan**

Adapun hasil refleksi siklus I Pertemuan I adalah sebagai berikut:

1). Keberhasilan

- a. Pengetahuan siswa ditinjau dari ranah kognitif meningkat dari sebelumnya.
  - b. aktivitas belajar siswa sudah mulai berjalan dengan baik
- 2). Ketidakberhasilan
- a. Ranah kognitif siswa C2 sampai C6 masih rendah
  - b. pemahaman siswa masih kurang.

Upaya yang dilakukan untuk memperbaiki keterbatasan pada siklus I pertemuan I yaitu guru/peneliti harus lebih efektif lagi dalam mengajar dengan memperbaiki cara mngajar dan terus memberikan stimulus serta dorongan bagi siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.

## **2). Pertemuan Ke-2**

### **a. Tahapan Perencanaan**

Siklus II pertemuan I dilaksanakan pada hari kamis, 06 oktober 2022 pada mata pembelajaran PJOK. Pada tahap ini peneliti melakukan beberapa kegiatan yaitu menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar observasi siswa, lembar observasi guru, lembar tes dan menyiapkan metode pembelajaran.

### **b. Tahapan Tindakan**

#### **a). Kegiatan Awal**

Pertemuan kedua dilakukan pada hari Kamis 06 oktober 2022. kegiatan yang disediakan oleh guru adalah



memberi salam, kemudian berdo'a, mengajak siswa untuk sama sama melakukan pemanasan sebelum pembelajaran dimulai dengan menggerakkan seluruh badan yang dimulai dengan kepala, mengecek kehadiran siswa, kemudian guru menyampaikan materi yang akan dipelajari mengenai “ Permainan Bola Kasti”, kemudian guru memotivasi siswa melakukan pembelajaran yang aman dan kondusif serta menyampaikan apresepsi dan motivasi awal kepada peserta didik agar dalam proses pembelajaran yang akan diawali peserta didik harus lebih baik lagi.

**b). Kegiatan Inti**

Tahap selanjutnya, guru memberikan pertanyaan “ masih ingatkah anak-anak mengenai permainan bola kasti ? ketika siswa sudah menjawab maka guru menjelaskan kembali sedikit materi yang telah disampaikan dipertemuan sebelumnya agar siswa tetap mengingat pembelajaran yang disampaikan dipertemuan sebelumnya. Materi pembelajaran dengan menggunakan metode bermain dengan memberikan test dengan cara game yang berbentuk kuis sehingga siswa tidak merasa jenuh ketika proses pembelajaran berlangsung. guru memberikan soal pilihan berganda kepada semua siswa kemudian mengarahkan agar mengerjakan semua soal dengan baik, toga orang tercepat mengumpulkan maka

akan diberikan sebuah hadiah. Dengan begitu siswa akan berlomba untuk menyiapkan soal tersebut dengan cepat. lalu tiga orang terlama yang mengumpulkan akan menyimpulkan jawaban masing-masing dan diberi hukuman dengan menyebutkan alat apa saja yang dipakai dalam permainan bola kasti. dengan begitu siswa lebih aktif dan bersemangat ketika proses pembelajaran berlangsung.

**c). Kegiatan Akhir**

Kegiatan akhir guru mengarahkan siswa agar mengingat kembali materi yang disampaikan dalam dua pertemuan dengan memberikan waktu 15 menit untuk menuliskan sebuah rangkuman mengenai materi yang disampaikan dalam dua pertemuan tersebut.. Setelah siswa selesai guru menutup pembelajaran dengan ucapan hamdalah dan membacakan do'a kafaratul majelis kemudian guru mengucapkan salam penutup.

**c. Observasi**

Observasi dilakukan untuk memperoleh data saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan metode pembelajaran. Tahapan pengamatan yang dilakukan pada siklus 1 pertemuan 2 yaitu observasi terhadap siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan memberikan penilaian pada lembar testpilihan berganda sebanyak 10 soal. Penilaian dalam observasi

dilakukan oleh guru untuk mendapatkan hasil dari test yang diberikan kepada siswa.

Adapun hasil test yang dilakukan pada siswa kelas V dapat dilihat pada lampiran berikut yang disajikan dalam bentuk tabel.

**Tabel 4.3**  
**Persentase Peningkatan Hasil Belajar Siswa**

No	Nama Siswa	Nilai Akhir	Katagori
1	Adisya Latif Risky	100	Baik
2	Andin Annara	75	Cukup
3	Fakhirah Ayu Afiqah	62,5	Kurang
4	Prayuda Alif Farhan	75	Cukup
5	Maulana Ihsan	62,5	Kurang
6	Aquina Lesman Pratama	87,5	Baik
7	Rizky Anandita Pohan	60,5	Kurang
8	Indah Hidayah Sinaga	75	Cukup
9	Adinda Siregar	62,5	Kurang
10	Basa Tanjung	75	Cukup
11	Danis Muhammad	87,5	Baik
12	Faturrahman Rambe	61	Kurang
13	Indah Rahmadhani	87,5	Baik
14	Azzahra Nasution	75	Cukup
15	Feri Kurniawan	60	Kurang
16	Hafizah Pohan	87,5	Baik
17	Hendra Rafisqi	87,5	Baik
18	Iqbal Fatih	62,5	Kurang
19	Keisya Latifah	62,5	Kurang
20	Mhd Ridho	75	Cukup
<b>Jumlah seluruh nilai siswa</b>		<b>1,642,5</b>	
<b>Nilai rata-rata kelas</b>		<b>73,5</b>	

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{skor siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Nilai rata-rata kelas} = \frac{\text{jumlah skor siswa}}{\text{skor seluruh siswa}}$$

$$= \frac{16425}{20} = 73,5$$

Dengan katagori:

91-100 = baik sekali

81-90	= baik
71-80	= cukup
61-70	= kurang
51-60	= kurang sekali

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa aktivitas siswa pada siklus 1 pertemuan 2 dengan nilai rata-rata 73,5 dengan kategori cukup.

#### **d. Refleksi**

Setelah melakukan 2 kali pertemuan, pada siklus ini peneliti perlu melakukan beberapa hal yang harus dilakukan pada siklus berikutnya. Berikut ini catatan yang diambil berdasarkan hasil observasi dan hasil tes.

1. Masih ada keterbatasan guru dalam penggunaan metode pembelajaran pada proses pembelajaran.
2. Guru kurang aktif dalam penggunaan metode pembelajaran pada proses pembelajaran.
3. Masih ada peserta didik yang kurang aktif pada pelaksanaan, percobaan, bertanya, menyampaikan rumusan ataupun mampu memberikan pendapatnya, kepada kawan sekelasnya.
4. Masih ada peserta didik yang kurang percaya diri atau malu-malu dalam mempraktekkan dan menyampaikan kesimpulan didepan kelas.

Berdasarkan refleksi diatas maka dilakukan rencana tindakan (revisi) untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Rencana

tindakan ini dilakukan pada siklus II. Adapun perbaikan yang akan dilakukan pada siklus II sebagai berikut:

1. Guru memberikan motivasi di saat pembelajaran dimulai ataupun saat pembelajaran berlangsung agar siswa lebih bersemangat, baik ketika melakukan percobaan ataupun mengerjakan soal.
2. Meningkatkan nilai *reward* yang akan diberikan kepada siswa bagi yang lebih aktif dalam pembelajaran dan bagi yang mendapatkan nilai bagus.
3. Dari penelitian siklus I maka dapat disimpulkan bahwa masih ada siswa yang belum tuntas belajar namun telah terjadi peningkatan tes awal yang dilakukan sebelumnya, tetapi masih belum mencapai maksimal. Berikut ini presentase peningkatan hasil belajar kognitif siswa.

**Tabel 4.4**  
**Persentase Peningkatan Hasil Belajar Siswa**

<b>Kategori</b>	<b>Rata-Rata</b>	<b>Persentase Siswa Tuntas</b>	<b>Persentase Siswa Tidak Tuntas</b>	<b>Jumlah Siswa Yang Tuntas</b>
Tes awal	40	15%	65%	3
Test siklus 1 pertemuan 2	73,5	70%	55%	11

Berdasarkan tabel tersebut hasil belajar kognitif siswa banyak yang tuntas pada tes awal sebanyak 3 orang ( 15%), pada siklus I pertemuan 2 sebanyak 11 orang ( 55%) yang artinya

presentase nilai terbesar 70% yang diharapkan belum tercapai. Untuk itu perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

### **3. Siklus II**

#### **1) Pertemuan 1**

##### **a. Perencanaan**

Menyikapi hasil refleksi siklus I. terlihat sudah mulai terjadi peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan dengan hasil belajar siswa pada tes awal, sehingga pada tahap ini peneliti tetap merencanakan penerapan alat peraga. Pada perencanaan siklus II dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menyusun kembali RPP dengan metode pembelajaran yakni tetap menggunakan media pembelajaran.
2. Menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan ketika test dilakukan.
3. Menyiapkan soal tes untuk mengetahui sejauh mana ketuntasan hasil belajar siswa.

##### **b. Pelaksanaan Tindakan**

###### **a). Kegiatan Awal**

Pertemuan pertama pada siklus II dilaksanakan pada hari Jumat 07 oktober 2022. Guru mengkondisikan kelas, kemudian guru membuka pelajaran dengan mengucap salam. Salah satu siswa untuk memimpin berdoa bersama, lalu guru menjelaskan tentang tehnik dasar dalam permainan bola kasti, kemudian guru menjelaskan apa saja tehnik dasar dalam

permainan bola kasti serta mengaitkan apersepsi dengan materi di dalam pelajaran.

**b). Kegiatan Inti**

Pada kegiatan inti pada pertemuan 3 guru menyampaikan pembelajaran dengan menjelaskan apa saja teknik dasar dalam permainan bola kasti dan menyebutkan satu persatu dengan jelas. Setelah guru menyebutkan satu persatu teknik dasar dalam permainan bola kasti dan menjelaskan dari masing-masing point tersebut, guru kemudian memberikan soal test yang berupa pilihan berganda sebanyak 10 soal. Kemudian siswa mengerjakan dengan baik dan mengumpulkannya ketika sudah selesai dikerjakan semuanya. Setelah semuanya mengumpulkan, guru memberikan kuis kepada siswa dimana kuis tersebut berisi penyebutan dan penjelasan kembali tentang teknik dasar dalam permainan bola kasti tersebut. Setelah selesai guru menanyakan kembali kepada siswa tentang materi yang disampaikan apakah sudah paham atau tidak.

**c). Kegiatan Akhir**

Kegiatan akhir guru dan siswa membuat rumusan dari pembelajaran. Setelah siswa selesai guru menutup

pembelajaran dengan ucapan hamdalah dan membacakan do'a kafaratul majelis kemudian guru mengucapkan salam penutup.

**c. Observasi**

Observasi mengenai hasil belajar siswa dan tentang guru melaksanakan pembelajaran berlangsung saat peneliti menggunakan metode bermain. Berdasarkan observasi guru dalam menggunakan metode pembelajaran, seperti guru hanya berpedoman kepada buku dan menggunakan papan tulis serta spidol pada saat pembelajaran.

Pada pembelajaran guru memberikan penjelasan materi dengan menggunakan buku PJOK, papan tulis dan spidol. Guru kurang kreatif dalam metode pembelajaran yang bisa dijadikan alat bantu untuk meningkatkan keterampilan dan anak juga bisa belajar sambil bermain.

Adapun hasil test yang dilakukan pada siswa kelas V pada pertemuan ini dapat dilihat pada lampiran berikut yang disajikan dalam bentuk tabel.



**Tabel 4.5**  
**Persentase Peningkatan Hasil Belajar Siswa**

No	Nama Siswa	Nilai Akhir	Katagori
1	Adisya Latif Risky	100	Baik
2	Andin Annara	75	Cukup
3	Fakhirah Ayu Afiqah	83,5	Baik
4	Prayuda Alif Farhan	75	Cukup
5	Maulana Ihsan	62,5	Kurang
6	Aquina Lesman Pratama	87,5	Baik
7	Rizky Anandita Pohan	74,5	Cukup
8	Indah Hidayat Sinaga	75	Cukup
9	Adinda Siregar	62,5	Kurang
10	Basa Tanjung	75	Cukup
11	Danis Muhammad	87,5	Baik
12	Faturrahman Rambe	80	Baik
13	Indah Rahmadhani	87,5	Baik
14	Azzahra Nasution	75	Cukup
15	Feri Kurniawan	60	Kurang
16	Hafizah Pohan	87,5	Baik
17	Hendra Rafisqi	87,5	Baik
18	Iqbal Fatih	62,5	Kurang
19	Keisya Latifah	82	Baik
20	Mhd Ridho	75	Cukup
<b>Jumlah seluruh nilai siswa</b>		<b>1,788</b>	
<b>Nilai rata-rata kelas</b>		<b>85,9</b>	

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{skor siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

$$\begin{aligned} \text{Nilai rata-rata kelas} &= \frac{\text{jumlah skor siswa}}{\text{skor seluruh siswa}} \\ &= \frac{1788}{20} = 85,9 \end{aligned}$$

Dengan katagori:

91-100 = baik sekali

81-90 = baik

71-80 = cukup

61-70 = kurang

51-60 = kurang sekali

#### **d. Refleksi**

Setelah melakukan 3 kali pertemuan, pada siklus ini peneliti perlu melakukan beberapa hal yang harus dilakukan pada siklus berikutnya. Berikut ini catatan yang diambil berdasarkan hasil observasi dan hasil tes.

1. Penggunaan metode pembelajaran sudah terlaksana dengan baik.
2. Proses pembelajaran yang sudah kondusif dan begitu nyaman ketika pembelajaran berlangsung.
3. Siswa sudah aktif dalam menangkap dan merangsang pembelajaran yang diberikan oleh guru.
4. Proses pembelajaran sudah berjalan dengan baik, dimana siswa dan guru saling berinteraksi dengan baik ketika proses pembelajaran berlangsung dan siswa mudah menangkap materi yang diberikan dengan baik.

#### **b). Pertemuan Ke -2**

##### **a. Perencanaan**

Menyikapi hasil refleksi siklus I. terlihat sudah mulai terjadi peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan dengan hasil belajar pada siklus pertama, sehingga pada tahap ini peneliti tetap merencanakan penerapan metode bermain kembali. Pada perencanaan siklus II dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menyusun kembali RPP dengan metode pembelajaran yakni tetap menggunakan media pembelajaran.
2. Menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan ketika menerapkan metode bermain saat praktek di lapangan..

## **b. Pelaksanaan Tindakan**

### **a). Kegiatan Awal**

Pertemuan kedua pada siklus II dilaksanakan pada hari sabtu 08 oktober 2022. Guru mengkondisikan kelas, kemudian guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam. Salah satu siswa untuk memimpin berdoa bersama, lalu guru menjelaskan kembali materi yang diberikan selama tiga kali pertemuan dan memberikan contoh dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan Permainan Bola Kasti, Siswa mengaitkan apersepsi dengan materi di dalam pelajaran.

### **b). Kegiatan Inti**

Siswa mengamati guru saat menjelaskan tentang aturan dalam permainan Bola Kasti. Kemudian guru mengarahkan siswa untuk keluar kelas agar menuju lapangan untuk praktek bermain bola kasti bersama team masing masing. Materi pembelajaran dengan menggunakan metode bermain, tahapan akhir dari kegiatan inti pertemuan II siklus II yaitu:

1. Siswa dibariskan dilapangan
2. Siswa membentuk regu menjadi dua regu

3. Perwakilan dari setia regu untuk melakukan suit untuk menentukan siapa yang akan main terlebih dahulu
4. Kepada yang main terlebih dahulu menentukan siapa yang akan melepar bola
5. Kemudian menentukan siapa yang akan memukul terlebih dahulu
6. Bermain secara sportif dan saling bekerja sama dengan sesama regu
7. Memfasilitasi peserta didik berkompetensi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar

**c). Kegiatan Akhir**

Kegiatan akhir guru dan siswa membuat rumusan dari pembelajaran, setelah itu menyimpulkan bersama materi pembelajaran. Setelah siswa selesai guru menutup pembelajaran dengan ucapan hamdalah dan membacakan do'a kafaratul majelis kemudian guru mengucapkan salam penutup.

**c. Observasi**

Observasi mengenai hasil belajar siswa dan tentang guru melaksanakan pembelajaran berlangsung saat peneliti menggunakan metode bermain. Berdasarkan observasi guru dalam menggunakan metode pembelajaran, seperti guru hanya berpedoman kepada buku dan menggunakan papan tulis serta spidol pada saat pembelajaran. Akan tetapi ketika penerapan

metode bermain sudah berjalan dua kali pertemuan, siswa sudah lebih aktif dalam menyikapi proses pembelajaran berlangsung. Siswa lebih aktif, tidak boan dan sangat berpartisipasi dengan guru yang memberikan materi.

#### **d. Refleksi**

Berdasarkan hasil observasi dari hasil tes, didapatkan rumusan bahwa terdapat peningkatan terhadap hasil belajar siswa peserta didik pada mata pelajaran PJOK. Dari hasil tes siswa didapatkan bahwa nilai rata-rata kelas meningkat. Dengan jumlah peserta didik yang tuntas 16 orang dengan presentasi (80%) dengan kata lain, pembelajaran menggunakan metode Bermain telah dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan data tersebut maka tindakan yang dilakukan dapat dihentikan pada siklus ini karena telah dianggap sudah selesai mencapai target yang diharapkan.

### **B. Pembahasan Hasil Penelitian**

Untuk meningkatkan keterampilan siswa pada pembelajaran PJOK menggunakan metode bermain , siswa dituntun agar aktif dalam memahami materi yang diajarkan dan merasa percaya diri dengan hasil pekerjaannya tanpa banyak bertanya kepada teman sebelahnya dan hasil tes tersebut dapat meningkat dengan baik. Proses pembelajaran diarahkan agar siswa mampu menyelesaikan masalah.

Berdasarkan tindakan yang dilakukan yaitu upaya untuk meningkatkan keterampilan dengan melakukan pendekatan kepada siswa dan memberikan motivasi, arahan dan perhatian, menyampaikan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain agar para siswa tidak jenuh dalam belajar. Kemudian guru memberikan tugas kepada siswa untuk berkreasi membuat mencinfatan metode bermain yang lain. Menciptakan suasana yang kondusif karna dengan suasana yang kondusif akan mendorong siswa untuk mengikuti pembelajaran.

Upaya yang di lakukan dalam penelitian ini yaitu dengan memberikan penghargaan kepada siswa baik berupa kata- kata ataupun *reward* karna akan menjadi salah satu faktor motivasi bagi siswa agar menjadi lebih giat dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penerapan metode bermain dapat meningkatkan keterampilan belajar siswa, dilihat dari hasil analisis data mengenai perolehan nilai ketuntasan klasikal siswa.

Hasil belajar kognitif dalam penelitian ini merujuk kepada taksonomi bloom revisi yang terdiri dari C1 ( Mengingat), C2 ( Memahami), C4( menganalisis), C5 (Mengevaluasi), C6 ( Menciptakan).

Dalam penelitian ini dibatasi sampai C4 sesuai dengan kompetensi pada ranah kognitif.<sup>35</sup> Berikut ini rekapitulasi hasil belajar kognitif siswa pada pra tindakan, siklus I dan II dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.6**  
**Peningkatan Hasil Belajar kognitif Siswa**

<b>Katagori</b>	<b>Jenis Tes</b>	<b>Rata-Rata Kelas</b>	<b>Presentase Siswa Tuntas</b>	<b>Jumlah Siswa Yang Tuntas</b>
Pratindakan	Tes awal	40	15%	3
Siklus I	Tes pertemuan 2	73,5	55%	11
Siklus II	Tes pertemuan 1	83,25	80%	16

Hasil belajar kognitif siswa terus meningkat dari pra tindakan ke siklus I dan siklus II. Perbandingan peningkatan hasil kognitif siswa, pada siklus I pertemuan 2 ada 11 siswa yang tuntas dengan presentase 55%. Setelah diberikan perbaikan dari hasil refleksi pada pertemuan I, pada siklus 2 pertemuan ke-2 hasil belajar siswa meningkat dengan bertambahnya jumlah siswa yang tuntas yaitu 16 orang dengan presentase 80% dan peningkatan tersebut sudah tercapai target.

Dari penjelasan tersebut bahwa pembelajaran menggunakan penerapan metode bermain telah memberikan hasil belajar yang lebih baik, dan telah mencapai target yang diharapkan peneliti dan

---

<sup>35</sup>Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*, (Bandung : PT Remaja Rosdayakarta, 2001), hlm. 22

guru. Oleh karena itu berakhir sampai siklus II pertemuan kedua, hal ini sejalan dengan hipotesis penelitian bab II bahwa penerapan metode bermain dapat meningkatkan keterampilan siswa.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Seluruh rangkaian telah dilaksanakan di SD Negeri 112303 Ujung Padang sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditetapkan dalam metodologi penelitian. Hal ini dimaksudkan agar hasil yang diperoleh benar-bener objektif dan sistematis. Namun untuk mendapatkan hasil yang diharapkan dalam penelitian ini ada beberapa keterbatasan yang ditemukan dalam penelitian, yaitu sebagai berikut:

1. Masih ada beberapa siswa yang nilainya dibawah kriteria ketuntasan maksimal dengan peresentase 20% yakni 4 orang siswa yang belum tuntas.
2. Penelitian ini hanya menggunakan sampel siswa kelas II SD Negeri 112303 ujung padang, yang artinya data tersebut tidak bersifat menyeluruh.

Meskipun peneliti menemui hambatan dalam pelaksanaan penelitian, akan tetapi peneliti berusaha sekuat tenaga agar keterbatasan yang dihadapi tidak mengurangi makna penelitian ini. Akhirnya dengan segala upaya, kerja keras dan bantuan semua pihak skripsi ini dapat diselesaikan.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 112303Ujung Padang, kecamatan Aek Natas Kabupaten Labuhanbatu Utara pada pokok bahasan Permainan Bola Kasti dapat meningkat melalui Metode Bermain, secara rinci dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil observasi tersebut usaha yang dapat dilaksanakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kognitif siswa Pembelajaran PJOK. Untuk data tes awal siswa sebanyak 10 soal pilihan berganda materi Bola kasti.

Guru menjelaskan materi bola kasti tanpa menggunakan metode kemudian guru menyuruh peserta didik untuk menjawab soal yang telah dipersiapkan. Peserta didik untuk menjawab soal yang telah disiapkan. Peserta didik kurang berpartisipasi aktif dan kurang antusias dalam proses pembelajaran. hal tersebut ditunjukkan dengan siswa ramai sendiri dan mengganggu kawan sekelasnya, suasana kelas menjadi ribut sehingga mengganggu konsentrasi peserta didik. Dalam penelitian ini dilaksanakan tes untuk mengetahui pemahaman pada pembelajaran PJOK di kelas

V SD Negeri 112303 Ujung Padang.

2. Terlihat dari hasil peningkatan hasil belajar siswa yang terus meningkat dari pra tindakan siklus I dan siklus II. Perbandingan peningkatan hasil belajar siswa, pada siklus I dan pertemuan I ada 11 orang siswa yang tuntas dengan presentase 52,38%. Setelah diberi perbaikan dari hasil refleksi pada pertemuan I, pada pertemuan ke 2 hasil belajar siswa meningkat dengan bertambahnya jumlah siswa yang tuntas yaitu 13 orang dan presentase 61,90% namun peningkatan tersebut belum mencapai target, untuk itu dilanjutkan ke siklus II. Pada siklus II pertemuan I hasil belajar siswa meningkat hingga 76,19% dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 16 orang. Sedangkan pada pertemuan kedua setelah dilakukan perbaikan, hasil belajar siswa meningkat menjadi 80% dengan 16 siswa yang tuntas.

Dengan demikian hipotesis yang peneliti buat **“Penerapan Metode Bermain Dalam Pembelajaran PJOK Untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Kelas V SD Negeri 112303 Desa Ujung Padang Kecamatan Aek Natas Kabupaten Labuhanbatu Utara”** telah diterima.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan di atas, maka peneliti akan mengajukan saran sebagai berikut:

- a. Diharapkan kepada guru kelas supaya menggunakan metode bermain dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran, terutama pembelajaran PJOK.
- b. Kepala sekolah, peneliti menyarankan supaya lebih memperhatikan kinerja guru dan memberikan dukungan dan pelatihan agar dalam merancang proses pembelajaran, agar guru lebih menarik untuk peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aji Sukma, *Buku Olahraga Paling Lengkap Nasional* (Jakarta: Penerbit Ilmu, 2007)
- Amelia Nurul, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori Praktek*, Jakarta, 2021.
- Arifin Ahmad, *Penerapan Permainan Bahasa Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa* (Bandung: Jurnal Pendidikan Dasar. 2017)
- Arikunto Suharsimi, Dkk, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008) hlm.3.
- Asrori Mohammad, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: CV Wacana Prima)
- Bahar Syamsul“ *Penerapan Model Active Learning Tipe Role Reversal Question Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa SMP Negeri 5 Pare-Pare Tahun Pelajaran 2015/2016*”, *Jurnal Pendidikan*, Vol. 3 No. 2 Juni 2019
- Harahap, Sri Belia, *Strategi Penerapan Metode Ummi Dalam Pembelajaran Al-Quran* (Surabaya: Scopindo, 2020)
- Himpunan Perundang-Undangan RI Guru dan Dosen, (Bandung: Tim Redaksi Nuansa Aulia, 2006).
- Ifrianti Syafnida, *Implemetasi Metode Bermain Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah* (Lampung: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, 2015)
- Juintang *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori Praktek Mustrika, Psikologi Pendidikan Modul Pendidikan* (Lampung: metro, 2016)
- Kunandar, *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), hlm.259-260.
- Smith, peter K And Pallegriini, Antony, “ *Learning Through Play*” , Minesta: Goldsmish, Universitas of London, Unimed kingdom Universitas of Minnesota, USA
- Muhammad Hasan, dkk, *Landasan Pendidikan* (jakarta: Cv Tahta Media Grup, 2001)
- Musfiroh Tadkiroatun, *Teori dan Konsep Bermain* (Jakarta: Paud4201, 2012)

- Pratiwi Nuning Indah, *Penggunaan Media Vidio Call Dalam Teknologi Komunikasi*, Jurnal Ilmiah Dinamika sosial, Volume 1, NO. 2, Agustus 2017, hlm.215.
- Putri Belawati Pandiangan Anjani, *Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019), hlm. 9-10.
- Putu Ade Andre Prayatya and Made Dharma Armaja, *Implementasi Strategi :What If”* (Yogyakrta: Budi Utama, 2020)
- Rangkuti, Ahmad Nizar, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Citapustaka Media,2016)
- Raodatun Hasanah, Nurul, *Jurnal Kejora: Jurnal Kesehatan Jasmani dan Olahraga*, (Volume 6 Nomor 1, Edisi April 2021).
- Samsuddin, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Padangsidimpuan: Padangsidimpuan Press, 2016)
- Sulaiman, *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Kajian Teori Dan Aplikasi Pembelajaran PAI) (Banda Aceh: Yayasan Pena Banda Aceh, 2017).
- Yopa Taufik Saleh dkk, *Model Pembelajaran Tradisional “Boy-Boyan” Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak SD* (Tasikmalaya: Elementary School Education Journal. 2017).

## Lampiran 1

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

( RPP )

**Sekolah** : SD N 112303 Desa Ujung Padang  
**Mata Pelajaran** : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK)  
**Kelas / Semester** : VI/ 1 (Ganjil)  
**Materi Pokok** : Permainan Bola Kecil ( Kasti )Alokasi  
**Waktu** : 2 X 30 menit

#### A. Kompetensi Inti (KI)

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

#### B. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
3.2 Memahami variasi dan kombinasi gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif dengan kontrol yang baik dalam permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional.	3.2.1 Siswa dapat menjelaskan cara melakukangerak dasar melambungkan kasti 3.2.2 Siswa dapat mengurutkan langkah-langkah gerak dasar melambungkan bolakasti

#### C. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mengamati video pembelajaran siswadapat menjelaskan gerak dasarmelambungkan bola kasti.
2. Setelah mengamati video pembelajaran siswa dapat mengurutkan langkah-langkah gerakdasar melambungkan bola kasti.
3. Setelah mengamati video pembelajaran siswa dapat mendefinisikan tahapan gerak dasarmelambungkan bola kasti.
4. Setelah mengamati video pembelajaran siswa dapat memprakti gerak dasarmelambungkan bola pada sasaran.
5. Setelah Pembelajaran diharapkan siswa menunjukkan sikap disiplin dan kerjasama dalam pembelajaran dan kehidupan sehari-hari

#### D. Materi Pembelajaran

Permainan bola kecil materi kasti gerak dasar melempar dan menangkap

bola padapermammainan bola kasti

**E. Pendekatan dan Model Pembelajaran**

1. Pendekatan : saintifik
2. Model Pembelajaran : Project Base Learning
3. Metode Pembelajaran : Mengamati, diskusi, tanya jawab, demonstrasi

**F. Media dan Alat Pembelajaran**

1. Media dan alat :
  - Video gerak dasar melempar bola kasti
  - Laptop,
  - Lembar Kerja dan Penilaian teknik melempar bola

**G. Sumber Pembelajaran:**

- Buku Guru Aktif Berolahraga: Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Kelas VI SD/MI/Berton Supriadi Simamora.—Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan BalitbangKemendikbud, 2019.
- Buku Guru Aktif Berolahraga: Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Kelas VI SD/MI/Berton Supriadi Simamora.—Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan BalitbangKemendikbud, 2019.
- Sumber dari Internet  
Video pembelajaran teknik dasar permainan kasti  
<https://youtu.be/X0Hpm5FyedI> (cara melambungkan bola kasti)

**H. Kegiatan Pembelajaran**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p><i><b>Orientasi</b></i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membuka pelajaran dengan salam dan menanyakan kabarsiswa dilanjutkan berdoa. (<i><b>Religius dan Integritas</b></i>)</li> <li>2. Guru mengabsen siswa</li> </ol> <p><i><b>Apersepsi</b></i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Mengaitkan pembelajaran sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari sekarang.</li> </ol> <p><i><b>Motivasi</b></i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Memberikan motivasi kepada peserta didik dengan intonasiyang berbeda dan mengingatkan tentang protokol kesehatan</li> <li>5. Memberikan gambaran tentang manfaat pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari</li> <li>6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li> <li>7. Guru memberikan pretes</li> <li>8. Guru mengajak siswa untuk melakukan pemanasan (<i><b>Creativityand Innovation</b></i>)</li> </ol>	15 menit
<b>Inti</b>	<p><b>A. Mengamati dan Menalar</b> (<i>Orientasi Peserta Didik pada masalah</i>)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa menyimak informasi yang disampaikan oleh guru melalui media presentasi dan video tentang teknik dasar melempar dan mennagkap bola kasti (<i><b>Creativity and innovation</b></i>). PPT Materi Pelajaran <a href="https://youtu.be/5ObzFjvDXTw">https://youtu.be/5ObzFjvDXTw</a></li> </ol>	40 menit

	<p>2. Siswa mengamati lembar kerja Siswa dan membuat catatan dan pertanyaan untuk menyelesaikan indikator dalam lembar kerja Siswa (</p> <p><b>B. Menanya</b> (<i>Mengorganisasikan peserta didik</i>)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait materi yang sudah disampaikan. (<b><i>Critical Thinking and Problem Solving</i></b>)</li> <li>2. Guru memberikan kesempatan siswa untuk berdiskusi bersama temannya dalam google meet</li> </ol> <p><b>C. Menalar/Mengumpulkan Informasi</b> (<i>Membimbing penyelidikan individu atau kelompok</i>)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa diarahkan berpikir kritis melalui proses menanya dan mengasosiasi.</li> <li>2. Siswa mendiskusikan tayangan video bersama temannya. Dalam berdiskusi peserta didik hendaknya saling menghargai pendapat.</li> <li>3. Siswa diarahkan untuk membahas materi rangkaian gerakan melempar dan menangkap bola kasti sebagai contoh :       <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Kendala apa yang ditemui saat melakukan gerakan melempar dan menangkap bola kasti ?</li> <li>2) Solusi apa yang dilakukan untuk mengatasi kendala yang ditemui dalam melakukan gerakan melempar dan menangkap bola kasti ?</li> </ol> </li> <li>4. Siswa menuangkan hasil diskusi dalam LKPD (<b><i>Collaboration, Communication</i></b>)</li> </ol> <p><b>D. Mencoba</b> (<i>Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</i>)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sebelum melakukan praktik siswa diberi tugas untuk menyiapkan alat pembelajaran yaitu bola kasti yang dimodifikasi.</li> <li>2. Guru memberi tugas siswa untuk mempraktikkan gerak dasar melempar dan menangkap bola kasti.</li> <li>3. Guru menilai setiap kegiatan siswa dalam melakukan tahapan gerakan melempar dan menangkap bola kasti.</li> </ol> <p><b>E. Mengkomunikasikan</b> (<i>Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</i>)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Setelah berdiskusi siswa memaparkan tahapan gerak dasar melempar dan menangkap bola dalam permainan kasti dengan menggunakan bola plastik dengan hasil analisis perbaikan dari kesalahan dari semua tahapan gerak.</li> <li>2. Siswa mengemukakan hasil pengamatannya kepada guru secara santun. Pada pembelajaran ini guru menggunakan metode pembelajaran problem based learning. (<b><i>Communication</i></b>)</li> </ol>	
--	--	--



<b>Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru dan siswa melakukan refleksi pembelajaran yang sudah dilaksanakan dan pelajaran apa yang diperoleh.</li> <li>2. Guru melakukan pos tes</li> <li>3. Guru memberikan tindak lanjut berupa tugas yang harus dikerjakan, memberikan remedial kepada siswa yang nilainya kurang dari KKM dan memberikan pengayaan kepada siswa yang sudah berhasil.</li> <li>4. Guru menutup pembelajaran dengan salam dan doa</li> </ol>	15 menit
----------------	---	----------

## **I. Penilaian, Pembelajaran Remedial dan Pengayaan**

### **1. Teknik Penilaian**

- a) Penilaian Sikap : Observasi / Pengamatan
- b) Penilaian Pengetahuan : Tes tertulis dan penugasan
- c) Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja Keterampilan gerak

### **2. Bentuk Penilaian**

- a) Observasi : Lembar pengamatan
- b) Tes tertulis dan penugasan : Lembar Kerja
- c) Unjuk Kerja : Rubrik penilaian unjuk kerja

### **3. Remedial**

- a) Tugas membuat rangkuman dan indikator yang tidak mampu di capai
- b) Tugas mandiri berupa mempelajari materi pada indikator yang belum dicapai bersama teman

### **4. Pengayaan**

- a) Memberikan tugas kepada siswa yang telah mencapai KKM untuk membantu siswa yang remedial memecahkan masalah yang dihadapi.

## Lampiran 2

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN( RPP )

**Sekolah** : SD N 112303 Desa Ujung Padang  
**Mata Pelajaran** : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan  
**(PJOK)Kelas / Semester** : VI/ 1 (Ganjil)  
**Materi Pokok** : Permainan Bola Kecil ( Kasti )**Alokasi Waktu** : 2  
**X 30 menit**

#### J. Kompetensi Inti (KI)

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

#### K. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
3.2 Memahami variasi dan kombinasi gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif dengan kontrol yang baik dalam permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional.	3.2.3 Siswa dapat menjelaskan cara melakukan gerak dasar melambungkan kasti 3.2.4 Siswa dapat mengurutkan langkah-langkah gerak dasar melambungkan bola kasti

#### L. Tujuan Pembelajaran

6. Setelah mengamati video pembelajaran siswa dapat menjelaskan gerak dasar melambungkan bola kasti.
7. Setelah mengamati video pembelajaran siswa dapat mengurutkan langkah-langkah gerak dasar melambungkan bola kasti.
8. Setelah mengamati video pembelajaran siswa dapat mendefinisikan tahapan gerak dasar melambungkan bola kasti.
9. Setelah mengamati video pembelajaran siswa dapat mempraktikkan gerak dasar melambungkan bola pada sasaran.
10. Setelah Pembelajaran diharapkan siswa menunjukkan sikap disiplin dan kerjasama dalam pembelajaran dan kehidupan sehari-hari

### **M. Materi Pembelajaran**

Permainan bola kecil materi kasti gerak dasar melempar dan menangkap bola pada permainan bola kasti (*materi terlampir – lampiran 1*)

### **N. Pendekatan dan Model Pembelajaran**

4. Pendekatan : saintifik
5. Model Pembelajaran : Project Base Learning
6. Metode Pembelajaran : Mengamati, diskusi, tanya jawab, demonstrasi
- 7.

### **O. Media dan Alat Pembelajaran**

2. Media dan alat :
  - Video gerak dasar melempar bola kasti
  - Laptop,
  - Lembar Kerja dan Penilaian teknik melempar bola

### **P. Sumber Pembelajaran:**

- Buku Guru Aktif Berolahraga: Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Kelas VI SD/MI/Berton Supriadi Simamora.— Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Balitbang Kemendikbud, 2019.
- Buku Guru Aktif Berolahraga: Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Kelas VI SD/MI/Berton Supriadi Simamora.— Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Balitbang Kemendikbud, 2019.
- Sumber dari Internet  
Video pembelajaran teknik dasar permainan kasti  
<https://youtu.be/X0Hpm5FyedI> (cara melambungkan bola kasti)

## Q. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p><b><i>Orientasi</i></b></p> <p>9. Guru membuka pelajaran dengan salam dan menanyakan kabar siswa dilanjutkan berdoa. (<b><i>Religius dan Integritas</i></b>)</p> <p>10. Guru mengabsen siswa</p> <p><b><i>Apersepsi</i></b></p> <p>11. Mengaitkan pembelajaran sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari sekarang.</p> <p><b><i>Motivasi</i></b></p> <p>12. Memberikan motivasi kepada peserta didik dengan intonasi yang berbeda dan mengingatkan tentang protokol kesehatan</p> <p>13. Memberikan gambaran tentang manfaat pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari</p> <p>14. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</p> <p>15. Guru memberikan pretes</p> <p>16. Guru mengajak siswa untuk melakukan pemanasan (<b><i>Creativity and Innovation</i></b>)</p>	15 menit
Inti	<p><b>A. Mengamati dan Menalar</b> (<i>Orientasi Peserta Didik pada masalah</i>)</p> <p>1. Siswa menyimak informasi yang disampaikan oleh guru melalui media presentasi dan video tentang teknik dasar melempar dan mennagkap bola kasti (<b><i>Creativity and innovation</i></b>).</p> <p>PPT Materi Pelajaran <a href="https://youtu.be/5ObzFjvDXTw">https://youtu.be/5ObzFjvDXTw</a></p>	40 menit

	<p>2. Siswa mengamati lembar kerja Siswa dan membuat catatan dan pertanyaan untuk menyelesaikan indikator dalam lembar kerja Siswa (</p> <p><b>F. Menanya</b> (<i>Mengorganisasikan peserta didik</i>)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait materi yang sudah disampaikan. (<i>Critical Thinking and Problem Solving</i>)</li> <li>2. Guru memberikan kesempatan siswa untuk berdiskusi bersama temannya dalam google meet</li> </ol> <p><b>G. Menalar/Mengumpulkan Informasi</b> (<i>Membimbing penyelidikan individu atau kelompok</i>)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa diarahkan berpikir kritis melalui proses menanya dan mengasosiasi.</li> <li>2. Siswa mendiskusikan tayangan video bersama temannya. Dalam berdiskusi peserta didik hendaknya saling menghargai pendapat.</li> <li>3. Siswa diarahkan untuk membahas materi rangkaian gerakan melempar dan menangkap bola kasti sebagai contoh :       <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Kendala apa yang ditemui saat melakukan gerakan melempar dan menangkap bola kasti ?</li> <li>2) Solusi apa yang dilakukan untuk mengatasi kendala yang ditemui dalam melakukan gerakan melempar dan menangkap bola kasti ?</li> </ol> </li> <li>4. Siswa menuangkan hasil diskusi dalam LKPD (<i>Collaboration, Communication</i>)</li> </ol> <p><b>H. Mencoba</b> (<i>Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</i>)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sebelum melakukan praktik siswa diberi tugas untuk menyiapkan alat pembelajaran yaitu bola kasti yang dimodifikasi.</li> <li>2. Guru memberi tugas siswa untuk mempraktikkan gerak dasar melempar dan menangkap bola kasti.</li> <li>3. Guru menilai setiap kegiatan siswa dalam melakukan tahapan gerakan melempar dan menangkap bola kasti.</li> </ol> <p><b>I. Mengkomunikasikan</b> (<i>Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</i>)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Setelah berdiskusi siswa memaparkan tahapan gerak dasar melempar dan menangkap bola dalam permainan kasti dengan menggunakan bola plastik dengan hasil analisis perbaikan dari kesalahan dari semua tahapan gerak.</li> <li>2. Siswa mengemukakan hasil pengamatannya kepada guru secara santun. Pada pembelajaran ini guru menggunakan metode pembelajaran problem based learning. (<i>Communication</i>)</li> </ol>	
--	---	--

<b>Penutup</b>	5. Guru dan siswa melakukan refleksi pembelajaran yang sudah dilaksanakan dan pelajaran apa yang diperoleh. 6. Guru melakukan pos tes 7. Guru memberikan tindak lanjut berupa tugas yang harus dikerjakan, memberikan remedial kepada siswa yang nilainya kurang dari KKM dan memberikan pengayaan kepada siswa yang sudah berhasil. 8. Guru menutup pembelajaran dengan salam dan doa	15 menit
----------------	---	----------

## **R. Penilaian, Pembelajaran Remedial dan Pengayaan**

### **5. Teknik Penilaian**

- a) Penilaian Sikap : Observasi / Pengamatan
- b) Penilaian Pengetahuan : Tes tertulis dan penugasan
- c) Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja Keterampilan gerak

### **6. Bentuk Penilaian**

- a) Observasi : Lembar pengamatan
- b) Tes tertulis dan penugasan : Lembar Kerja
- c) Unjuk Kerja : Rubrik penilaian unjuk kerja

### **7. Remedial**

- a) Tugas membuat rangkuman dan indikator yang tidak mampu di capai
- b) Tugas mandiri berupa mempelajari materi pada indikator yang belum dicapai bersama teman

### **8. Pengayaan**

- a) Memberikan tugas kepada siswa yang telah mencapai KKM untuk membantu siswa yang remedial memecahkan masalah yang dihadapi.

### Lampiran 3

#### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ( RPP )

**Sekolah** : SD N 112303 Desa Ujung Padang  
**Mata Pelajaran** : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK)  
**Kelas / Semester** : VI/ 1 (Ganjil)  
**Materi Pokok** : Permainan Bola Kecil ( Kasti )  
**Alokasi Waktu** : 2 X 30 menit

#### S. Kompetensi Inti (KI)

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

#### T. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
3.2 Memahami variasi dan kombinasi gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif dengan kontrol yang baik dalam permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional.	3.2.5 Siswa dapat menjelaskan cara melakukangerak dasar melambungkan kasti 3.2.6 Siswa dapat mengurutkan langkah-langkah gerak dasar melambungkan bolakasti

#### U. Tujuan Pembelajaran

11. Setelah mengamati video pembelajaran siswa dapat menjelaskan gerak dasarmelambungkan bola kasti.
12. Setelah mengamati video pembelajaran siswa dapat mengurutkan langkah-langkah gerakdasar melambungkan bola kasti.
13. Setelah mengamati video pembelajaran siswa dapat mendefinisikan tahapan gerak dasarmelambungkan bola kasti.
14. Setelah mengamati video pembelajaran siswa dapat mempraktikkan gerak dasarmelambungkan bola pada sasaran.
15. Setelah Pembelajaran diharapkan siswa menunjukkan sikap

disiplin dan kerjasama dalam pembelajaran dan kehidupan sehari-hari

#### **V. Materi Pembelajaran**

Permainan bola kecil materi kasti gerak dasar melempar dan menangkap bola pada permainan bola kasti (*materi terlampir – lampiran 1*)

#### **W. Pendekatan dan Model Pembelajaran**

8. Pendekatan : saintifik
9. Model Pembelajaran : Project Base Learning
10. Metode Pembelajaran : Mengamati, diskusi, tanya jawab, demonstrasi

#### **X. Media dan Alat Pembelajaran**

3. Media dan alat :
  - Video gerak dasar melempar bola kasti
  - Laptop,
  - Lembar Kerja dan Penilaian teknik melempar bola

#### **Y. Sumber Pembelajaran:**

- Buku Guru Aktif Berolahraga: Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Kelas VI SD/MI/Berton Supriadi Simamora.— Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Balitbang Kemendikbud, 2019.
- Buku Guru Aktif Berolahraga: Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Kelas VI SD/MI/Berton Supriadi Simamora.— Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Balitbang Kemendikbud, 2019.
- Sumber dari Internet  
Video pembelajaran teknik dasar permainan kasti  
<https://youtu.be/X0Hpm5FyedI> (cara melambungkan bola kasti)



## Z. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p><b><i>Orientasi</i></b> 17. Guru membuka pelajaran dengan salam dan menanyakan kabar siswa dilanjutkan berdoa. (<b><i>Religius dan Integritas</i></b>) 18. Guru mengabsen siswa</p> <p><b><i>Apersepsi</i></b> 19. Mengaitkan pembelajaran sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari sekarang.</p> <p><b><i>Motivasi</i></b> 20. Memberikan motivasi kepada peserta didik dengan intonasi yang berbeda dan mengingatkan tentang protokol kesehatan 21. Memberikan gambaran tentang manfaat pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari 22. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 23. Guru memberikan pretes 24. Guru mengajak siswa untuk melakukan pemanasan (<b><i>Creativity and Innovation</i></b>)</p>	15 menit
Inti	<p><b>A. Mengamati dan Menalar</b> (<i>Orientasi Peserta Didik pada masalah</i>) 1. Siswa menyimak informasi yang disampaikan oleh guru melalui media presentasi dan video tentang teknik dasar melempar dan menangkap bola kasti (<b><i>Creativity and innovation</i></b>). PPT Materi Pelajaran <a href="https://youtu.be/5ObzFjvDXTw">https://youtu.be/5ObzFjvDXTw</a></p>	40 menit

	<p>2. Siswa mengamati lembar kerja Siswa dan membuat catatan dan pertanyaan untuk menyelesaikan indikator dalam lembar kerja Siswa (</p> <p><b>J. Menanya</b> (<i>Mengorganisasikan peserta didik</i>)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait materi yang sudah disampaikan. (<i>Critical Thinking and Problem Solving</i>)</li> <li>2. Guru memberikan kesempatan siswa untuk berdiskusi bersama temannya dalam google meet</li> </ol> <p><b>K. Menalar/Mengumpulkan Informasi</b> (<i>Membimbing penyelidikan individu atau kelompok</i>)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa diarahkan berpikir kritis melalui proses menanya dan mengasosiasi.</li> <li>2. Siswa mendiskusikan tayangan video bersama temannya. Dalam berdiskusi peserta didik hendaknya saling menghargai pendapat.</li> <li>3. Siswa diarahkan untuk membahas materi rangkaian gerakan melempar dan menangkap bola kasti sebagai contoh :       <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Kendala apa yang ditemui saat melakukan gerakan melempar dan menangkap bola kasti ?</li> <li>2) Solusi apa yang dilakukan untuk mengatasi kendala yang ditemui dalam melakukan gerakan melempar dan menangkap bola kasti ?</li> </ol> </li> <li>4. Siswa menuangkan hasil diskusi dalam LKPD (<i>Collaboration, Communication</i>)</li> </ol> <p><b>L. Mencoba</b> (<i>Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</i>)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sebelum melakukan praktik siswa diberi tugas untuk menyiapkan alat pembelajaran yaitu bola kasti yang dimodifikasi.</li> <li>2. Guru memberi tugas siswa untuk mempraktikkan gerak dasar melempar dan menangkap bola kasti.</li> <li>3. Guru menilai setiap kegiatan siswa dalam melakukan tahapan gerakan melempar dan menangkap bola kasti.</li> </ol> <p><b>M. Mengkomunikasikan</b> (<i>Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</i>)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Setelah berdiskusi siswa memaparkan tahapan gerak dasar melempar dan menangkap bola dalam permainan kasti dengan menggunakan bola plastik dengan hasil analisis perbaikan dari kesalahan dari semua tahapan gerak.</li> <li>2. Siswa mengemukakan hasil pengamatannya kepada guru secara santun. Pada pembelajaran ini guru menggunakan metode pembelajaran problem based learning. (<i>Communication</i>)</li> </ol>	
--	---	--

<b>Penutup</b>	9. Guru dan siswa melakukan refleksi pembelajaran yang sudah dilaksanakan dan pelajaran apa yang diperoleh. 10. Guru melakukan pos tes 11. Guru memberikan tindak lanjut berupa tugas yang harus dikerjakan, memberikan remedial kepada siswa yang nilainya kurang dari KKM dan memberikan pengayaan kepada siswa yang sudah berhasil. 12. Guru menutup pembelajaran dengan salam dan doa	15 menit
----------------	--	----------

## **AA. Penilaian, Pembelajaran Remedial dan Pengayaan**

### **9. Teknik Penilaian**

- a) Penilaian Sikap : Observasi / Pengamatan
- b) Penilaian Pengetahuan : Tes tertulis dan penugasan
- c) Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja Keterampilan gerak

### **10. Bentuk Penilaian**

- a) Observasi : Lembar pengamatan
- b) Tes tertulis dan penugasan : Lembar Kerja
- c) Unjuk Kerja : Rubrik penilaian unjuk kerja

### **11. Remedial**

- a) Tugas membuat rangkuman dan indikator yang tidak mampu di capai
- b) Tugas mandiri berupa mempelajari materi pada indikator yang belum dicapai bersama teman

### **12. Pengayaan**

- a) Memberikan tugas kepada siswa yang telah mencapai KKM untuk membantu siswa yang remedial memecahkan masalah yang dihadapi.

## Lampiran 4

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ( RPP )

**Sekolah** : SD N 112303 Desa Ujung Padang  
**Mata Pelajaran** : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK)  
**Kelas / Semester** : VI/ 1 (Ganjil)  
**Materi Pokok** : Permainan Bola Kecil ( Kasti )  
**Alokasi Waktu** : 2 X 30 menit

#### BB. Kompetensi Inti (KI)

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

#### CC. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
3.2 Memahami variasi dan kombinasi gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif dengan kontrol yang baik dalam permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional.	3.2.7 Siswa dapat menjelaskan cara melakukan gerak dasar melambungkan kasti 3.2.8 Siswa dapat mengurutkan langkah-langkah gerak dasar melambungkan bola kasti

#### DD. Tujuan Pembelajaran

16. Setelah mengamati video pembelajaran siswa dapat menjelaskan gerak dasarmelambungkan bola kasti.
17. Setelah mengamati video pembelajaran siswa dapat mengurutkan langkah-langkah gerakdasar melambungkan bola kasti.
18. Setelah mengamati video pembelajaran siswa dapat mendefinisikan tahapan gerak dasarmelambungkan bola kasti.

19. Setelah mengamati video pembelajaran siswa dapat mempraktikkan gerak dasar melambungkan bola pada sasaran.
20. Setelah Pembelajaran diharapkan siswa menunjukkan sikap disiplin dan kerjasama dalam pembelajaran dan kehidupan sehari-hari

#### **EE. Materi Pembelajaran**

Permainan bola kecil materi kasti gerak dasar melempar dan menangkap bola pada permainan bola kasti (*materi terlampir – lampiran 1*)

#### **FF. Pendekatan dan Model Pembelajaran**

11. Pendekatan : saintifik
12. Model Pembelajaran : Project Base Learning
13. Metode Pembelajaran : Mengamati, diskusi, tanya jawab, demonstrasi

#### **GG. Media dan Alat Pembelajaran**

4. Media dan alat :
  - Video gerak dasar melempar bola kasti
  - Laptop,
  - Lembar Kerja dan Penilaian teknik melempar bola

#### **HH. Sumber Pembelajaran:**

- Buku Guru Aktif Berolahraga: Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Kelas VI SD/MI/Berton Supriadi Simamora.— Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Balitbang Kemendikbud, 2019.
- Buku Guru Aktif Berolahraga: Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Kelas VI SD/MI/Berton Supriadi Simamora.— Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Balitbang Kemendikbud, 2019.
- Sumber dari Internet  
Video pembelajaran teknik dasar permainan kasti  
<https://youtu.be/X0Hpm5FyedI> (cara melambungkan bola kasti)

## II. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p><b><i>Orientasi</i></b></p> <p>25. Guru membuka pelajaran dengan salam dan menanyakan kabar siswa dilanjutkan berdoa. (<i>Religius dan Integritas</i>)</p> <p>26. Guru mengabsen siswa</p> <p><b><i>Apersepsi</i></b></p> <p>27. Mengaitkan pembelajaran sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari sekarang.</p> <p><b><i>Motivasi</i></b></p> <p>28. Memberikan motivasi kepada peserta didik dengan intonasi yang berbeda dan mengingatkan tentang protokol kesehatan</p> <p>29. Memberikan gambaran tentang manfaat pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari</p> <p>30. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</p> <p>31. Guru memberikan pretes</p> <p>32. Guru mengajak siswa untuk melakukan pemanasan (<i>Creativity and Innovation</i>)</p>	15 menit
<b>Inti</b>	<p><b>A. Mengamati dan Menalar</b> (<i>Orientasi Peserta Didik pada masalah</i>)</p> <p>1. Siswa menyimak informasi yang disampaikan oleh guru melalui media presentasi dan video tentang teknik dasar melempar dan mennagkap bola kasti (<i>Creativity and innovation</i>). PPT Materi Pelajaran <a href="https://youtu.be/5ObzFjvDXTw">https://youtu.be/5ObzFjvDXTw</a></p>	40 menit

	<p>2. Siswa mengamati lembar kerja Siswa dan membuat catatan dan pertanyaan untuk menyelesaikan indikator dalam lembar kerja Siswa (</p> <p><b>N. Menanya</b>  <i>(Mengorganisasikan peserta didik)</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait materi yang sudah disampaikan. (<i><b>Critical Thinking and Problem Solving</b></i>)</li> <li>2. Guru memberikan kesempatan siswa untuk berdiskusi bersama temannya dalam google meet</li> </ol> <p><b>O. Menalar/Mengumpulkan Informasi</b>  <i>(Membimbing penyelidikan individu atau kelompok)</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa diarahkan berpikir kritis melalui proses menanya dan mengasosiasi.</li> <li>2. Siswa mendiskusikan tayangan video bersama temannya. Dalam berdiskusi peserta didik hendaknya saling menghargai pendapat.</li> <li>3. Siswa diarahkan untuk membahas materi rangkaian gerakan melempar dan menangkap bola kasti sebagai contoh :       <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Kendala apa yang ditemui saat melakukan gerakan melempar dan menangkap bola kasti ?</li> <li>2) Solusi apa yang dilakukan untuk mengatasi kendala yang ditemui dalam melakukan gerakan melempar dan menangkap bola kasti ?</li> </ol> </li> <li>4. Siswa menuangkan hasil diskusi dalam LKPD  <i>(Collaboration, Communication)</i></li> </ol> <p><b>P. Mencoba</b>  <i>(Mengembangkan dan menyajikan hasil karya)</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sebelum melakukan praktik siswa diberi tugas untuk menyiapkan alat pembelajaran yaitu bola kasti yang dimodifikasi.</li> <li>2. Guru memberi tugas siswa untuk mempraktikkan gerak dasar melempar dan menangkap bola kasti.</li> <li>3. Guru menilai setiap kegiatan siswa dalam melakukan tahapan gerakan melempar dan menangkap bola kasti.</li> </ol> <p><b>Q. Mengkomunikasikan</b>  <i>(Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah)</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Setelah berdiskusi siswa memaparkan tahapan gerak dasar melempar dan menangkap bola dalam permainan kasti dengan menggunakan bola plastik dengan hasil analisis perbaikan dari kesalahan dari semua tahapan gerak.</li> <li>2. Siswa mengemukakan hasil pengamatannya kepada guru secara santun. Pada pembelajaran ini guru menggunakan metode pembelajaran problem based learning.  <i>(Communication)</i></li> </ol>	
--	--	--

<b>Penutup</b>	13. Guru dan siswa melakukan refleksi pembelajaran yang sudah dilaksanakan dan pelajaran apa yang diperoleh. 14. Guru melakukan pos tes 15. Guru memberikan tindak lanjut berupa tugas yang harus dikerjakan, memberikan remedial kepada siswa yang nilainya kurang dari KKM dan memberikan pengayaan kepada siswa yang sudah berhasil. 16. Guru menutup pembelajaran dengan salam dan doa	15 menit
----------------	---	----------

## **JJ. Penilaian, Pembelajaran Remedial dan Pengayaan**

### **13. Teknik Penilaian**

- a) Penilaian Sikap : Observasi / Pengamatan
- b) Penilaian Pengetahuan : Tes tertulis dan penugasan
- c) Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja Keterampilan gerak

### **14. Bentuk Penilaian**

- a) Observasi : Lembar pengamatan
- b) Tes tertulis dan penugasan : Lembar Kerja
- c) Unjuk Kerja : Rubrik penilaian unjuk kerja

### **15. Remedial**

- a) Tugas membuat rangkuman dan indikator yang tidak mampu di capai
- b) Tugas mandiri berupa mempelajari materi pada indikator yang belum dicapai bersama teman

### **16. Pengayaan**

- a) Memberikan tugas kepada siswa yang telah mencapai KKM untuk membantu siswa yang remedial memecahkan masalah yang dihadapi.



## Lampiran 5

**Tabel Analisi Data Test Presentasi Siswa Pada Prasiklus**

No	Nama Siswa	Nomor Soal										Skor	Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	Adisya Latif Riky	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	×	✓	✓	9	90	Tuntas
2	Andin Annara	✓	✓	✓	×	×	✓	×	✓	×	×	5	50	Tidak tuntas
3	Fakhira Ayu Afiqah	✓	✓	×	×	✓	✓	×	✓	✓	×	6	60	Tidak tuntas
4	Prayuda Alif Farhan	✓	✓	×	✓	×	×	✓	✓	×	×	5	50	Tidak tuntas
5	Maulana Ihsan	✓	✓	×	✓	✓	×	×	✓	×	✓	6	60	Tidak tuntas
6	Aquina Lesman Pratama	✓	✓	×	×	×	✓	✓	×	✓	✓	6	60	Tidak tuntas
7	Risky Anandita Pohan	✓	×	×	✓	×	✓	✓	✓	×	✓	6	60	Tidak tuntas
8	Indah Hidayat Sinaga	✓	×	×	✓	✓	×	×	×	×	✓	4	40	Tidak tuntas
9	Adinda Latifa	×	×	✓	✓	✓	✓	✓	×	✓	×	6	60	Tidak tuntas
10	Basa Tanjung	✓	✓	×	✓	✓	×	×	✓	×	✓	6	60	Tidak tuntas
11	Danis Muhammad	✓	✓	×	×	×	✓	×	✓	✓	✓	6	60	Tidak tuntas
12	Faturrahman Rambe	✓	×	×	×	✓	✓	✓	✓	×	✓	6	60	Tidak tuntas
13	Indah Ramadhani	✓	✓	✓	×	×	✓	✓	×	×	✓	6	60	Tidak tuntas
14	Azzahra Nasution	✓	✓	✓	×	×	×	✓	×	×	✓	5	50	Tidak tuntas
15	Feri Kurniawan	×	×	✓	✓	✓	✓	×	×	✓	✓	6	60	Tidak tuntas
16	Hafizah Pohan	✓	✓	✓	✓	✓	×	✓	✓	✓	×	8	80	Tuntas
17	Rafisqi Ramadhani	✓	✓	✓	✓	×	×	✓	✓	✓	✓	8	80	Tuntas
18	Iqbal Fatih	×	✓	✓	✓	✓	×	×	×	✓	✓	6	60	Tidak tuntas
19	Keisya Khumairah	✓	×	×	×	✓	✓	✓	✓	✓	×	6	60	Tidak tuntas
20	Mhd Ridho	✓	✓	✓	×	×	✓	×	×	✓	×	5	50	Tidak tuntas

## Lampiran 6

**Tabel Analisis Data Test Presentasi Siswa Pada Siklus 1  
Pertemuan 2**

No	Nama Siswa	Nomor Soal										Skor	Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	Adisya Latif Riky	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	×	✓	✓	9	90	Tuntas
2	Andin Annara	✓	✓	✓	×	×	✓	✓	✓	✓	×	7	70	Tuntas
3	Fakhira Ayu Afiqah	✓	✓	×	×	✓	✓	×	✓	✓	×	6	60	Tidak tuntas
4	Prayuda Alif Farhan	✓	✓	✓	✓	×	×	✓	✓	×	✓	7	70	Tuntas
5	Maulana Ihsan	✓	✓	×	✓	✓	×	×	✓	×	✓	6	60	Tidak tuntas
6	Aquina Lesman Pratama	✓	✓	×	×	✓	✓	✓	✓	✓	✓	8	80	Tuntas
7	Risky Anandita Pohan	✓	×	×	✓	✓	✓	×	✓	×	✓	6	60	Tidak tuntas
8	Indah Hidayat Sinaga	✓	×	✓	✓	✓	×	×	✓	✓	✓	7	70	Tuntas
9	Adinda Latifa	×	×	✓	✓	✓	✓	✓	×	✓	×	6	60	Tidak tuntas
10	Basa Tanjung	✓	✓	×	✓	✓	×	✓	✓	×	✓	7	70	Tuntas
11	Danis Muhammad	✓	✓	×	✓	✓	✓	×	✓	✓	✓	8	80	Tuntas
12	Faturrahman Rambe	✓	×	×	×	✓	✓	✓	✓	×	✓	6	60	Tidak tuntas
13	Indah Ramadhani	✓	✓	✓	×	×	✓	✓	✓	✓	✓	8	80	Tuntas
14	Azzahra Nasution	✓	✓	✓	×	×	×	✓	✓	✓	✓	7	70	Tuntas
15	Feri Kurniawan	×	×	✓	✓	✓	✓	×	×	✓	✓	6	60	Tidak tuntas
16	Hafizah Pohan	✓	✓	✓	✓	✓	×	✓	✓	✓	×	8	80	Tuntas
17	Rafisqi Ramadhani	✓	✓	✓	✓	×	×	✓	✓	✓	✓	8	80	Tuntas
18	Iqbal Fatih	×	✓	✓	✓	✓	×	×	×	✓	✓	6	60	Tidak tuntas
19	Keisya Khumairah	✓	×	×	×	✓	✓	✓	✓	✓	×	6	60	Tidak tuntas
20	Mhd Ridho	✓	✓	✓	×	×	✓	✓	✓	✓	×	7	70	Tuntas

Lampiran 7

**Tabel Analisis Data Test Presentasi Siswa Pada Siklus 2  
Pertemuan 1**

No	Nama Siswa	Nomor Soal										Skor	Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	Adisya Latif Riky	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	×	✓	✓	9	90	Tuntas
2	Andin Annara	✓	✓	✓	×	×	✓	✓	✓	✓	×	7	70	Tuntas
3	Fakhira Ayu Afiqah	✓	✓	×	×	✓	✓	×	✓	✓	✓	8	80	Tuntas
4	Prayuda Alif Farhan	✓	✓	✓	✓	×	×	✓	✓	×	✓	7	70	Tuntas
5	Maulana Ihsan	✓	✓	×	✓	✓	×	×	✓	×	✓	6	60	Tidak tuntas
6	Aquina Lesman Pratama	✓	✓	×	×	✓	✓	✓	✓	✓	✓	8	80	Tuntas
7	Risky Anandita Pohan	✓	×	×	✓	✓	✓	×	✓	×	✓	6	60	Tidak tuntas
8	Indah Hidayat Sinaga	✓	×	✓	✓	✓	×	×	✓	✓	✓	7	70	Tuntas
9	Adinda Latifa	×	×	✓	✓	✓	✓	✓	×	✓	×	6	60	Tidak tuntas
10	Basa Tanjung	✓	✓	×	✓	✓	×	✓	✓	×	✓	7	70	Tuntas
11	Danis Muhammad	✓	✓	×	✓	✓	✓	×	✓	✓	✓	8	80	Tuntas
12	Faturrahman Rambe	✓	×	×	×	✓	✓	✓	✓	×	✓	6	60	Tidak tuntas
13	Indah Ramadhani	✓	✓	✓	×	×	✓	✓	✓	✓	✓	8	80	Tuntas
14	Azzahra Nasution	✓	✓	✓	×	×	×	✓	✓	✓	✓	7	70	Tuntas
15	Feri Kurniawan	×	×	✓	✓	✓	✓	×	×	✓	✓	6	60	Tidak tuntas
16	Hafizah Pohan	✓	✓	✓	✓	✓	×	✓	✓	✓	×	8	80	Tuntas
17	Rafisqi Ramadhani	✓	✓	✓	✓	×	×	✓	✓	✓	✓	8	80	Tuntas
18	Iqbal Fatih	×	✓	✓	✓	✓	×	×	×	✓	✓	6	60	Tidak tuntas
19	Keisya Khumairah	✓	×	×	×	✓	✓	✓	✓	✓	×	6	60	Tidak tuntas
20	Mhd Ridho	✓	✓	✓	×	×	✓	✓	✓	✓	×	7	70	Tuntas

## Lampiran 8

**Tabel Kisi-Kisi Soal Test Presentasi Siwa**

<b>KD</b>	<b>Materi/Sub-materi</b>	<b>Indikator Soal</b>	<b>Level Kognitif</b>	<b>No Soal</b>	<b>Butir Soal</b>	<b>Kunci Jawaban</b>
Mempraktikkan teknik dasar dalam permainan bola kasti	Bola Kecil/Permainan Bola Kasti	Mengetahui hal terpenting dalam permainan bola kasti	C1	1	Hal terpenting yang harus diketahui terlebih dahulu dalam permainan bola kasti adalah	a.Teknik dasar
Mengingat bentuk lapangan bola kasti	Bola kecil/permainan bola kasti	Mengetahui bentuk lapangan bola kasti	C1	2	Lapangan bola kasti berbentuk adalah	d. persegi panjang
Mengingat kembali terdiri atas berapa orang dalam satu team permainan bola kasti	Bola kecil/permainan bola kasti	Mengetahui berapa orang dalam satu team permainan bola kasti	C1	3	Pemain minimal untuk permainan bola kasti adalah	a. 10 orang
Mengingat ada berapa babak dalam permainan bola kasti	Bola kecil/permainan bola kasti	Mengetahui ada berapa babak dalam permainan bola kasti	C1	4	Babak permainan dalam bola kasti adalah	b. 2 babak
Memahami materi tentang bola kecil	Bola kecil/permainan bola kasti	Memahami materi tentang bola kecil	C2	5	Bola kasti adalah jenis permainan dengan menggunakan bola	b.bola kecil
Memberikan contoh tentang bola kecil	Bola kecil/permainan bola kasti	Mengetahui contoh dari bola kecil	C1	6	Contoh dari permainan bola kecil adalah	a.kasti
Menjelaskan apa itu permainan bola kecil	Bola kecil/permainan bola kasti	Menjelaskan mengenai bola kecil	C2	7	Permainan bola kecil adalah	d.permainan dengan menggunakan bola ukuran kecil
Menjelaskan macam macam bola kecil	Bola kecil/permainan bola kasti	Menjelaskan apa saja macam-macam bola kecil	C2	8	Dibawah ini yang bukan termasuk bola kecil adalah	b.bola volley
Mempraktekkan cara bermain bola kasti	Bola kecil/permainan bola kasti	Mempraktekkan bagian tangan untuk bermain bola kasti	C3	9	Bagian tubuh yang digunakan dalam permainan bola kasti adalah	b.tangan
Mengetahui apa saja teknik dalam permainan bola kasti	Bola kecil/permainan bola kasti	Mengetahui apa-apa saja teknik dalam permainan bola kasti	C1	10	Dibawah ini yang bukan termasuk teknik dalam permainan bola kasti adalah	d.menendang bola
Mempraktikkan	Bola	Mempraktikkan	C4	11	Arah bola hail	a.keatas

arah lemparan bola yang benar	kecil/permainan bola kasti	melempar yang benar dalam bermain			lemparan melambung adalah	
Mempraktikkan bagaimana menangkap bola datar	Bola kecil/permainan bola kasti	Mempraktekkan dengan benar cara menangkap bola mendarat	C4	12	Jari tangan terbuka, posisi satu tangan seperti mulut buaya yang terbuka, merupakan bagian dari teknik	a. menangkap bola datar
Mempraktekkan bagaimana cara memegang bola dalam permainan bola kasti	Bola kecil/permainan bola kasti	Mempraktekkan dengan benar cara memegang bola dalam bermain bola kasti	C4	13	Posisi tangan yang benar saat memegang bola adalah	a. dipegang oleh salah satu tangan
Mengetahui alat yang digunakan dalam permainan bola kasti	Bola kecil/permainan bola kasti	Mengetahui alat yang digunakan dalam bermain bola kasti	C1	14	Permainan bola kasti menggunakan alat pemukul yang terbuat dari	a. kayu
Mempraktekkan gerak melambung dalam melempar bola kasti	Bola kecil/permainan bola kasti	Mempraktekkan dengan benar cara melempar bola dengan cara melambung	C4	15	Mengayun lengan seperti gerak bandul merupakan gerakan teknik lemparan	d. melambung
Menganalisis gerakan lain dalam permainan bola kasti	Bola kecil/permainan bola kasti	Menganalisis gerakan pendukung dalam bermain bola kasti	C3	16	Permainan bola kasti melatih keterampilan melempar, menangkap, dan memukul, namun harus diperhatikan pula gerakan pendukung seperti	b. berlari, berjalan dan melompat
Mengetahui manfaat dari permainan bola kasti	Bola kecil/permainan bola kasti	Mengetahui tujuan dan manfaat permainan bola kasti dalam kehidupan sehari-hari	C1	17	Berikut ini merupakan bukti bahwa permainan bola kasti menunjang kebugaran jasmani siswa yaitu	c. membutuhkan tenaga yang ekstra ketika bermain bola kasti
Mengetahui nilai-nilai yang diperoleh dalam permainan bola kasti	Bola kecil/permainan bola kasti	Mengetahui apa-apa saja yang diperoleh dalam bermain bola kasti	C1	18	Nilai yang diberikan kepada regu penjaga bila berhasil menangkap bola yang dipukul secara langsung sebelum bola jatuh ke tanah adalah	a. nol
Mengetahui apa saja teknik yang terdapat dalam	Bola kecil/permainan bola kasti	Mengetahui teknik yang terdapat dalam	C1	19	Teknik dasar permainan bola kasti adalah	d. melempar, menangkap dan memukul bola

bola kasti		bola kasti				
Mengaitkan permainan bola kasti dengan permainan tradisional	Bola kecil/permainan bola kati	Mengetahui bahwa permainan bola kasti termasuk dari permainan tradisional yang beregu	C1	20	Permainan tradisional beregu yang dilakukan dengan cara memukul dan menangkap bola adalah	a.bola kasti

## Lampiran 9

### Lembar Observasi Siswa

**Petunjuk: Isilah kolom observasi siswa dengan memberikan tanda ceklis sesuai aspek yang diamati dengan skala penilaian sebagai berikut**

Skala penilaian:

- 1) 4 yaitu sangat tinggi, sangat baik, sangat aktif dan sebagainya.
- 2) 3 yaitu tinggi, baik, aktif, dan sebagainya.
- 3) 2 yaitu rendah, tidak baik, tidak aktif dan sebagainya.
- 4) 1 yaitu sangat rendah, sangat tidak baik, sangat tidak aktif dan sebagainya.

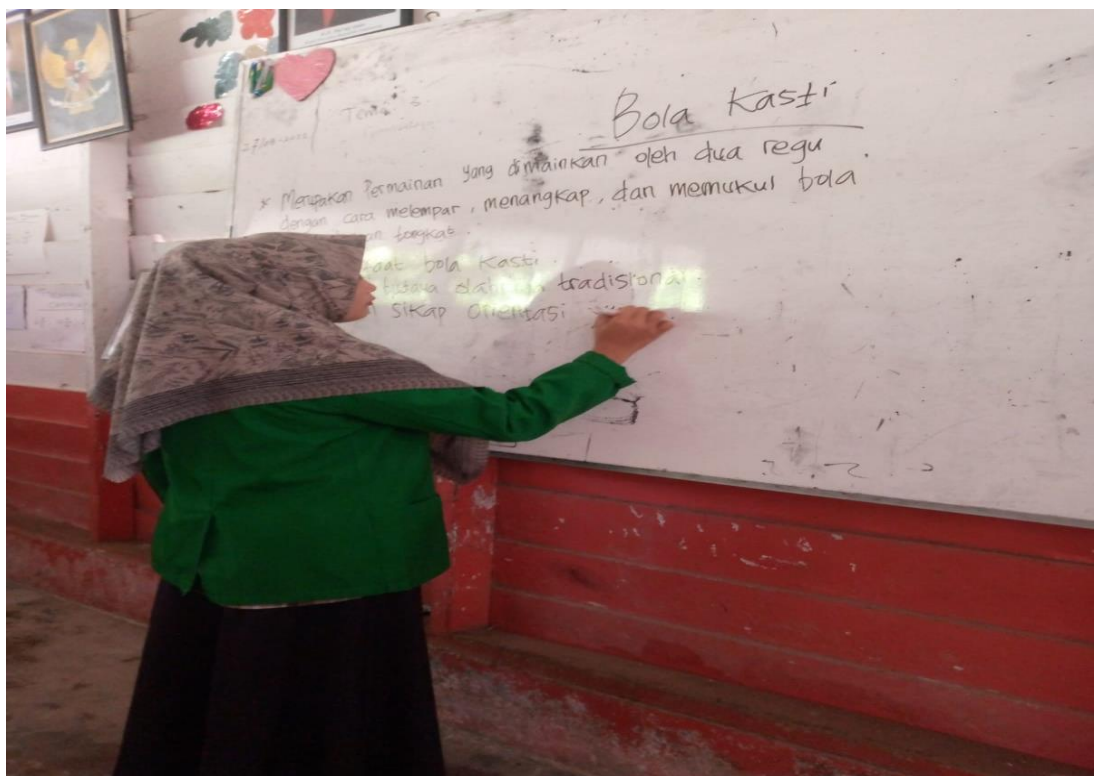
NO	Aspek Yang Diamati	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kehadiran siswa dalam kelas.				
2.	Antusias siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.				
3.	Siswa memperhatikan dan terlibat dalam kegiatan di kelas				
4.	Keingintahuan siswa terhadap materi pelajaran.				
5.	Siswa merasa bebas untuk bertanya, memberikan ide, pendapat, sanggahan, dst				
6.	Siswa merasa nyaman meskipun melakukan kegiatan yang menegangkan otak				
7.	Kerja sama dalam kelompok.				

8.	Siswa terdorong untuk bekerja semaksimal mungkin				
9.	Ketertarikan siswa dalam diskusi.				
10.	Keberanian siswa saat mempresentasikan hasil tugas kelompoknya.				
11.	Keberanian siswa dalam mengajukan pertanyaan.				
12.	Kemampuan siswa dalam mengerjakan soal yang diberikan guru.				
Jumlah Skor					
Keterangan					



## Lampiran 10

### Dokumentasi









## Lampiran 11

### SOAL TES

#### SIKLUS I

1. Hal terpenting yang harus dikuasai terlebih dahulu dalam permainan bola kasti adalah...
  - a. Teknik dasar
  - b. Taktik penyerangan
  - c. Strategi
  - d. Cara membentuk tim yang tangguh
2. Lapangan bola kasti berbentuk adalah...
  - a. Persegi
  - b. Bujur sangkar
  - c. Belah ketupat
  - d. Persegi panjang
3. Pemain minimal untuk permainan kasti adalah...
  - a. 9 pemain
  - b. 10 pemain
  - c. 11 pemain
  - d. 12 pemain
4. Babak permainan dalam permainan bola kasti adalah...
  - a. 1 babak
  - b. 2 babak
  - c. 3 babak
  - d. 4 babak
5. Bola kasti adalah jenis permainan dengan menggunakan ....
  - a. Bola besar
  - b. Bola kecil
  - c. Bola sepak
  - d. Cakram
6. Contoh dari permainan bola kecil adalah....
  - a. Kasti
  - b. Tenis meja
  - c. Bass ball
  - d. Sepak bola
7. Permainan bola kecil adalah....
  - a. Permainan dengan menggunakan bola biasa
  - b. Permainan dengan menggunakan bola ukuran besar
  - c. Permainan dengan menggunakan bola kaki
  - d. Permainan dengan menggunakan bola ukuran kecil
8. Dibawah ini yang bukan termasuk permainan bola kecil adalah....

- a. Bola kasti
- b. Bola voly
- c. Tenis meja
- d. Bulutangkis

9. Bagian tubuh yang sering digunakan Dalam permainan sepak kasti adalah

....

- a. Kepala
- b. Tangan
- c. Kaki
- d. Dada

10. Dibawah ini yang termasuk teknik bermain bola adalah....

- a. Melempar bola
- b. Memukul bola
- c. Menangkap bola
- d. Menendang bola

## Lampiran 12

### SOAL TES

### SIKLUS II

1. Arah bola hasil lemparan melambung adalah...
  - a. Ke atas
  - b. Ke bawah
  - c. Mendatar
  - d. Ke samping
2. Jari tangan terbuka, posisi satu tangan seperti mulut buaya yang terbuka, merupakan bagian dari teknik...
  - a. Menangkap bola datar
  - b. Menangkap bola menggelinding
  - c. Melempar bola datar
  - d. Melempar bola melambung
3. Posisi tangan saat memegang pemukul adalah...
  - a. Dipegang oleh salah satu tangan
  - b. Dipegang oleh kedua tangan
  - c. Kedua tangan saling berpegangan
  - d. Salah satu tangan berada di atas
4. Permainan bola kasti menggunakan alat pemukul yang terbuat dari...
  - a. Kayu
  - b. Besi
  - c. Karet
  - d. Bambo
5. Mengayun lengan seperti gerak bandul merupakan gerakan teknik lemparan...
  - a. Bola mendatar
  - b. Bola ke bawah
  - c. Bola ke atas
  - d. Bola melambung

6. Permainan kasti melatih keterampilan melempar, menangkap, dan memukul, namun harus diperhatikan pula gerakan pendukung seperti .....

  - a. mendorong, menarik dan berputar
  - b. berlari, berjalan, dan lompat
  - c. percaya diri, disiplin, dan kerjasama
  - d. strategi memenangkan pertandingan

7. Berikut ini merupakan bukti bahwa permainan kasti menunjang kebugaran jasmani siswa adalah ...

  - a. teknik gerak saat memukul bola
  - b. kemampuan percaya diri saat memukul bola
  - c. membutuhkan tenaga yang ekstra baik saat memukul bola
  - d. memahami aturan permainan kasti

8. Nilai yang diberikan pada regu penjaga bila berhasil menangkap bola pukul secara langsung sebelum bola tersebut jatuh ke tanah...

  - a. Nol
  - b. Satu
  - c. Dua
  - d. Tiga

9. Teknik dasar permainan bola kasti adalah...

  - a. Menendang, menyundul, menggiring
  - b. Menendang, menyundul, menggiring
  - c. Menendang, menyundul, menggiring
  - d. Melempar, menangkap, memukul

10. Permainan tradisional beregu yang dilakukan dengan cara memukul dan menangkap bola adalah...

  - a. Bola kasti
  - b. Bola Basket
  - c. Bola Voli
  - d. Bola tangan

## LEMBAR VALIDASI BUTIR SOAL HASIL BELAJAR

Satuan Pendidikan : SD Negeri 1123203 Dsa Ujung pandang  
Pelajaran : PJOK  
Kelas/Semester : V/I  
Materi : Permainan Bola kecil  
Validator : Indra Mahdi Ritonga, M.Pd  
Pekerjaan : Dosen PJOK

### A. Petunjuk

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

### B. Skala Penilaian

1 = Tidak Valid                      2 = Valid  
3 = Kurang Valid                    4 = Sangat Valid

### C. Format Penilaian

No	Aspek yang diamati	Validasi			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian dengan tujuan penelitian				
2	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal				



3	Kejelasan dari maksud soal				
4	Kemungkinan soal dapat terselesaikan				
5	Kesuaian bahasa yang digunakan pada soal dengankaidah bahasa Indonesia				
6	Kalimat soal tidak mengandung arti ganda				
7	Rumusan kalimat soal menggunakan bahasa yang sederhana bagi siswa, mudah dipahami dan menggunakan bahasa yang dikenal siswa				

$$penilaian = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

Keterangan:

A = 80-100

B = 70-79

C = 60-69

D = 50-59

Keterangan:

A = dapat digunakan tanpa revisi

B = dapat digunakan dengan revisi kecil

C= dapat digunakan dengan revisi besar

Catatan:

.....

.

.....

.

.....

.

.....

.

.....

.

.....

.

.....

.

Padangsidimpun, Desember 2022

Indra Mahdi Ritonga, M.Pd

## **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

### A. Identitas Pribadi

Nama : Mawanti  
Tempat/ Tanggal Lahir : Suka Jadi, 05 Mei 1999  
E-Mail/ No Hp : [Mawanti49@gmail.com](mailto:Mawanti49@gmail.com)  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Jumlah Saudara : 5 Bersaudara  
Alamat : Dusun Suka Jadi Desa Ujung Padang  
Kabupaten Labuhan Batu Utara

### B. Identitas orang tua

Nama Ayah : Misran  
Pekerjaan : Petani  
Nama Ibu : Salina  
Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga  
Alamat : Dusun Suka Jadi Desa Ujung Padang  
Kabupaten Labuhan Batu

### C. Riwayat pendidikan

SD : SD Negeri 116897 Hapoltakan Nauli  
SLTP : MTS Daar Al- Uluum Asahan Kisaran  
SLTA : SMA Negeri 1 Aek Natas



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN**  
Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang Kota Padang Sidempuan 22733  
Telepon (0634) 22080 Faximili (0634) 24022  
Website: [uinsyahada.ac.id](http://uinsyahada.ac.id)

Nomor: B - 2949/In.14/E.1/TL.00/09/2022  
Hal : **Izin Riset**  
**Penyelesaian Skripsi**

Yth. Kepala SDN 112303 Ujung Padang  
Kabupaten Labuhanbatu Utara

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa:

Nama : Mawanti  
NIM : 1820500004  
Semester : 9  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

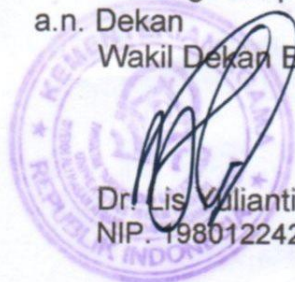
adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul **"Penerapan Metode Bermain dalam Pembelajaran PJOK Untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Kelas V SDN 112303 Desa Ujung Padang Kecamatan Aek Natas Kabupaten Labuhanbatu Utara"**.

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

Demikian disampaikan, atas kerja sama yang baik diucapkan terima kasih.

Padangsidempuan, 30 September 2022  
a.n. Dekan  
Wakil Dekan Bidang Akademik

Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi., M.A.  
NIP. 198012242006042001







PEMERINTAH KABUPATEN LABUHANBATU UTARA  
DINAS PENDIDIKAN  
UPTD SATUAN PENDIDIKAN  
SD NEGERI NO. 112303 UJUNG PADANG



KECAMATAN AEK NATAS  
Jln. Besar Ujung Padang- Kode Pos : 21455

SS : 101070703004

NPSN : 10205747

SURAT KETERANGAN PELAKSANAAN PENELITIAN

Nomor : 422.2/ *48*/SD/03/UP/2022

yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : SITI ROINAH, S.Pd  
NIP : 19651204 198604 2 003  
Pangkat/ Gol. Ruang : Pembina, IV/a  
Jabatan : Kepala UPTD Satuan Pendidikan  
SD Negeri No. 112303 Ujung Padang  
Kecamatan Aek Natas, Kabupaten Labuhanbatu Utara

berdasarkan surat Wakil Dekan Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan tentang Permohonan izin mengadakan penelitian untuk Penulisan Skripsi dari Mahasiswa UIN SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANG HIMPUNAN, menerangkan dengan sebenarnya :

Nama : MAWANTI  
NIM : 1820500004  
Jurusan / Prodi : Tarbiyah/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Alamat : Dusun Suka Jadi, Desa Ujung Padang, Kecamatan Aek Natas

akan melakukan penelitian di UPTD Satuan Pendidikan SDN 112303 Ujung Padang untuk keperluan skripsi dengan judul "Penerapan Metode Bermain Dalam Pembelajaran PJOK Materi Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Kelas V UPTD Satuan Pendidikan SDN 112303 Ujung Padang, Desa Ujung Padang, Kecamatan Aek Natas, Kabupaten Labuhanbatu Utara".

Demikianlah surat keterangan ini diperbuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Ujung Padang, 12 - 10 - 2022

Kepala UPTD Satuan Pendidikan  
SDN 112303 Ujung Padang

  
  
SITI ROINAH, S.Pd  
NIP. 19651204 198604 2 003,-