

**PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL BENTENGAN
DALAM PEMBELAJARAN PENJAS DALAM PEMBENTUKAN
PERILAKU SOSIAL SISWA KELAS V SDN 112 REJANG
LEBONG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S-1)
dalam Ilmu Tarbiyah



OLEH:

DELLA ROHMAWATI

NIM. 20591042

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP

2024

Hal : Pengajuan Skripsi

Kepada
Yth. Rektor IAIN Curup
Di_
Curup

Assalamualaikum, Wr. Wb

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan
seperlunya, maka kami berpendapat Skripsi atas nama :

Nama : Della Rohmawati

Nim : 20591042

Fakultas/Prodi : Tarbiyah/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Penerapan Permainan Tradisional Bentengan
Dalam Pembelajaran Penjas Dalam Pembentukan Perilaku Sosial
Siswa Kelas V SDN 112 Rejang Lebong .

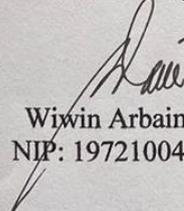
Sudah dapat diajukan dalam sidang munaqosah Institut
Agama Islam Negeri (IAIN) Curup. Demikian permohonan ini
kami ajukan, Terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

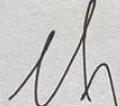
Curup, Juli 2024

Mengetahui

Pembimbing 1


Wiwin Arbaini, M. Pd
NIP: 197210042003122003

Pembimbing 2


Muksal Mina Putra, M.Pd
NIP: 198704032018011001

BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda

Tangan dibawah ini :

Nama : Della Rohmawati
Nim : 20591042
Fakultas : Tarbiyah
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini yang berjudul **“Penerapan Permainan Tradisional Bentengan Dalam Pembelajaran Penjas Dalam Pembentukan Perilaku Sosial Siswa Kelas V SDN 112 Rejang Lebong”**

Tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Curup, 27 Juli 2024

Penulis



Della Rohmawati

Nim : 20591042



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Jl. Dr. Ak Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp (0732) 2101102179 Fax
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admint@iaincurup.ac.id Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor: ~~629~~/In.34/F.T/1/PP.00.9/08/2024

Nama : **DELLA ROHMAWATI**
NIM : **20591042**
Fakultas : **Tarbiyah**
Prodi : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**
Judul : **Penerapan Permainan Tradisional Bentengan Dalam Pembelajaran Penjas Dalam Pembentukan Perilaku Sosial Siswa Kelas V SD Negeri 112 Rejang Lebong**

Telah dimunaqasahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup pada:

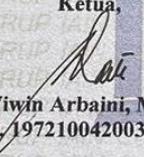
Hari/ Tanggal : **Kamis, 08 Agustus 2024**
Pukul : **13.30 s/d 15.00 WIB**
Tempat : **Ruang 05 Gedung Munaqasyah Fakultas Tarbiyah**

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Bidang Tarbiyah.

TIM PENGUJI

Ketua,

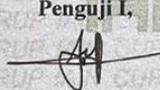
Sekretaris,

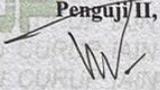

Wiwini Arbaini, M. Pd
NIP. 197210042003122003


Muksal Mina Putra, M.Pd.
NIP. 198704032018011001

Penguji I,

Penguji II,


Siti Zulaiha, M.Pd.I
NIP. 198308202011012008


H.M Taufik Amrillah, M.Pd
NIP. 199005232019031006

**Mengesahkan,
Dekan Fakultas Tarbiyah**


Dr. Sutarto, S.Ag., M.Pd
NIP. 197409212000031003

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Alhamdulillah serta syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah-nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Penerapan Permainan Tradisional Bentengan Dalam Pembelajaran Penjas Dalam Pembentukan Perilaku Sosial Siswa Kelas V SDN 112 Rejang Lebong”**. Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada nabi besar Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat dan pengikut beliau hingga akhir zaman.

Adapun skripsi ini penulis susun dalam rangka untuk memperoleh gelar sarjana (S1) di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup. Skripsi ini tentunya tidak dapat penulis selesaikan tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, maka dari itu pada kesempatan ini penulis ucapkan terimakasih kepada.

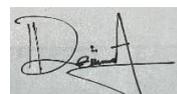
1. Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd, Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
2. Dr. Yusefri, M.Ag, selaku Wakil Rektor 1, Dr. Muhammad Istan, SE.,M.Pd.,MM, selaku Wakil Rektor II, Dr, Nelson, M.Pd.I, selaku Wakil Rektor III Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
3. Dr. Sutarto, S.Ag.,M.Pd sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
4. Agus Riyan Oktor, M.Pd.I selaku ketua prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup.

5. Wiwin Arbaini W, M.Pd selaku pembimbing I yang selalu meluangkan waktu serta sabar dalam membimbing, mengarahkan, serta memotivasi dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai.
6. Muksal Mina Putra, M.Pd selaku pembimbing II yang telah membantu, membimbing, mengarahkan, dan memberi saran perbaikan sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.
7. Siti Rohani, M.Pd selaku kepala sekolah SD negeri 112 Rejang Lebong yang telah bersedia menerima dan menyiapkan tempat kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
8. Fadhil Hadi, M.Pd selaku guru penjaskes SD Negeri 112 Rejang Lebong yang telah bersedia membantu dalam penelitian ini.
9. Seluruh dosen dan staf program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan pembuatan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatuan.

Semoga Allah SWT, memberikan pahala kepada seluruh pihak yang telah memberikan bantuannya. Peneliti mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan dan perbaikannya sehingga akhirnya skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan dan penerapan di lapangan serta bisa dikembangkan lebih lanjut.

Wassalamualaikum, Wr. Wb

Curup, 27 Juli 2024
Penulis



Della Rohmawati
Nim : 20591042

MOTTO

“Rasakan setiap proses yang kamu tempuh dalam hidupmu, sehingga kamu tau
betapa hebatnya dirimu sudah berjuang sampai detik ini”

“Selalu ada harga dalam sebuah proses, Nikmati saja lelah-lelah itu, Lebarakan lagi
rasa sabar itu, Semua yang kau investasikan untuk menjadikan dirimu serupa yang
kau impikan, mungkin tidak akan selalu berjalan lancar, Tapi, gelombang-
gelombang itu yang bisa kau ceritakan.”

(Boy Candra)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah puji serta syukur kepada Allah SWT. Dari ini tiada daya dan tiada upaya tanpa kekuatan dari engkau telah memberikan kekuatan, karena berkat rahmat dan karunia-nya saya mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Dengan penuh rasa bangga skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Cinta pertama dan panutanku, Ayahanda Suhari. Beliau memang tidak sempat merasakan Pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidiku, memotivasi, memberikan dukungan hingga saya mampu menyelesaikan studi sampai sarjana.
2. Pintu surgaku, Ibunda Meda wati. Beliau sangat berperan penting dalam menyelesaikan program studi saya, beliau juga memang tidak sempat merasakan Pendidikan sampai dibangku perkuliahan, tapi semangat motivasi serta do'a yang selalu beliau berikan hingga saya mampu menyelesaikan studi sampai sarjana.
3. Kedua pembimbing terbaikku ibu Wiwin Arbaini W, M.Pd dan bapak Muksal Mina Putra M.Pd selaku dosen pembimbing I dan II, yang sudah banyak membimbing serta mengarahkanku. Terima kasih yang tak terhingga karena selama ini telah tulus dan ikhlas untuk meluangkan waktu memberikan bimbingan ilmu yang sangat berharga dan bermanfaat dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Kepada cinta kasih ayuk dan adik kandungku, Selly Sulistia dan Bianca Aisyah Fitria. Terimakasih telah memberikan semangat, dukungan dan motivasi serta terimakasih telah setia meluangkan waktunya untuk menjadi tempat dan

pendengar terbaik saya sampai akhirnya saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Serta buat keponakanku Fabelia Ramadani terimakasih kelucuan-keluacuan dan sering mendoakan bukcik, yang membuat bukcik semangat dan selalu membuat bukcik senang, sehingga bukcik semangat untuk mengerjakan skripsi ini sampai selesai.

5. Kepada Almarhum kakek dan nenek, Sulaiman dan Ruk'yah. Cucumu ini mengucapkan banyak terimakasih atas pengorbanan kakek dan nenek sudah menjadi sosok yang selalu semangat untuk mendorong Pendidikan dan kehidupan saya sejak kecil. Andai saat ini kakek dan nenek masih ada melihat cucu kesayangan kakek dan nenek ini sudah sampai di titik ini, mungkin kakek dan nenek sangat Bahagia melihat cucunya sudah menempuh Pendidikan hingga sampai dititik sekarang ini.
6. Kepada keluarga besarku yang telah memberikan dukungan dan semangat yang luar biasa kepada cucu, keponakan dan adik kalian ini.
7. Sahabat dan teman-temanku, Melisa, Mutiara, Dwi, Nurlaili. Terimakasih telah menjadi rumah kedua untuk berkeluh kesah dalam hal apapun dan memberikan semangat, support, waktu dan kebaikan yang telah diberikan kepada saya selama ini.
8. Teman-teman KKN yang masih menjadi saudara dan juga penyemangat serta motivator untuk saya.
9. Teman-teman No Komen terimakasih kepada kalian yang telah kebersamai selama kurang lebih 4 tahun lamanya, suka duka yang kita lalui Bersama sehingga kita bisa sampai di titik sekarang ini. Semangat terus untuk kita karena

perjalanan kita masih panjang setelah ini kita akan menemukan kehidupan yang sesungguhnya.

10. Teman-teman seperjuangan dikelas PGMI E serta seluruh Angkatan covid 2020 yang telah berjuang Bersama-sama selama 4 tahun di IAIN Curup.
11. Almameter serta seluruh dosen dari jurusan Pendidikan guru madrasah ibtidaiyah, fakultas tarbiyah.

ABSTRAK

Della Rohmawati, NIM. 20591042 “**Penerapan Permainan Tradisional Bentengan Dalam Pembelajaran Penjas dalam Pembentukan Perilaku sosial Siswa Kelas V SD N 112 Rejang Lebong**”, Skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup.

Pembelajaran Penjas di SDN 112 Rejang Lebong menunjukkan beberapa peserta didik yang masih kurang percaya diri dan mandiri, munculnya masalah tersebut tentunya tidak terlepas dari beberapa faktor yang memengaruhinya melihat kondisi seperti ini peran guru semakin penting dalam menjaga perilaku sosial peserta didik agar tetap terpelihara dan tidak menghilangkan dalam diri peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan permainan tradisional bentengan dalam pembelajaran penjas dalam pembentukan perilaku sosial peserta didik.

Metode penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif dengan jenis penelitian *field research*, penelitian ini menggunakan *Purposive sampling*, dilakukan di kelas V. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta teknik analisis data menggunakan Reduksi Data, Penyajian Data dan Verifikasi Data

Hasil penelitian disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional bentengan dalam pembelajaran Penjas dalam pembentukan perilaku sosial siswa kelas V di SDN 112 Rejang Lebong telah meningkatkan perilaku peserta didik dalam hidup bersosial serta kerja sama peserta didik dalam menyelesaikan permainan dan menumbuhkan rasa percaya diri pada peserta didik.

Kata Kunci : Bentengan, Perilaku Sosial, Penjas

DAFTAR ISI

PENGAJUAN SKRIPSI	ii
BEBAS PLAGIASI	iii
KATA PENGANTAR	iv
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian	7
C. Pertanyaan Penelitian	7
D. Tujuan Penelitian	8
E. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Landasan Teori.....	10
1. Perkembangan Sosial Anak.....	10
2. Perilaku Sosial Anak	13
3. Permainan Tradisional.....	17
4. Permainan Tradisional Bentengan.....	25
5. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan	31
B. Kajian Penelitian Yang Relevan	34
BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Desain Penelitian.....	40
B. Tempat dan Waktu Penelitian	41

C. Subjek Penelitian.....	41
D. Sumber Data.....	42
E. Teknik Pengumpulan Data.....	42
F. Teknik Analisis Data.....	44
G. Teknik Uji Keabsahan Data	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	47
A. Deskripsi Wilayah Penelitian	47
B. Pemaparan Proses Pengumpulan Data	50
C. Hasil Penelitian	53
D. Pembahasan Hasil Penelitian	61
BAB V KESIMPULAN	65
A. Kesimpulan	65
B. Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Hasil Observasi Perilaku Sosial Siswa.....	4
Tabel 4. 1 Data Sarana dan Prasarana SDN 112 Rejang Lebong	47
Tabel 4. 2 Jumlah siswa SDN 112 Rejang Lebong.....	48
Tabel 4. 3 Daftar guru dan staf SDN 112 Rejang Lebong	48
Tabel 4. 4 Tabel Pertanyaan Wawancara Pembentukan Perilaku Siswa	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Permainan Bentengan	29
---------------------------------------	----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak memiliki suatu ciri yang khas yaitu selalu tumbuh dan berkembang sejak konsepsi sampai berakhirnya masa remaja. Hal ini yang membedakan anak dengan dewasa. Anak bukan dewasa kecil. Anak menunjukkan ciri-ciri pertumbuhan dan perkembangan yang sesuai dengan usianya.¹

Menurut Infodatin (Pusat Data dan Informasi Kementerian Kesehatan RI) populasi anak di Indonesia pada tahun 2013 mencakup 37,66% dari seluruh kelompok usia atau ada 89,5 juta penduduk termasuk dalam kelompok usia anak. Berdasarkan kelompok usia, jumlah anak kelompok usia 5-9 tahun sebanyak 23,3 juta jiwa (9,79%), dan kelompok usia 10-14 tahun sebanyak 27,7 juta jiwa (9,55%).²

Anak merupakan individu yang sedang mengalami suatu proses perkembangan yang sangat pesat dan fundamental bagi proses perkembangan selanjutnya. Anak usia sekolah adalah anak usia 6-12 tahun, periode yang kadang-kadang disebut masa anak-anak pertengahan atau masa laten, mempunyai tantangan baru. Kekuatan kognitif untuk memikirkan banyak faktor secara simultan memberikan kemampuan pada anak usia sekolah untuk

¹ Andriana, *Tumbuh Kembang dan Terapi Bermain pada Anak* (Jakarta: Salemba Medika, 2013), hlm. 66

²Kementerian Kesehatan RI, *INFODATIN Pusat Data dan Informasi Kementerian Kesehatan RI Situasi Kesehatan Remaja*, Jakarta Selatan, 2015.

mengevaluasi diri sendiri dan merasakan evaluasi teman-temannya. Tidak seperti bayi dan anak usia prasekolah, anak-anak usia sekolah dinilai menurut kemampuannya untuk menghasilkan hasil yang bernilai sosial, seperti nilai-nilai atau pekerjaan yang baik.³

Memasuki usia sekolah, anak-anak diatas tujuh tahun mulai mengembangkan interaksi sosial di lingkungan tempatnya menimba ilmu. Dari cara bergaulnya, sifat-sifat dominan yang dimiliki seorang anak, ada yang berperilaku aktif dengan banyak gerak serta ide-ide yang membuat interaksi sosial anak tercipta dengan baik, ada yang masih malu-malu, kurang aktif dan selalu mengandalkan temannya. Proses interaksi sosial itupun tidak dapat berjalan dengan lancar. Dari semua itu, sepatutnyalah orang tua waspada mengenai pergaulan anak-anak dan kebiasaan yang kemudian tercipta dalam proses interaksi sosialnya disekolah.⁴

Keseimbangan dan kualitas interaksi sosial anak terutama pada anak usia sekolah dapat terjalin dengan adanya dukungan dari orang tua serta ditanamkannya sifat saling melengkapi, sehingga anak-anak dapat mengerti pentingnya sifat menghargai orang lain, termasuk bagaimana mereka menghargai teman-teman bermainnya di sekolah.

Anak yang kurang menghargai dan kurang berinteraksi sosial dengan anggota keluarga maupun teman sebaya, biasanya dipengaruhi oleh adanya kemajuan teknologi yang biasa disebut gadget. Kemajuan teknologi yang semakin pesat ternyata juga mempengaruhi aktivitas bermain anak. Sekarang,

³ Adriana, *Tumbuh Kembang Dan Terapi Bermain Anak* (Jakarta: Salemba Medika, 2013), hlm.22

⁴ Dhohiri, *Pengenalan Sosiologi* (Jakarta: Ghalia Indonesia Printing, 2006), hlm. 32

anak-anak lebih sering bermain permainan digital seperti *video games*, *playstation* (PS) dan *games online*. Permainan ini memiliki kesan sebagai permainan modern karena dimainkan menggunakan peralatan canggih, yang sangat berbeda jika dibandingkan dengan permainan tradisional. Kesan yang melekat pada permainan modern ini terkadang membuat anak-anak saat ini lebih memilih untuk bermain permainan digital.⁵

Dalam survei yang dilakukan oleh *The Asian Parent Insight* pada lingkup studi kawasan Asia Tenggara, dengan melibatkan setidaknya 2.417 orang tua yang memiliki gadget dan anak dengan usia 3-8 tahun pada 5 negara yakni Singapura, Thailand, Philipina, Malaysia, dan Indonesia. Dengan sejumlah sampel orang tua tersebut, diperoleh 3.917 sampel anak-anak dengan usia 3-8 tahun. Terdapat 99% responden anak-anak usia 3-8 tahun adalah pemilik gadget tersebut, yaitu sebanyak 67% anak menggunakan gadget milik orang tua mereka, 18% lainnya anak menggunakan gadget milik saudara atau keluarga, dan 14% sisanya anak menggunakan gadget milik sendiri. Hasil survey ini membuktikan bahwa bukan hanya pada orang dewasa, namun anak-anak juga sering bermain gadget. Anak yang sering bermain gadget akan menimbulkan dampak buruk bagi perkembangan sosialnya. Dengan demikian, anak menjadi kurang berinteraksi sosial pada lingkungan sekitar, baik lingkungan rumah maupun lingkungan sekolah.⁶

⁵ Nur, *Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional* (Jurnal Pendidikan Karakter. 3(1), tahun 2016, hlm. 87-94.

⁶ Fajrin, *Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi Mobile Gadget dan Eksistensi Permainan Tradisional Pada Anak Sekolah Dasar*, Jurnal Idea Societa, 2(6), 2015, hlm. 1-33

Tabel 1. 1 Hasil Observasi Perilaku Sosial Siswa

No	Nama	Skor Indikator Perilaku Sosial (4-1)																												Jumlah	Ket
		Toleransi				Gotong Royong				Tanggung jawab				Disiplin				Sopan Santun				Jujur				Percaya Diri					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	A		✓			✓				✓				✓				✓				✓				✓				65	Tuntas
2	AM	✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓				45	Tidak
3	AI		✓				✓			✓				✓				✓				✓				✓				65	Tuntas
4	BC		✓			✓				✓				✓				✓				✓				✓				50	Tidak
5	BJ	✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓				45	Tidak
6	CS	✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓				55	Tidak
7	DJ	✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓				40	Tidak
8	DS	✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓				50	Tidak
9	DS		✓			✓				✓				✓				✓				✓				✓				55	Tidak
10	HK	✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓				60	Tuntas
11	IK	✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓				40	Tidak
12	IP		✓			✓				✓				✓				✓				✓				✓				50	Tidak
13	MF	✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓				40	Tidak
14	MA	✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓				45	Tidak
15	MF		✓			✓				✓				✓				✓				✓				✓				45	Tidak
16	MR	✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓				65	Tuntas
17	NS		✓			✓				✓				✓				✓				✓				✓				55	Tidak
18	RB	✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓				35	Tidak
19	RY	✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓				50	Tidak
20	RS	✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓				55	Tidak
21	RT	✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓				55	Tidak
22	RM		✓			✓				✓				✓				✓				✓				✓				55	Tidak
23	ST	✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓				45	Tidak
24	SZ		✓			✓				✓				✓				✓				✓				✓				55	Tidak
25	ZA	✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓				50	Tidak

Sumber observasi di SDN 112 Rejang Lebong

Dalam meningkatkan perilaku sosial pada anak usia sekolah dapat dilakukan dengan cara bermain. Karena seperti yang diketahui, dunia anak adalah dunia bermain. Melalui kegiatan bermain semua aspek perkembangan anak ditumbuhkan sehingga anak-anak menjadi lebih sehat sekaligus cerdas, anak-anak mempelajari banyak hal penting. Dengan bermain bersama teman, anak-anak akan lebih terasah rasa empatinya, mereka juga bisa mengatasi penolakan dan dominasi, serta bisa mengelola emosi. Selain itu, bermain

adalah usaha mengubah tingkah laku bermasalah. Bermain merupakan media yang baik untuk berinteraksi sosial dengan teman sebayanya, karena dengan bermain anak-anak belajar menyesuaikan diri dengan.

Permainan tradisional sangatlah populer sebelum adanya teknologi yang masuk ke Indonesia. Dahulu, anak-anak bermain dengan menggunakan alat seadanya. Namun kini, mereka sudah bermain dengan permainan-permainan berbasis teknologi yang berasal dari luar negeri dan mulai meninggalkan permainan tradisional. Permainan tradisional perlahan-lahan mulai terlupakan oleh anak-anak Indonesia. Bahkan, tidak sedikit dari mereka yang sama sekali belum mengenal permainan tradisional. Salah satu permainan tradisional yang mampu membentuk karakter positif pada anak-anak dan membentuk suatu interaksi sosial anak yang baik yaitu permainan bentengan.

Permainan bentengan merupakan permainan tradisional dimana permainan ini dimainkan secara berkelompok untuk mempertahankan benteng masing-masing agar bisa memenangkan permainan. Permainan bentengan ini tidak memerlukan peralatan yang khusus dan banyak, hanya memanfaatkan lingkungan sekitar yang cukup luas. Jumlah anggota kedua kelompok harus sama, banyak atau sedikitnya anggota tergantung jumlah anak dan kesepakatan dalam menentukan jumlah pemain. Biasanya anggota kelompok permainan bentengan berjumlah 6-10 orang untuk satu benteng. Benteng bisa ditentukan dengan sebuah tiang, pohon atau tembok. Untuk memainkan permainan ini tidak diperlukan waktu yang khusus, artinya dalam satu set permainan ini ditentukan ketika salah satu regu dapat menyentuh benteng lawan.

Permainan ini dimulai dengan majunya salah satu pemain dari salah satu benteng untuk menantang para pemain dari benteng lawannya. Pemain dari benteng lawannya akan maju untuk mengejar. Jika pemain dari benteng penantang ini dapat terkejar dan dapat disentuh oleh pemain lawan, maka pemain penantang dinyatakan mati. Biasanya pemain penantang akan berlari menghindar atau kembali ke bentengnya sendiri untuk pertahanan. Agar pemain yang keluar dari benteng pertama selamat dari lawan, dapat dibantu dengan pemain kedua yang keluar dari benteng dan melawan pemain yang ingin mengalahkan teman kita sebelumnya. Artinya teman-teman dari benteng penantang ini akan mengejar pemain dari benteng lawan yang memburu tadi. Demikian seterusnya sehingga saling kejar mengejar antara pemain kedua benteng. Permainan secara berkelompok ini dibutuhkan kerja sama yang baik sehingga dapat terciptanya suatu interaksi atau komunikasi yang baik antara anak-anak.

Berdasarkan hasil observasi awal penelitian dengan guru penjas SDN 112 Rejang Lebong diketahui bahwa dari data hasil observasi perilaku sosial anak, dari 25 peserta didik hanya 4 anak yang mendapatkan nilai tuntas dan 21 anak lainnya mendapatkan nilai rendah atau tidak tuntas. Diperoleh keterangan bahwa beberapa peserta didik yang masih kurang percaya diri dan mandiri contohnya untuk mengemukakan pendapat, bertanya, sulit untuk berkerja sama, takut mencoba, peserta didik tidak mau bersosialisasi dengan teman sebayanya atau teman ke kelasnya.⁷ Saat melakukan wawancara kepada guru, munculnya masalah tersebut tentunya tidak terlepas dari beberapa faktor yang

⁷ Hasil observasi di SDN 112 Rejang Lebong. Pada Tanggal 1 Januari 2024

memengaruhinya melihat kondisi seperti ini peran guru semakin penting dalam menjaga perilaku sosial peserta didik agar tetap terpelihara dan tidak menghilangkan dalam diri peserta didik.

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas maka peneliti mengangkat judul: "**Penerapan Permainan Tradisional Bentengan Dalam Pembelajaran Penjas dalam Pembentukan Perilaku Sosial Siswa SDN 112 Rejang Lebong**".

B. Fokus Penelitian

Untuk menghindari penafsiran yang terlalu luas maka peneliti membuat pembatasan masalah dari penelitian, agar peneliti lebih terarah dan dapat dipahami dengan jelas. Masalah penelitian ini difokuskan pada Siswa/Siswi Kelas V dan guru Mata Pelajaran Penjas dan permainan tradisonal bentengan kelas V.

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan dari latar belakang masalah di atas, maka peneliti dapat pertanyaam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana penerapan permainan bentengan oleh guru Penjaskes dalam pembelajaran pendidikan jasmani terhadap pembentukan Perilaku Sosial Siswa Kelas V di SDN 112 Rejang Lebong?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan adanya rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini antara lain:

1. Untuk mengetahui bagaimana penerapan permainan bentengan oleh guru Penjaskes dalam pembelajaran pendidikan jasmani terhadap pembentukan Perilaku Sosial Siswa Kelas V di SDN 112 Rejang Lebong?

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini digunakan untuk mengembangkan keilmuan dan wawasan dalam kegiatan ilmiah terutama yang berkaitan dengan Implementasi Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan perilaku Sosial Peserta Didik.
 - b. Sebagai bahan kajian stimulasi bagi peneliti lain untuk mengadakan penelitian lebih lanjut, lebih mendalam, lebih luas lagi mengenai permainan tradisional dalam pembelajaran.

2. Manfaat Praktis
 - a. Manfaat bagi Guru

Memberikan informasi kepada guru mengenai permainan tradisional agar guru dapat menganalisis berbagai kemungkinan solusi untuk permasalahan yang ada di kelas.

b. Manfaat bagi Mahasiswa

Memberikan pengetahuan kepada mahasiswa tentang permasalahan yang ada di sekolah dasar, terutama terkait dengan implementasi permainan tradisional untuk meningkatkan perilaku sosial peserta didik.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Perkembangan Sosial Anak

Perkembangan adalah perubahan mental yang berlangsung secara bertahap dan dalam waktu tertentu, dari kemampuan sederhana menjadi kemampuan yang lebih kompleks. Perkembangan merupakan proses perubahan atau peningkatan sesuatu ke arah yang kompleks dan bersifat psikis. Perkembangan dan pertumbuhan merupakan dua hal yang berbeda akan tetapi perkembangan berhubungan dengan pertumbuhan. Perkembangan juga dapat diartikan dengan serangkaian perubahan-perubahan progresif yang terjadi sebagai akibat dari proses kematangan dan pengalaman. Perkembangan (*development*) menitikberatkan pada bertambahnya skill dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur, sebagai hasil dari proses pematangan. Hal ini menyangkut adanya proses diferensiasi dari sel-sel tubuh, jaringan tubuh dan organ-organ dan sistem organ yang berkembang sedemikian rupa sehingga masing-masing dapat menjalankan fungsinya. Jadi perkembangan bukan sekedar terjadi penambahan tinggi badan atau peningkatan kemampuan seseorang, melainkan suatu proses integrasi dari banyak struktur dan fungsi yang kompleks.¹

¹ SyamsuL Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 13.

Perkembangan sosial adalah perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Sejalan dengan pendapat di atas, sedangkan menurut pendapat Allen dan Marotz perkembangan sosial adalah area yang mencakup perasaan dan mengacu pada perilaku dan respon individu terhadap hubungan mereka dengan individu lain.²

Perkembangan sosial pada anak ditandai dengan kemampuan anak untuk beradaptasi dengan lingkungan, menjalin pertemanan yang melibatkan emosi, pikiran dan perilakunya. Perkembangan sosial adalah proses di mana anak mengembangkan keterampilan interpersonalnya, belajar menjalin persahabatan, meningkatkan pemahamannya tentang orang di luar dirinya.

Perkembangan sosial anak dapat tercapai dengan melalui tiga proses. Ketiga proses tersebut saling berkaitan, jadi apabila terjadi kegagalan dalam salah satu proses akan menurunkan kadar sosialisasi individu. Ketiga proses ini yaitu (1) Belajar berperilaku yang dapat diterima secara sosial. Setiap kelompok sosial mempunyai standar masing-masing bagi para anggotanya mengenai perilaku yang dapat diterima. Agar dapat diterima dalam suatu kelompok sosial, seorang anak harus mengetahui perilaku seperti apa yang dapat diterima. Sehingga mereka dapat berperilaku sesuai dengan patokan yang dapat diterima. (2) Belajar memainkan peran sosial yang dapat diterima. Setiap kelompok sosial memiliki pola kebiasaan yang telah ditentukan oleh para anggotanya. Pola kebiasaan tersebut tentu saja harus dipatuhi oleh setiap anggota kelompok.

² Elizabet B Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid 1* (Jakarta: Erlangga, 2005), hlm. 250.

Misalnya kesepakatan bersama untuk kebiasaan di kelas antara guru dan murid. (3) Perkembangan proses sosial, untuk bersosialisasi dengan baik, anak harus menyukai orang dan kegiatan sosial dalam kelompok. Jika mereka dapat melakukannya, maka mereka akan dengan mudah menyesuaikan diri dan dapat diterima sebagai anggota kelompok sosial tempat mereka bergabung. Proses perkembangan sosial anak menurut Moh. Padil dan Tritono Supriyatno dapat dilakukan melalui dua cara yaitu pertama, proses belajar sosial, yang sering disebut dengan istilah sosialisasi, dan kedua, melalui pembentukan loyalitas sosial.³

Standar pendidikan anak memiliki satu atau dua sahabat tetapi cepat berganti, bisa menyesuaikan diri secara sosial, sudah mau bermain dengan temannya dalam kelompok kecil dan kurang terorganisir dengan baik, perselisihan kerap terjadi akan tetapi hanya berlangsung beberapa saat kemudian mereka baikan kembali, anak yang lebih kecil sering bermain bersebelahan dengan anak yang lebih besar, dan anak-anak telah menyadari peran jenis kelamin dan sex trying.⁴

Musyarofah dengan mengutip pendapat Hurlock mengatakan bahwa pola perilaku sosial pada anak meliputi: (1) Meniru, anak meniru sikap dan perilaku orang yang ia kagumi, (2) Persaingan, keinginan untuk mengungguli dan mengalahkan orang lain sudah terlihat ketika anak berusia 4 (empat) tahun. (3) Kerjasama. Anak pada usia 3 tahun akhir sudah mulai bermain bersama / kooperatif dengan teman sebaya. (4) Simpati. Simpati

³ K Eileen Allen dan Lyn R Marotz, *Profil Perkembangan Anak* (Jakarta: PT. Indeks, 2010), hlm. 31.

⁴ Sri Harini dan Aba Firdaus, *Mendidik Anak Sejak Dini* (Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2003), hlm. 60.

membutuhkan pengertian tentang perasaan-perasaan dan emosi orang lain. Dunia anak adalah bermain, semakin banyak kontak bermain semakin cepat empati akan berkembang. (5) Empati, (6) Dukungan sosial. Berakhirnya masa kanak-kanak dukungan dari teman-teman menjadi lebih penting daripada persetujuan orang dewasa. (7) Membagi. Anak mengetahui bahwa salah satu cara untuk memperoleh persetujuan sosial adalah dengan membagi apa yang ia miliki dengan anak lain. Anak akan rela berbagi mainan, makanan dan sebagainya untuk mempererat pertemanan. (8) Perilaku akrab. Bentuk perilaku akrab diperlihatkan anak dengan canda gurau, tawa riang, memeluk, merangkul, gendong dan sebagainya.⁵

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan sosial adalah proses perubahan individu dalam hubungan dengan kondisi sosial dalam rangka menyesuaikan diri dengan kondisi lingkungan, norma-norma, dan tradisi yang berkembang di tengah masyarakat.

2. Perilaku Sosial Anak

Pengertian perilaku sosial yakni suatu perilaku atau tindakan seseorang anak dalam berinteraksi di lingkungan sekolah, mulai dari perilaku yang paling nampak sampai yang tidak nampak, dari yang dirasakan sampai yang tidak dirasakan baik positif maupun negatif.

⁵ Musyarofah, "Pengembangan Aspek Sosial Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak ABA IV Mangli Jember Tahun 2016", dalam INJECT: Interdisciplinary Journal of Communication, Vol. 2, No.1, Juni 2017, h. 105-106.

Perilaku sosial merupakan hal yang penting untuk anak, anak mampu menerima sudut pandang orang lain, anak memiliki sikap empati atau kepekaan terhadap perasaan orang lain, anak mampu mendengarkan orang lain, anak memiliki kemampuan untuk memulai hubungan dengan orang lain, anak dapat menyelesaikan konflik dengan orang lain, anak memiliki kemampuan berkomunikasi dengan orang lain, anak memiliki sikap bersahabat atau mudah bergaul dengan teman sebayanya, anak memiliki sikap tenggang rasa dan perhatian terhadap orang lain, anak dapat memperhatikan kepentingan sosial seperti tolong menolong.⁶

1) Nilai Karakter dalam Permainan Tradisional Betengan Terhadap perilaku sosial.

a) Jujur

Karakter kejujuran dalam permainan betengan dapat dilihat melalui beberapa indikator, yaitu:

- (1) Mengakui dengan suka rela jika tersentuh pemain lawan.
- (2) Berbicara apa adanya.
- (3) Berkata/membuat laporan berdasarkan fakta dan informasi apa adanya.
- (4) Mengakui jika lawan memberitahukan kebenaran.

b) Disiplin

Karakter kedisiplinan dalam permainan betengan dapat dilihat melalui beberapa indikator, yaitu:

⁶ Kurniati, *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: KENCANA, 2016), hlm. 54

- (1) Mengikuti peraturan permainan dengan bersungguh-sungguh.
- (2) Menyerang sesuai dengan bagian dan tugas.
 - (3) Menjaga daerah pertahanan (benteng) dengan sungguh-sungguh.
 - (4) Menunggu dalam batas daerah tawanan yang sudah ditentukan (bagi pemain yang tertangkap oleh lawan).

c) Sopan Santun

Karakter sopan santun dalam permainan betengan dapat dilihat melalui beberapa indikator, yaitu:

- (1) Menghargai teman dalam permainan
- (2) Membantu dalam bertahan.
- (3) Membantu dalam menyelamatkan teman yang ditahan oleh lawan.
- (4) Mengatur strategi bersama-sama untuk meraih kemenangan.

d) Tanggung jawab

Karakter tanggung jawab dalam permainan betengan dapat dilihat melalui beberapa indikator, yaitu:

- (1) Menyerang dan bertahan sesuai dengan tugasnya.
- (2) Menjaga daerah pertahanan (benteng) dengan sungguh-sungguh.
- (3) Tidak menyalahkan orang atas sebuah kesalahan (kambing hitam).
- (4) Berani mengakui kesalahan yang telah dilakukan.

e) Gotong Royong

Karakter gotong royong dalam permainan betengan dapat dilihat melalui beberapa indikator, yaitu :

- (1) Saling melindungi dalam permainan bentengan
- (2) Saling mendukung dalam tim
- (3) Memberi tahu gerakan teman bermain

f) Toleransi

Karakter toleransi dalam permainan betengan dapat dilihat melalui beberapa indikator, yaitu :

- (1) Adil dan tidak diskriminatif
- (2) Mengatasi konflik terjadi dalam permainan
- (3) Menghormati aturan dalam permainan

g) Percaya Diri

- (1) Memiliki kemampuan diri yang tinggi
- (2) Mengakui sebuah perbuatan benar dan salah
- (3) Memiliki keberanian yang tinggi.⁷

Beberapa hal yang dapat dilihat dari perilaku anak tersebut sebagai berikut:

- (1) Kerja sama: permainan tradisional sering melibatkan kerja sama antar anak untuk mencapai tujuan tertentu. Ini dapat membantu

⁷ Anhar Anhar, Ewan Irawan, and Rusdin Rusdin, "Pengaruh Permainan Tradisional Bentengan Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 8 Sampai 11 Tahun Di Desa Nunggi," *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)* 3, no. 3 (2022): 239–244.

memperkuat kemampuan siswa dalam bekerja sebagai tim dan membangun hubungan sosial yang baik.

- (2) Kedisiplinan: bermain bentengan atau permainan tradisional lainnya mengajarkan siswa tentang aturan, tata tertib, dan kedisiplinan dalam berpartisipasi. Ini dapat berdampak positif pada perilaku mereka di sekolah.
- (3) Pengembangan keterampilan komunikasi: permainan seperti ini memerlukan komunikasi antar pemain untuk merencanakan strategi dan berkoordinasi. Ini dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal.
- (4) Pengendalian diri: permainan tradisional dapat mengajarkan siswa tentang pengendalian diri, mengelola emosi, dan menghargai peraturan. Ini dapat berdampak pada perilaku sosial yang lebih baik.
- (5) Penghargaan terhadap perbedaan: bermain permainan tradisional bisa melibatkan anak-anak dari berbagai latar belakang sosial, budaya, dan suku. Ini dapat membantu siswa mengembangkan penghargaan terhadap perbedaan dan toleransi.

3. Permainan Tradisional

a. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional sebagai salah satu bentuk dari kegiatan bermain diyakini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan fisik dan mental peserta didik. Santrock, menjelaskan bahwa permainan (*play*) ialah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Permainan merupakan suatu

aktivitas bermain yang di dalamnya telah memiliki aturan yang jelas dan di sepakati bersama.

Permainan tradisional merupakan suatu aktifitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan di ajarkan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Dari permainan ini peserta didik akan mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya, memperoleh pengalaman yang berguna dan bermakna, mampu membina hubungan dengan sesama teman, meningkatkan perbendaharaan kata, serta mampu menyalurkan perasaan-perasaan yang tertekan dengan tetap melestarikan dan mencintai budaya bangsa.⁸

Menurut James Danandjaja, permainan tradisional adalah salah satu bentuk permainan anak-anak, yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun, serta banyak mempunyai variasi. Jika dilihat dari akar katanya permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan.⁹

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan suatu aktifitas bermain yang dilakukan oleh

⁸ Euis Kurniati, *Permainan Tradisional Dan Peranannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, (Jakarta: Kencana, 2016), hlm. 1-2

⁹ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), hlm. 132

anak-anak sejak zaman dahulu dengan aturan-aturan tertentu guna memperoleh kegembiraan dan dapat meningkatkan kemampuan sosial. Pada permainan tradisional, apabila diamati dari aktivitas yang dilakukan anak, permainan tradisional mengandung ketrampilan dan kecekatan kaki dan tangannya, menggunakan kekuatan tubuhnya, ketajaman penglihatannya, kecerdasan pikirannya, keluwesan gerak tubuhnya, menirukan alam lingkungannya.

Bermain adalah belajar bagi anak, karena melalui bermain, anak dapat meningkatkan kemampuannya dan mengembangkan dirinya. Kegiatan bermain pada peserta didik perlu mendapat perhatian oleh pendidik. Bermain dalam pembelajaran dapat dijadikan landasan dalam belajar karena melalui bermain peserta didik dapat pengalaman langsung dengan objek yang ada di sekitarnya sebagai media cara anak belajar.¹⁰

Yang disebut sebagai permainan/olahraga tradisional harus memenuhi dua persyaratan yaitu berupa “permainan/olahraga” dan sekaligus juga “tradisional” baik dalam memiliki tradisi yang telah berkembang selama beberapa generasi, maupun dalam arti sesuatu yang terkait dengan tradisi budaya suatu bangsa secara lebih luas.

Permainan tradisional merupakan unsur kebudayaan, karena mampu memberi pengaruh terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak. Permainan tradisional ini juga dianggap sebagai

¹⁰ Keen Achroni, *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*, (Jogjakarta: Javalitera, 2017), hlm. 46

salah satu unsur kebudayaan yang memberi ciri khas pada suatu kebudayaan tertentu.

Misbach permainan tradisional yang ada di Nusantara ini dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, seperti :

- 1) Aspek motorik: melatih daya tahan, daya lentur, sensimotorik, motorik kasar, motorik halus
- 2) Aspek kognitif: mengembangkan imajinasi, kreativitas, *problem solving*, strategi, antisipatif, pemahaman kontekstual.
- 3) Aspek emosi: katarsis emosional, mengasah empati, pengendalian diri.
- 4) Aspek bahasa: pemahaman konsep-konsep nilai.
- 5) Aspek sosial: menjalin relasi, kerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa/masyarakat.
- 6) Aspek spiritual: menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat agung (transcendental).
- 7) Aspek ekologis: memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana.
- 8) Aspek nilai-nilai moral: menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya.
- 9) Permainan adalah situasi bermain yang terkait dengan beberapa permainan dan tujuan tertentu yang menghasilkan kegiatan dalam kegiatan yang memiliki tujuan, dengan demikian dapat dipahami

bahwa dalam bermain terdapat aktivitas yang diikat dengan aturan untuk mencapai tujuan tertentu.¹¹

Nilai-nilai penting dalam bermain bagi anak menurut Haerani Nur yaitu sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan kemampuan problem solving pada anak.
- 2) Menstimulasi perkembangan bahasa dan kemampuan verbal.
- 3) Mengembangkan keterampilan sosial.
- 4) Merupakan wadah pengekspresian emosi.¹²

Kata tradisional yang berasal dari kata dasar tradisi memiliki arti adat kebiasaan turun-temurun (dari nenek moyang) yang masih dijalankan dalam masyarakat.

Kesimpulan dari pendapat diatas adalah bahwa permainan tradisional adalah situasi bermain yang merupakan adat kebiasaan turun-temurun yang terkait dengan beberapa permainan dan memiliki tujuan tertentu yang masih dijalankan dalam masyarakat.

Beragam permainan tradisional mampu menjadi media untuk mengoptimalkan berbagai kecerdasan, yang meliputi kecerdasan kognitif, Kecerdasan sosial, kecerdasan musikal, kecerdasan kinestetik, kecerdasan linguistik, dan kecerdasan spiritual hingga mengajarkan berbagai nilai positif dan menyehatkan badan¹³. Bahkan menurut

¹¹ Misbach, *Peran Permainan Tradisional Yang Bermuatan Edukatif Dalam Menyumbang Pembentukan Karakter Dan Identitas Bangsa* (Tesis UPI Bandung: Tidak Ditentukan, 2006), hlm. 88

¹² Haerani Nur, *Pendidikan Karakter Untuk Siswa SD dalam Perpestif Islam*, Mimbar Sekolah Dasar, Vol. 1, No. 1, Tahun 2014, hlm. 50-58

¹³ Keen Achroni, *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional* (Jakarta: JavaLitra, 2012), hlm. 6

penelitian yang dilakukan oleh Nanang Indardi mengungkapkan bahwa permainan-permainan tradisional dapat digunakan sebagai media terapi bagi anak-anak tunagrahita karena dapat membantu mengembangkan aspek motorik kasar dan kognitifnya.¹⁴

b. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Tradisional

Terdapat beberapa kelebihan yang bisa didapatkan dari aktivitas permainan tradisional yang telah dilakukan oleh anak-anak yang kerap melakukan permainan tradisional. Kelebihan permainan tradisional akan diuraikan sebagai berikut:

- a) Mampu mengembangkan keterampilan sosial anak yang diperoleh anak melalui proses bermain. Proses yang dimaksudkan, di antaranya; ketrampilan anak ketika menentukan jenis permainan yang akan dilakukan, ketika menentukan siapa yang akan menjadi kucing, ketika menentukan kelompok- kelompok kecil, ketika menunggu giliran, munculnya proses resolusi konflik yang muncul, dan diselesaikan menurut pola fikir anak.
- b) Beberapa permainan yang memiliki nilai kompetensi dalam permainan mampu memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar bersaing dengan sehat untuk mencapai tujuan yang diharapkan.
- c) Dengan bernain bersama teman, anak akan mampu mengembangkan proses interaksi sosial salah satu interaksi sosial yang akan muncul adalah becakap-cakap antar pemain yang hal ini

¹⁴ Nanang Indardi, *Permainan Tradisional Terhadap Anak* (Bandung: Pustaka Belajar, 2015), hlm. 54

akan sangat membantu mengembangkan social skill, motoric skill, dan emotional skill. Bentuk lain dari proses interaksi sosial juga adalah munculnya ketrampilan bekerja sama.

- d) Permainan tradisional mampu merangsang berbagai aspek perkembangan anak. Hal ini sejalan dengan yang dilakukan oleh Soejadmiko bahwa permainan yang dilakukan sebaiknya dapat menggerakkan seluruh anggota tubuh anak, merangsang otot-otot (keseimbangan, kelenturan, ecaepatan, kekuatan, ketrampilan, menari dan olahraga), mampu merangsang pancaindra (penglihatan, pendengaran, penciuman, perabaan, dan pengecap), mampu merangsang komunikasi verbal (berbicara, Tanya jawab, bercerita dan bernyanyi). Serta mampu merangsang aktivitas berpikir (tebak-tebakan, pantun pada aturan), dan mampu merangsang emosi-sosial (bermain bersama, tenggang rasa, dan patuh pada aturan), dan dapat melatih etika-moral (baik buruk, benar salah). Dan permainan tradisional memiliki semua kesempatan untuk mengembangkan hal-hal tersebut di atas.
- e) Kelebihan dari permainan tradisional adalah bahan-bahan yang digunakan adalah bahan yang mudah dan murah, bahkan umumnya jika ada alat dan bahan yang diperlukan dalam melakukan suatu permainan, maka alat dan bahan tersebut adalah alat-alat bekas yang ada di sekitar lingkungan mereka.
- f) Permainan tradisional sangat mendidik anak-anak untuk menghadapi masa depan. Sebab, dalam cerita rakyat dan permainan

anak-anak, terdapat banyak nilai yang bisa dijadikan pegangan hidup. Nilai moral, etika, kejujuran, kemandirian, etos kerja, solidaritas sosial, dan sebagainya secara implisit ada pada warisan leluhur.¹⁵

Adapun kekurangan dari permainan tradisional sebagai berikut ini.

- a) Kata dalam lagu-lagu yang dinyanyikan (kakawihan) pada beberapa permainan menjurus pada hal-hal yang berbau pohn dan jorok (menjurus pada seks) hal ini dapat memberikan efek negatif bagi anak karena memang belum sesuai dengan perkembangan mereka. Seperti pada permainan ngo-ongo-ongo.
- b) Kata-kata pacaran dalam permainan donal bebek dan bunuh diri pada permainan *mi..mi..mi* bisa menimbulkan efek negatif kepada anak karena hal ini juga kurang sesuai dengan perkembangan anak. Pada saat proses bermain berlangsung, munculnya berbagai bahasa yang dikeluarkan oleh anak. Bahasa yang diucapkan tersebut cenderung kasar

c. Manfaat Permainan Tradisional

Permainan tradisional yang sarat dengan nilai- nilai budaya mengandung unsur senang, dan hal ini akan membantu perkembangan peserta didik ke arah lebih baik di kemudian hari. Tentu saja hal ini dilatarbelakangi bahwa peserta didik yang melakukan permainan ini merasa terbebas dari segala tekanan, sehingga rasa keceriaan dan kegembiraan dapat tercermin pada saat peserta didik memainkannya.

¹⁵ Khadijah, *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah* (Bandung: Citapustaka Media perintis, 2017), hlm. 143

Permainan ini juga dapat membantu peserta didik dalam menjalin relasi sosial baik dengan teman sebayanya (peer group) maupun dengan teman yang usianya lebih muda atau lebih tua. Permainan ini juga dapat melatih peserta didik dalam manajemen konflik dan belajar mencari solusi dari permasalahan yang dihadapinya.

4. Permainan Tradisional Bentengan

Bentengan adalah permainan tradisional yang berkembang di berbagai daerah di Indonesia dengan berbagai nama seperti “Main Benteng” di Provinsi Lampung, “Merebut Benteng” di Provinsi Jambi, “Tawanan” di Provinsi Kalimantan Tengah, dan “Benteng” di DKI Jakarta. Perbedaan nama ini diikuti dengan sedikit perbedaan dalam permainan yang dilakukan. Kabupaten Pamekasan dan daerah Jember memiliki permainan tradisional mirip dengan bebentengan bernama “Chu”. Dalam permainan ini anak-anak diharuskan meneriakkan kata “chuuu” saat sedang berlari keluar dari benteng dan harus terus berlari saat mereka di luar. Para pemain baru boleh berhenti ketika sudah kembali ke benteng. Walaupun terdapat beberapa perbedaan, pada dasarnya permainan ini disebut “benteng” karena tiap regu yang sedang bermain akan berusaha menyerang dan mempertahankan benteng miliknya dari serangan lawan. Pemain akan berusaha menyentuh benteng lawan untuk menang dan menyentuh pemain lawan untuk menangkapnya menjadi tawanan.

Menurut menurutkan bahwa permainan ada dua pengertian. Pertama, permainan adalah sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Kedua, permainan diartikan

sebagai aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencairan menang kalah.¹⁶

Secara harfiah kata tradisional diartikan sebagai aksi atau tingkah laku alami akibat kebutuhan dari nenek moyang.¹⁷ Jadi permainan tradisional atau olahraga tradisional merupakan aktifitas fisik yang dilakukan oleh sekelompok masyarakat tertentu yang didalamnya terdapat gambaran dari aktivitas-aktivitas masyarakat tersebut. Ajun Khamdani menyatakan beberapa nilai dan manfaat yang terkandung dalam permainan tradisional bagi perkembangan anak, diantaranya:

1) Nilai Demokrasi

Sebelum permainan dimulai para pelaku merundingkan terlebih dahulu mengenai aturan dan tata cara bermain dalam permainan. Berdasarkan hal tersebut para pelaku sebenarnya diajarkan untuk memiliki jiwa demokrasi.

2) Nilai Pendidikan

Permainan tradisional dapat digunakan sebagai media untuk memberikan pendidikan jasmani maupun rohani, misalnya menumbuhkan sifat sosial, disiplin etika moral, kejujuran, kemandirian, ketangkasan, dan percaya diri. Permainan yang dilakukan secara beregu dapat memupuk kerjasama sehingga menghindarkan dari sikap egois.

¹⁶ Andang Ismail, *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif* (Yogyakarta: Pilar Media, 2009), hlm. 22

¹⁷ Ajun Khamdani, *Olahraga Tradisional Indonesia* (Singkawang: PT Maraga Borneo Tarigas, 2010), hlm. 13

3) Nilai Kepribadian

Pada permainan tradisional juga terdapat aspek tertentu yang dapat dikembangkan dalam pembentukan kepribadian. Aspek tersebut meliputi aspek jasmani (fisik), rohani (psikis), dan aspek sosial.

4) Nilai Keberanian

Pada permainan tradisional, mengandung nilai keberanian dimana setiap peserta dituntut untuk memiliki sikap berani, sikap ini dimaksudkan dalam berani mengambil keputusan dan memperhitungkan strategi tertentu sehingga dapat memenangkan permainan.

5) Nilai Kesehatan

Kegiatan bermain yang dilakukan anak-anak merupakan suatu kegiatan yang mengandung unsur berlari dan melompat sehingga menggerakkan otot tubuh.

6) Nilai Persatuan

Bentengan dapat dikatakan sebagai sebuah permainan yang memerlukan kerjasama dalam mencapai kemenangan. Oleh karena itu, setiap anggota kelompok harus memiliki rasa solidaritas kelompok yang tinggi, hal inilah yang menyebabkan rasa solidaritas harus ditumbuhkan dalam diri anak.

7) Nilai Moral

Melalui kegiatan bermain, anak dapat memahami dan mengenal kultur atau budaya bangsanya. Selain itu, anak juga memahami pesan moral yang terkandung di dalam permainan tersebut.¹⁸

Permainan bentengan Salah satu permainan yang disukai oleh para peserta didik adalah permainan bentengan. Permainan ini merupakan permainan yang menuntut stamina para pemain untuk mengalahkan benteng pertahanan lawan, mempertahankan benteng sendiri dan menyelamatkan anggota tim dari sandera lawan. Pada permainan bentengan siswa dipacu untuk bisa bergerak dengan cepat, lincah, mengatur strategi, agar bisa mempertahankan benteng dari serangan lawan.¹⁹

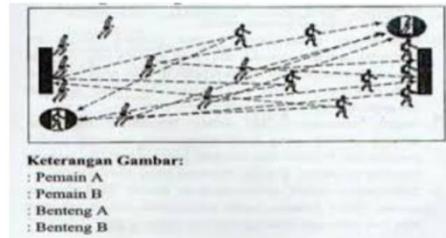
Slamet menyatakan permainan bentengan adalah permainan yang dimainkan oleh dua grup, masing-masing terdiri dari 4 sampai 8 orang. Masing-masing grup memilih satu tempat sebagai markas, biasanya sebuah tiang, batu atau pilar sebagai 'benteng'.²⁰ Hal senada juga diungkapkan Ishaq. tujuan utama permainan ini adalah untuk menyerang dan mengambil alih benteng lawan dengan menyentuh tiang atau pilaryang telah dipilih oleh lawan dan meneriakkan kata benteng.

¹⁸ Ajun Khamdani, *Olahraga Tradisional Indonesia* (Singkawang: PT Maraga Borneo Tarigas, 2010), hlm. 95-97

¹⁹ Sunarto dan Agung Hartono, *Perkembangan Peserta Didik* (Jakarta: Bumi Aksara, 2002), hlm. 132.

²⁰ Slamet Achmad, *Penganggaran Perencanaan dan Pengendalian Usaha* (Semarang: UNNES PRESS, 2007), hlm. 37

permainan bentengan merupakan permainan tradisional yang biasa dimainkan oleh anak-anak.²¹



Gambar 1. Permainan Bentengan

Untuk mendapatkan gambaran permainan bebentengan secara lebih mendetail, bagian ini akan membahas struktur permainan bebentengan berdasarkan struktur yang dipaparkan oleh Fullerton. Fullerton menjelaskan bahwa tiap permainan dibentuk dari enam bagian yaitu pemain, tujuan permainan, prosedur, aturan, sumber daya, dan konflik. Penjelasan dari tiap bagian tersebut dapat lihat sebagai berikut.

1) Pemain

Permainan bebentengan membutuhkan setidaknya empat orang pemain atau lebih. Jumlah pemain ini akan dibagi menjadi dua kelompok besar.

2) Tujuan

Tujuan utama permainan bebentengan adalah menyentuh benteng kelompok lawan.

²¹ Ishaq, Pengaruh Permainan tradisional terhadap perilaku social anak (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), hlm. 42-48

3) Prosedur

Benteng lawan harus disentuh menggunakan anggota tubuh dan tidak diperbolehkan menggunakan alat tambahan. Pemain keluar dengan energi tertentu yang digunakan untuk menyentuh benteng lawan atau menyentuh pemain lawan yang lebih lemah energinya.

4) Aturan

Setiap pemain yang keluar paling akhir dari benteng dianggap memiliki energi yang lebih besar dari pemain sebelumnya. Apabila seorang pemain tersentuh oleh pemain yang lebih kuat, pemain tersebut akan dijadikan tawanan

Berikut detail cara bermain bebentengan.

- 1) Pemain dibagi menjadi dua kelompok, dengan jumlah pemain minimal empat orang. Jumlah pemain maksimal tidak ditentukan asalkan tiap kelompok memiliki jumlah yang sama.
- 2) Kedua kelompok kemudian akan memilih sebuah objek sebagai benteng yang harus mereka lindungi dengan jarak antar benteng 6 s.d.10 meter
- 3) Tugas dari tiap kelompok adalah merebut benteng milik musuh dengan cara menyentuhnya.
- 4) Benteng-benteng ini dianggap berfungsi memberikan kekuatan bagi pemain.

- 5) Pemain yang berada di luar benteng akan berkurang kekuatannya sehingga dapat ditangkap oleh pemain lawan yang baru keluar dari benteng.
- 6) Pemain harus memperbaharui kekuatannya dengan kembali ke benteng.
- 7) Pemain yang tertangkap oleh lawan, akan ditawan di benteng milik lawan dan baru dapat dibebaskan jika ada pemain dari grup yang sama menyentuhnya.

5. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan. Pendidikan Jasmani adalah proses pendidikan dengan pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani yang dilakukan secara sadar, sistematis, dan intensif guna merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, motorik, berfikir, emosional, sosial, dan moral. Pendidikan jasmani adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan, melalui aktifitas jasmani yang dikelola secara sistematis untuk menuju manusia Indonesia seutuhnya.²²

Pendidikan jasmani sebagai komponen pendidikan secara keseluruhan telah disadari oleh banyak kalangan. Namun, dalam pelaksanaannya pengajaran pendidikan jasmani berjalan belum efektif seperti yang diharapkan. Orientasi pembelajaran harus disesuaikan sehingga

²² Bahrudin, *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan* (Jakarta: PT Galaxy Puspa Mega, 2008), hlm. 89

menarik dan menyenangkan, sasaran pembelajaran ditujukan bukan hanya mengembangkan keterampilan olahraga, tetapi pada perkembangan pribadi anak seutuhnya. Konsep dasar pendidikan jasmani dan model pengajaran pendidikan jasmani yang efektif perlu dipahami oleh Guru yang hendak mengajar pendidikan jasmani²³.

Pendidikan jasmani dan olahraga merupakan proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, suatu kegiatan mendidik anak dengan proses pendidikan melalui aktivitas jasmani dan olahraga. Perbedaan pendidikan jasmani dan olahraga dengan mata pelajaran lainnya adalah alat yang digunakan adalah gerak insani, manusia yang bergerak secara sadar. Gerak itu dirancang secara sadar oleh gurunya dan diberikan dalam situasi yang tepat, agar dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak didik.²⁴

Dari berbagai pengertian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa Pendidikan jasmani merupakan proses belajar mengajar melalui aktivitas jasmani untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan psikomotor, afektif, dan kognitif secara menyeluruh, selaras, dan seimbang untuk menuju manusia Indonesia seutuhnya. Pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan secara keseluruhan yang tidak dapat dipisahkan dan ikut membantu tujuan pendidikan secara umum.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan memiliki beberapa tujuan yang di jabarkan yaitu:

²³ Harsono, *Perencanaan Program Latihan* (Bandung: UPI, 2004), hlm. 19

²⁴ Sukadiyanto, *Pengantar Teori dan Metodologi Melatih Fisik* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2005), hal. 11

- 1) Menjadi landasan karakter yang kuat melalui internalisasi nilai dan pendidikan jasmani.
- 2) Dapat membangun landasan kepribadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap sosial dan toleransi dalam konteks kemajemukan budaya, etnis dan agama.
- 3) Dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kritis melalui tugas-tugas pembelajaran pendidikan jasmani.
- 4) Dapat mengembangkan sikap sportif jujur, disiplin, tanggung jawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis melalui aktivitas jasmani.
- 5) Dapat mengembangkan keterampilan gerak dan keterampilan teknik serta strategi berbagai permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, senam, aktivitas ritmis, akuatik dan pendidikan luar kelas.
- 6) Dapat mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani.
- 7) Dapat mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri dan orang lain.
- 8) Mengetahui dan memahami konsep aktivitas jasmani sebagai informasi untuk menapai kesehatan, kebugaran, dan pola hidup sehat.
- 9) Pendidikan jasmani mampu mengisi waktu luang dengan aktivitas jasmani yang bersifat rekreatif.²⁵

²⁵ Rasdiani, *Dasar-dasar Pendidikan* (Medan: Gema Insani, 2013), hlm. 3-5

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

1. Jurnal dengan judul "*Penerapan Permainan Tradisional Bentengan Untuk Meningkatkan Sosio-Emosional*"

Penelitian sebelumnya	Penelitian Sekarang
<p>Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) merupakan pendidikan yang ada pada sekolah dasar memiliki tujuan untuk mengembangkan gerak dasar motorik pada siswa sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui pengaruh dan berapa besar permainan tradisional bentengan dalam pembelajaran PJOK terhadap sosio-emosional siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu dengan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian one group pre-test post-test design. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 30 siswa dari kelas IV SDN X. Metode pengumpulan data pada penelitian ini dengan instrumen penelitian</p>	<p>Dalam penelitian ini sama sama menggunakan permaiann tradisional dan pelajaran penjas. Namun perbedaan penelitian sebelumnya bertujuan untuk menerapkan permainan tersebut untuk meningkatkan sosial emosional peserta didik, sedangkan dalam penelitian saya untuk mengukur pengaruh permainan tradisional tersebut terhadap pembentukan perilaku sosial peserta didik dikelas V.</p>

<p>yang menggunakan skala pengukuran yaitu skala likert. Hasil yang didapatkan yaitu meningkatkannya nilai rata-rata dari pretest sebesar 72.64 ke posttest dengan nilai 86.94. Kesimpulan yang di dapatkan yaitu terdapat pengaruh permainan bentengan terhadap sosio emosional siswa.²⁶</p>	
--	--

2. Jurnal dengan judul “*Pengaruh Permainan Tradisional Bentengan Terhadap Peningkatan Interaksi Sosial Pada Siswa Kelas 3 Di Sekolah Dasar Negeri Kunciran 9 Tangerang Tahun 2017*”

Penelitian sebelumnya	Penelitian sekarang
<p>Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dalam meningkatkan interaksi sosial pada anak usia sekolah dapat dilakukan dengan cara bermain. Salah satu permainan tradisional yang mampu membentuk karakter positif pada anak-anak dan membentuk suatu interaksi sosial anak yang baik yaitu</p>	<p>Jika penelitian sebelumnya untuk meningkatkan interaksi sosial peserta didik menggunakan permainan bentengan. Namun dalam penelitian saya memiliki perbedaan yaitu untuk mengukur pengaruh permainan tradisional bentengan dalam pembelajaran</p>

²⁶Haryadi R, Syam Tuasikal AR, Siantoro G. Penerapan Permainan Tradisional Bentengan Untuk Meningkatkan Sosio-Emosional. *J Sport (Sport, Phys Educ Organ Recreat Training)*. 2023;7(1):96-102. doi:10.37058/sport.v7i1.6556

<p>permainan bentengan. Permainan secara berkelompok ini dibutuhkan kerjasama yang baik sehingga dapat terciptanya suatu interaksi atau komunikasi yang baik pada siswa kelas 3 di Sekolah Dasar Negeri Kunciran 9 Tangerang Tahun 2017. Metode Penelitian, rancangan penelitian menggunakan Mixed Methods. desain penelitian kuantitatif menggunakan desain penelitian pre eksperimental dengan pendekatan one group pre-post test design, sedangkan metode penelitian kualitatif dengan studi kasus. Dengan jumlah sampel kuantitatif sebanyak 32 orang yang terbagi menjadi 2 kelompok sedangkan sampel penelitian kualitatif sebanyak 6 orang. Analisa menggunakan uji Marginal Homogeneity. Hasil Penelitian, diketahui interaksi sosial pada siswa sebelum dilakukan permainan tradisional bentengan 40, 6% interaksi</p>	<p>penjas dalam pembentukan perilaku sosial peserta didik.</p>
---	--

<p>sosial siswa cukup dan 59, 4% interaksi sosial siswa kurang. Setelah dilakukan permainan tradisional bentengan menjadi 12, 5% interaksi sosial siswa baik, 65, 6% interaksi sosial siswa cukup dan 21, 9% interaksi sosial siswa kurang. Menunjukkan hasil sig (0,000) untuk permainan tradisional bentengan yang berarti p value < 0, 05. Kesimpulan, hasil pada penelitian ini menunjukkan ada pengaruh permainan tradisional bentengan terhadap peningkatan interaksi sosial pada siswa kelas 3.²⁷</p>	
--	--

3. Jurnal dengan judul “*Pengaruh Permainan Tradisional Bentengan terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 8 sampai 11 Tahun di Desa Nunggi*” .

Penelitian sebelumnya	Penelitian Sekarang
Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui apakah ada pengaruh	Dalam penelitian ini sama sama menggunakan permainan

²⁷Anhar, Anhar, Ewan Irawan, and Rusdin Rusdin. “Pengaruh Permainan Tradisional Bentengan Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 8 Sampai 11 Tahun Di Desa Nunggi.” *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)* 3, no. 3 (2022): 239–244.

<p>permainan tradisional bentengan terhadap perilaku sosial anak usia 8 sampai 11 tahun didesa nunggi. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Desain penelitian yang dilakukan adalah “<i>One Group Pretest-postest Design</i>”. Populasi dalam penelitian ini 34 anak didesa nunggi. Test menggunakan angket keterampilan sosial. Tujuan test ini untuk mengetahui pengaruh perilaku sosial anak didesa nunggi. Tehknik analisi data menggunakan uji t melalui uji persyaratan normalitas dan homogenitas. Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh permainan tradisional bentengan terhadap perilaku sosial anak usia 8 sampai 11 tahun didesa nunggi. Hasil ini dibuktikan dengan perbandingan hasil penelitian dan analisis data disimpulkan bahwa nilai rata-rata anak setelah diterapkan permainan</p>	<p>tradisional untuk mengukur perilaku peserta didik. Namun perbedaan dengan penelitian saya sample nya menggunakan peserta didik kelas V, sedangkan penelitian sebelumnya menggaunakan sample anak usia 8 sampai 11 tahun.</p>
--	---

<p>berupa permainan bentengan adalah 28, 25 jika dibandingkan dengan sebelumnya nilai rata-rata 15, 84. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai posttest lebih besar dari pada pretest ($28, 25 > 15, 84$). Berdasarkan analisis data untuk menjawab hipotesis penelitian yang diajukan diperoleh nilai “t” “hitung sebesar 17,156 dengan tarafsignifikan 2,035 dengan $df=33$ ternyata angka penolakan hipotesis Nol yang dinyatakan dalam tabel nilai-nilai “t” “besarnya adalah 2,035 dengan demikian maka hipotesis Nol ditolak dan hipotesis alternative yang mengatakan “ada pengaruh permainan tradisional bentengan terhadap perilaku sosial anak usia 8 sampai 11 tahun” diterima.²⁸</p>	
--	--

²⁸ Irawan, E. *et al.* (no date) *Pengaruh Permainan Tradisional Bentengan Terhadap Perilaku Sosial anak usia 8 sampai 11 Tahun di desa nunggi*, *Jurnal Ilmiah Mandala Education*. Available at: <https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME/article/view/3807/2846> (Accessed: 02 May 2024)

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif dengan jenis penelitian *field research*. Metode penelitian deskriptif kualitatif adalah ilmu-ilmu penelitian sosial yang mengumpulkan dan menganalisis berupa kata-kata (lisan maupun tulisan) dan perbuatan-perbuatan manusia serta peneliti tidak berusaha menghitung dan mengkuantifikasi data kualitatif yang diperoleh dan dengan demikian tidak menganalisa angka-angka.¹ Bisa dikatakan dalam penelitian ini menggambarkan fonema secara detail.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan deskriptif, dengan demikian penelitian ini menggambarkan suatu keadaan dengan kata-kata. Deskriptif adalah metode yang digunakan sifat atau keadaan yang sementara berjalan pada saat penelitian dilakukan dan memeriksa sebab-sebab dari gejala tertentu.² Metode deskriptif dapat diartikan sebagai prosedur pemecahan masalah yang diselidiki, dengan menggambarkan atau melukiskan keadaan objek penelitian pada saat sekarang, berdasarkan fakta-fakta yang tampak sebagaimana adanya metode deskriptif memusatkan perhatiannya pada penemuan fakta-fakta sebagaimana keadaan sebenarnya.

¹ Afrizal, Metode Penelitian Kualitatif, Sebuah Upaya Mendukung Penggunaan Penelitian Kualitatif dalam Berbagai Disiplin Ilmu, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2014), h. 13

² Consoelodkk, Pengantar Metode Penelitian, (Jakarta: UI, 1993), h. 71

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Adapun lokasi penelitian ini adalah di SD N 112 Rejang Lebong. Dengan pokok pikiran bahwa lokasi tersebut efektif untuk melakukan eksploitasi data. Lokasi tersebut merupakan lokasi yang strategis karena mudah di jangkau oleh kendaraan umum. Adapun objek analisis penelitian ini adalah siswa sebagai responden, kemudian siswa sebagai informasi dalam penulisan penelitian ini.

2. Adapun waktu penelitian ini dilaksanakan dalam waktu kurang lebih terhitung dari keluarnya penerbitan SK penelitian sampai dengan selesai.

C. Subjek Penelitian

Subjek Penelitian atau Sampling penelitian adalah sebagai objek yang akan di teliti. Dalam prosedur subjek yang terpenting adalah bagaimana menentukan informan. Dan informan mampu memberikan informasi sesuai dengan fakta penelitian. Adapun subjek penelitian ini adalah guru Penjas, peserta didik kelas V. Maka penelitian ini menggunakan *Purposive sampling*.³

Purposive Sampling adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu⁴. Menurut sugiyono “metode penentuan sampel jenuh atau total sampling adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.⁵ Sampel yang diambil pada subjek penelitian ini kelas V pada mata pelajaran penjas.

³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta,1998), 129

⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2016), 85.

⁵ *Ibid*, 85.

D. Sumber Data

Sumber data ini akan dibagi menjadi 2 bagian yakni sumber data primer dan sumber data sekunder.

1. Sumber Primer

Data pokok dari penelitian disebut sebagai data primer. Yaitu data yang diperoleh langsung dari informasi penelitian yaitu kepala SDN 112 Rejang Lebong, Guru penjas di SDN 112 Rejang Lebong dan peserta didik kelas V.

2. Sumber Sekunder

Data-data yang berhubungan dengan penelitian yang bersifat mendukung disebut sebagai data skunder, data skunder ini berupa : jurnal, buku serta sumber lain yang dianggap dapat menjadi penunjang dalam penelitian ini.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik dalam pengumpulan data ini sangat penting agar hasil dari penelitian yang penulis dapatkan bersifat valid dan konkret. teknik pengumpulan data nya, Yaitu :

1. Observasi

Dalam penelitian kualitatif pengumpulan data biasa dengan menggunakan Observasi. Observasi adalah kegiatan yang penulis lakukan langsung terjun kelapangan⁶ dan mengamati terhadap variable yang akan

⁶ Nurul Zuriah, *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), 224.

diteliti. Dalam hal ini Penulis meninjau dari aktivitas belajar mengajar ketika di dalam kelas dan dengan observasi ini digunakan untuk memperoleh data informasi mengenai keadaan umum dari SDN 112 Rejang Lebong kelas V, untuk mendapatkan informasi mengenai kegiatan langsung dalam sebuah proses belajar mengajar serta mengetahui strategi guru dalam pembentukan perilaku sosial peserta didik.

2. Wawancara

Penulis memberikan kesempatan kepada narasumber untuk berbicara secara luas serta mendalam, dalam hal ini peneliti menggunakan teknik wawancara terbuka.⁷ Sebelum penulis melakukan wawancara, penulis telah menyiapkan daftar pertanyaan terlebih dahulu. Tujuan dilaksanakannya wawancara untuk memperoleh informasi mengenai data-data yang berkaitan dengan bagaimana strategi guru akidah akhlak dalam membina akhlak peserta didik dan untuk memperoleh data-data mengenai faktor pendukung dan penghambat strategi guru akidah akhlak dalam membina akhlak peserta didik.

3. Dokumentasi

Pada teknik ini penulis memperoleh dari berbagai macam sumber tertulis ataupun dokumen yang ada pada responden maupun tempat.⁸ Dokumentasi akan menjadi pelengkap dari penggunaan observasi dan wawancara dalam penelitian ini deskriptif kualitatif. Adapun dokumen yang akan diperoleh berupa data informan dari guru. Metode ini

⁷Sudarwan Danim, *Menjadi Penelitian Kualitatif* (Bandung: CV PustakaSetia, 2002), 132.

⁸Lexy j Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), 55.

digunakan untuk memperkuat data yang telah diperoleh oleh penulis sebagai bukti telah dilakukannya observasi dan wawancara berupa sejarah sekolah, profil sekolah dan keadaan guru dan siswa di sekolah.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan teknik yang ada dalam setiap penelitian baik itu kualitatif maupun kuantitatif. Akan tetapi teknik analisis data ini disesuaikan dengan penelitian data yang digunakan yakni penelitian kualitatif deskriptif. Analisis data deskriptif ini difungsikan untuk menggambarkan data faktual serta aktual dari responden yang penulis temukan di lapangan. Dalam penelitian kualitatif ini menggunakan Reduksi Data, Penyajian Data dan Verifikasi Data:

1. Reduksi Data (*Data Reduction*), laporan yang ditemukan di lapangan dituangkan dalam bentuk uraian yang lengkap dan terperinci. Laporan yang didapat di lapangan akan di reduksi, dirangkum, dipilih hal pokoknya kemudian menentukan tema atau polanya. Dalam hal ini akan mempermudah penulis dalam mengumpulkan data.
2. Penyajian Data (*Data Display*), setelah melakukan reduksi data, maka langkah selanjutnya adalah penyajian data. Penyajian data ini dapat berupa bagan, ataupun uraian singkat dan sejenisnya. Penyajian data akan memudahkan penulis untuk melihat gambaran secara keseluruhan atau bagian tertentu.

3. Verifikasi data (*data Verification*) setelah melakukan penyajian data ,maka akan didapatkan kesimpulan awal yang masih bersifat sementara dan akan berubah jika ditemukan data yang tidak kuat. ⁹

G. Teknik Uji Keabsahan Data

Mengenai hal ini penulis memilih teknik pemeriksaan kebenaran data dengan triangulasi data, triangulasi data ialah usaha mengecek kebenaran data atau informasi yang diperoleh oleh penulis dari berbagai sudut pandang yang berbeda dengan cara mengurangi sebanyak mungkin yang biasa terjadi pada saat pengumpulan data. Menurut Denzi, ada empat macam triangulasi dalam penelitian kualitatif. tetapi dalam hal ini hanya menerapkan dua triangulasi dengan uraian sebagai berikut:¹⁰

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber yaitu teknik yang digunakan untuk mencari data sejenis dengan mengecek data dari berbagai sumber informan. dari data-data yang diperoleh tersebut, maka peneliti akan mudah untuk mendiskripsikan, mengatagorikan mana yang sama, mana yang yang spesifik. Sehingga analisis yang dilakukan oleh penulis akan lebih mudah, bahan analisis ini dapat berupa dokumen maupun kegiatan yang sedang berlangsung.

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik adalah teknik untuk menguji keabsahan data yang dilakukan dengan mengecek data kepada informan dengan

⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2012), 225.

¹⁰ Lexy j Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006), 248.

menggunakan metode yang berbeda. Misalnya data yang diperoleh dari hasil wawancara dikroscek kembali dengan observasi.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

1. Kondisi Objektif Wilayah Penelitian

Sekolah Dasar Negeri (SDN) 112 Rejang Lebong adalah salah satu sekolah dasar yang beralamatkan di Jalan W. Prayitno RT.08 RW. 03, Kelurahan Air Bang, Kecamatan Curup Tengah, Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu.

SD Negeri 112 Rejang Lebong berdiri di atas tanah hibah dari masyarakat seluas 2708 m² dengan luas bangunan 576 m². SD Negeri 112 Rejang Lebong didirikan pada tahun 1990 dan mulai beroperasi aktif digedung sejak tahun 1976 hingga sekarang, SD 112 Rejang Lebong saat ini sudah berakreditasi baik (B). Dengan jumlah siswa kueang lebih 300 siswa Tahun Pelajaran 2021/2022.¹

2. Sarana dan Prasarana

Tabel 4. 1 Data Sarana dan Prasarana SDN 112 Rejang Lebong

No	Nama Prasarana	Jumlah
1	Ruang belajar	8
2	Ruang guru	1
3	Ruang perpustakaan	1
4	Ruang kepala sekolah	1
5	Wc guru	2
6	Wc siswa	2
7	Meja guru	20
8	Kursi guru	20
9	Meja siswa	199
10	Kursi siswa	389

¹ Siti Rohani, Kepala Sekolah SD Negeri 112 Rejang Lebong, *Wawancara* Curup Tengah, 21 Mei 2024.

11	Lemari guru	9
12	Lemari dan rak pimpinan	6
13	Bel sekolah	1
14	Proyektor	2
15	Warles	1
16	LCD	2
17	Komputer	1

3. Keadaan siswa SDN 112Rejang Lebong

Tabel 4. 2 Jumlah siswa SDN 112 Rejang Lebong

No	Kelas	Jumlah Rombel	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	I	2	27	28	55
2	II	2	23	18	41
3	III	2	28	24	52
4	IV	2	24	26	50
5	V	2	30	18	48
6	VI	2	30	25	55

4. Keadaan guru SDN 112 Rejang Lebong

Tabel 4. 3 Daftar guru dan staf SDN 112 Rejang Lebong

No	Nama Guru	Jabatan	Ket
1	Siti Rohani, M.Pd	Kepala Sekolah	PNS
2	Rahma Gustiani	OPS	Honor
3	Eka Rosita Dewi, S.Pd	Perpustakaan	Honorer
4	Putri Ayu Anjani, S.Pd	Tata Usaha	Honorer
5	Fadhil Hadi, M.Pd	Guru Penjas	Honorer
6	Wannahri, S.Pd	Guru Penjas	PNS
7	Daryani, S.Pd.I	Guru PAI	PNS
8	Muspiran, S.Pd.I	Guru PAI	PNS
9	Etha Yunita, S.Pd	Guru Maple	Honorer
10	Nenny Merdiyanti Utami, S.Pd	Guru Maple	Honorer
11	Hernawan, S.Pd	Guru Maple	Honorer
12	Ike Aryana, S.Pd	Guru Kelas	PPPK
13	Elvita Yulismiati, S.Pd	Guru Kelas	Honorer
14	Venti Heriyanti, S.Pd	Guru Kelas	Honorer
15	Yosi Luki, S.Pd.I	Guru Kelas	PPPK
16	Feni Nastiti Herlambang, S.Pd	Guru Kelas	Honorer

17	Sihayati, S.Pd	Guru Kelas	PNS
18	Sri Haryati, S.Pd.I	Guru Kelas	PNS
19	Lermin Lombantoruan, S.Pd	Guru Kelas	PNS
20	Wiwik Sopian, S.Pd	Guru Kelas	PNS

5. Visi Misi

1). Visi

Terwujudnya peserta didik yang berakhlak mulia, berkarakter, cerdas, terampil, berprestasi, dan berwawasan global.²

2). Misi

- 3 Menciptakan sekolah yang bernuansa religious
- 4 Menumbuh kembangkan kualitas siswa dalam berbagai aspek yang dapat mendukung budaya dan karakter bangsa.
- 5 Menciptakan lingkungan sekolah yang bersih, sejuk, indah dan nyaman
- 6 Meningkatkan kedisiplinan seluruh komponen sekolah.
- 7 Mewujudkan kerjasama yang harmonis, baik didalam maupun diluar rumah
- 8 Meningkatkan kompetensi siswa agar mampu bersaing untuk
- 9 Melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.³

² Dokumen SD Negeri 112 Rejang Lebong, Curup Tengah, 21 Mei 2024.

³ Dokumen SD Negeri 112 Rejang Lebong, Curup Tengah, 21 Mei 2024.

A. Pemaparan Proses Pengumpulan Data

Setelah menjabarkan hal-hal yang melatarbelakangi penelitian, teori-teori yang telah mengukuhkan penelitian, dan metode penelitian yang digunakan, maka pada bab ini dipaparkan mengenai hasil dari penelitian. Hasil penelitian akan dijabarkan berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi. Pembahasan dalam bab ini didapat melalui hasil pengumpulan data melalui studi dokumentasi, observasi, wawancara terhadap informan yang dibutuhkan dalam penelitian, serta diskusi yang terfokuskan terhadap masalah yang diteliti. Pada bab hasil penelitian dan pembahasan ini, akan menguraikan berbagai hal mengenai hasil wawancara pada bulan Mei 2024 yang dilakukan di SDN 112 Rejang Lebong.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Menurut Sugiyono pada bukunya Metode Penelitian Kualitatif:

“Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat, yang digunakan untuk meneliti pada kondisi ilmiah (eksperimen) dimana sebagai instrument, Teknik pengumpulan data dan di analisis yang bersifat kualitatif lebih menekankan pada makna”.⁴

Metode analisis deskriptif yaitu suatu metode penelitian yang dilakukan untuk menggambarkan proses atau peristiwa yang sedang berlaku pada saat ini di lapangan yang dijadikan objek penelitian, kemudian data atau informasinya di analisis sehingga diperoleh suatu pemecahan masalah.

Untuk tahap analisis yang dilakukan oleh peneliti adalah membuat daftar pertanyaan untuk wawancara, pengumpulan data, dan melakukan

⁴ Sugiyono, “Metode Penelitian Pendidikan Kualitatif, Kuantitatif, R&D”, Bandung 2019

analisis data yang dilakukan sendiri oleh peneliti. Untuk dapat mengetahui Penerapan Permainan Tradisional Bentengan Dalam Pembelajaran Penjas Terhadap Pembentukan Perilaku Sosial Siswa Kelas V SDN 112 Rejang Lebong. Pertama, menyusun daftar untuk pertanyaan wawancara berdasarkan fokus penelitian mengenai Permainan Tradisional Bentengan. Pembentukan Perilaku Sosial Siswa.

Tabel 4. 4 Tabel Pertanyaan Wawancara Pembentukan Perilaku Siswa

Nama :

Kelas :

No	Pernyataan	Nilai				
		SS	S	RR	TS	STS
1.	Saya akan membantu teman saya ketika dia terjatuh tersandung pada saat bermain bentengan					
2.	Saya akan meleraikan teman saya ketika bertengkar pada saat main bentengan					
3.	Saya membantu teman membersihkan lapangan sebelum bermain bentengan					
4.	Pada saat bermain saya akan menyelamatkan diri saya sendiri agar tidak tertangkap teman lainnya					
5.	Saya akan membantu teman yang terluka pada saat bermain bentengan					
6.	Saya dan teman-teman akan Menyusun strategi sebagai pengejar dalam permainan bentengan					
7.	Ketika bermain bentengan saya akan membuat aturan sendiri					

8.	Ketika ada teman melanggar aturan bermain bentengan, maka saya akan menertawakannya					
9.	Ketika saya menang permainan saya akan menganggap teman saya lemah					
10	Ketika teman saya tertangkap dari pengejar kelompok lain, maka saya akan berbicara kasar					
11	Ketika saya tertangkap dalam permainan bentengan , maka saya akan berpura-pura tidak tahu					
12	Ketika kelompok saya kalah dalam permainan bentengan, saya tidak mengakui kekalahan tersebut melainkan menyalahkan anggota kelompok saya bermain					
13	Saya berusaha akan menang dalam permainan bentengan					
14	Saya akan berlari dengan mantap dan teliti terhadap pengejar yang akan menangkap saya					
15	Saya akan mengakui Ketika saya salah menangkap anggota, melainkan yang saya tangkap kelompok saya sendiri					
Jumlah						

Keterangan:

Saya secara sadar dan jujur telah mengisi angket ini

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

RR : Ragu-Ragu

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Analisis ini sendiri terfokus pada permainan tradisional dan perilaku social siswa. Tahap analisis yang digunakan adalah Teknik pengumpulan data, dimana terdapat dua teknik pengumpulan data yaitu studi lapangan dan studi Pustaka.

B. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan dilapangan, maka peneliti menemukan beberapa temuan mengenai data yang peneliti perlukan. Dalam penelitian yang peneliti lakukan terhadap perilaku sosial siswa kelas V di SDN 112 Rejang Lebong, peneliti mendapatkan data tentang perilaku sosial siswa unruk permainan tradisional bentengan pada mata Pelajaran Penjas. Peneliti mendapatkan data tentang perilaku sosial siswa. Untuk lebih jelasnya dibawah ini peneliti akan menguraikan satu-persatu tmuan yang peneliti temukan dilapangan. Berdasarkan permasalahan dan tujuan peneliti yang telah dikemukakan pada bab I, yaitu untuk mengetahui bagaimana penerapan permainan tradisional bentengan terhadap perilaku sosial siswa kelas V di SDN 112 Rejang Lebong. Untuk itu disusun pedoman perolehan data penelitian yang dapat dijadikan sebagai pedoman perolehan data penelitian yang dapat dijadikan sebagai pedoman wawancara. Untuk menginterpretasikan data yang diperoleh dari hasil wawancara, maka berikut ini akan dideskripsikan data hasil penelitian sebagai berikut:

Penerapan permainan tradisional bentengan terhadap perilaku sosial siswa kelas V di SDN 112 Rejang Lebong. Untuk memperoleh jawaban dari

pertanyaan penelitian diatas, maka diajukan beberapa pertanyaan kepada informan.

a. Perilaku Sosial Toleransi

Pada indikator perilaku sosial toleransi peneliti mengajukan dua pertanyaan kepada beberappa informan, untuk pertanyaan pertama adalah **“Saya akan membantu teman saya Ketika dia terjatuh dan tersandung pada saat bermain”**.

Dari perntanyaan tersebut diperoleh jawaban sebagai berikut; terdapat 22 siswa mendapatkan nilai atau skor 5 (Sangat Setuju), dan 3 siswa mendapatkan nilai 4 (Setuju).

Selanjutnya, untuk pertanyaan kedua adalah, **“Saya akan melerai teman saya ketika bertengkar pada saat bermain bentengan”**.

Dari pertanyaan diatas diperoleh jawaban sebagai berikut: terdapat 16 siswa mendapatkan nilai atau skor 5 (Sangat Setuju), dan 9 siswa mendapatkan nilai 4 (Setuju).

Berdasarkan kedua pernyataan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam pembentukan perilaku sosial siswa dalam permainan bentengan pada mata pelajaran penjas kebanyakan siswa memiliki perilaku sosial toleransi yang tinggi dibuktikan dengan jawaban siswa dari dua pertanyaan mengenai perilaku sosial toleransi kebanyakan siswa menjawab setuju dan sangat setuju yang memiliki nilai 4 dan 5, dengan ini peneliti menyimpulkan bahwa siswa sangat menerpakan perilaku toleransi ketika bermain permainan bentengan.

b. Perilaku Sosial Gotongroyong

Pada indikator perilaku sosial gotongroyong peneliti mengajukan tiga pertanyaan kepada beberapa informan, untuk pertanyaan pertama adalah **“Saya membantu teman membersihkan lapangan sebelum bermain bentengan”**.

Dari pertanyaan tersebut diperoleh jawaban sebagai berikut; terdapat 19 siswa mendapatkan nilai atau skor 5 (Sangat Setuju), dan 6 siswa mendapatkan nilai 4 (Setuju).

Selanjutnya, untuk pertanyaan kedua adalah, **“Pada saat bermain, saya akan menyelamatkan diri saya sendiri agar tidak tertangkap teman lainnya”**.

Dari pertanyaan diatas diperoleh jawaban sebagai berikut: terdapat 17 siswa mendapatkan nilai atau skor 5 (Sangat Setuju), dan 8 siswa mendapatkan nilai 4 (Setuju).

Kemudian, untuk pertanyaan ketiga adalah, **“Saya akan membantu teman yang terluka pada saat bermain bentengan”**.

Dari pertanyaan diatas diperoleh jawaban sebagai berikut: terdapat 17 siswa mendapatkan nilai atau skor 5 (Sangat Setuju), dan 8 siswa mendapatkan nilai 4 (Setuju).

Berdasarkan hasil wawancara diatas, diperoleh kesimpulan bahwa dalam pembentukan perilaku sosial siswa dalam permainan bentengan pada mata pelajaran penjas kebanyakan siswa memiliki perilaku sosial gotongroyong yang tinggi dibuktikan dengan jawaban

siswa dari tiga pertanyaan mengenai perilaku sosial gotongroyong kebanyakan siswa mendapatkan nilai 4 dan 5, dengan ini perilaku sosial gotongroyong siswa dikatakan baik.

c. Perilaku Sosial Tanggungjawab

Pada indikator perilaku sosial toleransi peneliti mengajukan dua pertanyaan kepada beberapa informan, untuk pertanyaan pertama adalah **“Saya dan teman-teman akan menyusun strategi sebagai pengejar dalam permainan bentengan”**.

Dari pertanyaan tersebut diperoleh jawaban sebagai berikut; terdapat 22 siswa mendapatkan nilai atau skor 5 (Sangat Setuju), dan 9 siswa mendapatkan nilai 4 (Setuju), serta terdapat 2 siswa yang memperoleh nilai 3 (Ragu-ragu).

Berdasarkan pernyataan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam pembentukan perilaku sosial siswa dalam permainan bentengan pada mata pelajaran penjas kebanyakan siswa memiliki perilaku sosial tanggungjawab yang tinggi dibuktikan dengan jawaban siswa dari mengenai perilaku sosial tanggungjawab kebanyakan siswa menjawab sangat setuju yang memiliki nilai 5.

d. Perilaku Sosial Disiplin

Pada indikator perilaku sosial disiplin peneliti mengajukan dua pertanyaan kepada beberapa informan, untuk pertanyaan pertama adalah **“Ketika bermain bentengan saya akan membuat aturan sendiri”**.

Dari pertanyaan tersebut diperoleh jawaban sebagai berikut; terdapat 16 siswa mendapatkan nilai atau skor 1 (Sangat Tidak Setuju), dan 9 siswa mendapatkan nilai 2 (Tidak Setuju).

Selanjutnya, untuk pertanyaan kedua adalah, **“Ketika ada teman melanggar aturan bermain bentengan, maka saya akan menertawakannya”**.

Dari pertanyaan diatas diperoleh jawaban sebagai berikut: terdapat 22 siswa mendapatkan nilai atau skor 5 (Sangat Tidak Setuju), dan 3 siswa mendapatkan nilai 2 (Tidak Setuju).

Berdasarkan kedua pernyataan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam pembentukan perilaku sosial siswa dalam permainan bentengan pada mata pelajaran penjas kebanyakan siswa memiliki perilaku sosial disiplin yang tinggi dibuktikan dengan jawaban siswa dari dua pertanyaan mengenai perilaku sosial disiplin kebanyakan siswa mendapatkan nilai 5.

e. Perilaku Sosial Sopan Santun

Pada indikator perilaku sosial toleransi peneliti mengajukan dua pertanyaan kepada beberapa informan, untuk pertanyaan pertama adalah **“Ketika saya menang permainan saya akan menganggap teman yang lemah”**.

Dari pertanyaan tersebut diperoleh jawaban sebagai berikut; terdapat 16 siswa mendapatkan nilai atau skor 1 (Sangat Tidak Setuju), dan 9 siswa mendapatkan nilai 2 (Tidak Setuju).

Selanjutnya, untuk pertanyaan kedua adalah, **“Ketika teman saya tertangkap dari pengejar kelompok lain, maka saya akan berbicara kasar”**.

Dari pertanyaan diatas diperoleh jawaban sebagai berikut: terdapat 19 siswa mendapatkan nilai atau skor 1 (Sangat Tidak Setuju), dan 6 siswa mendapatkan nilai 2 (Tidak Setuju).

Berdasarkan kedua pernyataan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam pembentukan perilaku sosial siswa dalam permainan bentengan pada mata pelajaran penjas kebanyakan siswa memiliki perilaku sosial sopan santun yang tinggi dibuktikan dengan jawaban siswa dari dua pertanyaan mengenai perilaku sosial sopan santun kebanyakan siswa yang memperoleh nilai 4 dan 5, dengan ini dinyatakan bahwa siswa memiliki perilaku sosial sopan santun yang baik.

f. Perilaku Sosial Jujur

Pada indikator perilaku sosial toleransi peneliti mengajukan dua pertanyaan kepada beberapa informan, untuk pertanyaan pertama adalah **“Ketika saya tertangkap dalam permainan bentengan, maka saya akan berpura-pura tidak tahu”**.

Dari pertanyaan tersebut diperoleh jawaban sebagai berikut; terdapat 23 siswa mendapatkan nilai atau skor 1 (Sangat Tidak Setuju), dan 2 siswa mendapatkan nilai 2 (Tidak Setuju).

Selanjutnya, untuk pertanyaan kedua adalah, **“Ketika kelompok saya kalah dalam permainan bentengan, saya tidak**

mengakui kekalahan tersebut melainkan menyalahkan anggota kelompok yang bermain”.

Dari pertanyaan diatas diperoleh jawaban sebagai berikut: terdapat 22 siswa mendapatkan nilai atau skor 1 (Sangat Tidak Setuju), dan 3 siswa mendapatkan nilai 2 (Tidak Setuju).

Berdasarkan kedua pernyataan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam pembentukan perilaku sosial siswa dalam permainan bentengan pada mata pelajaran penjas kebanyakan siswa memiliki perilaku sosial jujur yang tinggi dibuktikan dengan jawaban siswa dari dua pertanyaan mengenai perilaku sosial jujur kebanyakan siswa yang memperoleh nilai tinggi, dengan ini dinyatakan bahwa siswa memiliki perilaku jujur yang baik.

g. Perilaku Sosial Percaya Diri

Pada indikator perilaku sosial toleransi peneliti mengajukan tiga pertanyaan kepada beberapa informan, untuk pertanyaan pertama adalah **“Saya berusaha akan menang dalam permainan bentengan”.**

Dari pertanyaan tersebut diperoleh jawaban sebagai berikut; terdapat 15 siswa mendapatkan nilai atau skor 5 (Sangat Setuju), dan 10 siswa mendapatkan nilai 4 (Setuju).

Selanjutnya, untuk pertanyaan kedua adalah, **“Saya akan berlari dengan mentap dan teliti terhadap pengejar yang akan menangkap saya”.**

Dari pertanyaan diatas diperoleh jawaban sebagai berikut: terdapat 16 siswa mendapatkan nilai atau skor 5 (Sangat Setuju), dan 9 siswa mendapatkan nilai 4 (Setuju).

Kemudian, untuk pertanyaan ketiga adalah, **“Saya akan mengakui ketika saya salah menangkap anggota, melainkan yang saya tangkap kelompok saya sendiri”**.

Dari pertanyaan diatas diperoleh jawaban sebagai berikut: terdapat 22 siswa mendapatkan nilai atau skor 5 (Sangat Setuju), dan 3 siswa mendapatkan nilai 4 (Setuju).

Berdasarkan kedua pernyataan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam pembentukan perilaku sosial siswa dalam permainan bentengan pada mata pelajaran penjas kebanyakan siswa memiliki perilaku sosial percaya diri yang tinggi dibuktikan dengan jawaban siswa dari dua pertanyaan mengenai perilaku sosial percaya diri kebanyakan siswa yang memperoleh nilai 4 dan 5, dengan ini dinyatakan bahwa siswa memiliki perilaku sosial percaya diri yang baik.⁵

⁵ Guru dan Siswa Kelas V A SD Negeri 112 Rejang Lebong, *Wawancara*, Curup Tengah, 21 Mei 2024.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Penerapan Permainan Bentengan oleh Guru Penjaskes dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Terhadap Pembentukan Perilaku Sosial Siswa Kelas V di SDN 112 Rejang Lebong

Permainan tradisional "bentengan" memiliki peran penting dalam pembentukan karakter sosial anak-anak. Permainan ini tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga mengajarkan berbagai nilai dan keterampilan sosial yang penting. Berikut beberapa cara bagaimana permainan bentengan dapat berkontribusi pada pembentukan karakter sosial.⁶

Yang peneliti dapatkan dari tempat penelitian selama penelitian berlangsung dan peneliti menerapkam permainan benteng dalam pembelajaran Pendidikan jasmanai terdapat antusias para peserta didik dalam menerima Pelajaran penjas karena permainan ini tidaklah asing bagi peserta didik di dunia pedidikan, guru jarang memberikan permainan tradisional kepada anak didiknya sehingga permainan tradisional mulai memudar pada dunia anak.

Permainan tradisional dibiasakan diberikan kepada peserta didik sehingga tidak hilangnya budaya asli Indonesia, disamping itu secara tidak langsung guru melatih atau mengajarkan kepada peserta didik cara kerja sama tim dalam memainkan permainan benteng ini, hal seperti itulah adanya perubahan sosial yang dirasakan oleh para peserta didik, karena dalam

⁶ M. F Nurastuti, S. M Karini, and Istar Yuliadi, "Pengaruh Permainan Tradisional Bentengan Terhadap Interaksi Sosial Anak Asuh Di Panti Yatim Hajah Maryam Kalibeber Wonosobo," *Wacana* 7, no. 2 (2015): 1–14.

kepribadian para peserta didik yang berbeda-beda akan disatukan dalam permainan beregu dan permainan yang bersifat klasik.

Permainan Olahraga Tradisional Bentengan Sebagai Asset Budaya di SDN 112 Rejang Lebong

Guru dalam menerapkan permainan bentengan dalam pembelajaran penjas terhadap pembentukan perilaku sosial siswa adalah sebuah hal yang mutlak yang harus dilakukan oleh seorang guru dalam meningkatkan kepercayaan peserta didik dalam merubah perilaku sosial yang kurang baik adanya permainan yang membuat para peserta didik mampu melupa akan segala kejadian yang terjadi pada diri mereka sendiri, baik dalam lingkungan keluarga maupun sekolah.

Dengan adanya permainan tradisional yang peneliti terapkan mampu mengunggah setiap peserta didik dalam pembentukan karakter sosial yang lebih baik, adanya kepercayaan yang tinggi dalam diri peserta didik, untuk menerima setiap materi yang peneliti berikan. Hal ini menjadi sebuah hal positif yang harus dipertahankan dan terus dilestarikan dalam dunia Pendidikan karena permainan ini akan membangkitkan karena sama antar pelajar dalam memainkan permainan tradisional.

Penerapan Permainan Bentengan Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Terhadap Pembentukan Perilaku Sosial Siswa Kelas V di SDN 112 Rejang Lebong

Dalam melaksanakan proses pembelajaran, pentingnya seseorang guru menerapkan metode-metode pembelajaran yang efektif, efisien, menyenangkan sesuai dengan keadaan proses pembelajaran sehingga dapat memunculkan peserta didik yang aktif, dan dapat memahami pembelajaran itu sendiri.

Dalam Pendidikan jasmani tentu ada gerak dasar. Gerak dasar merupakan suatu Gerakan sederhana yang biasa dilakukana dalam olahraga dan gerak dasar dapat dibagi menjadi tiga bagian, yaitu gerak lokomotor merupakan gerak memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat yang lain. Contoh gerak lokomotor lari, lompat, loncat, rolling dan memanjat. Gerak non lokomotor merupakan aktivitas yang menggerakkan anggota tubuh pada porosnya dan pelaku tidak pindah tempat, contoh gerak non lokomotor menghindar, meregangkan otot, memutar dan berputar, sedangkan gerak manipulatif merupakan keterampilan motorik yang melibatkan penguasaan terhadap objek diluar tubuh oleh tubuh atau bagian tubuh. Contoh gerak manipulatif melempar, menangkap, mengumpulkan dan memantulkan, namun dalam permainan bentengan dapat membangun kolaboraitf pda siswa, permainan tersebut dilakukan siswa yang diajarkan cara zig-zagdan lari sprint bolak-balik dari garis star menuju kun secara bergantian.⁷

⁷ Ahmad Syaiful Haq, Septy Nurfadhillah, and Boy Dorahman, "Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kinerja Motorik Siswa Kelas IV SDN Bojong 3 Pinang Kota Tangerang," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 3 (2023): 21094–21101, <https://mail.jptam.org/index.php/jptam/article/view/9622>.

Hasil yang didapat oleh peneliti dalam kancah penelitian membuktikan bahwa adanya perubahan besar yang terjadi dalam pribadi setiap peserta didik dalam memainkan permainan bentengan ini, dengan adanya hal ini membuktikan bahwa peserta didik harus terbiasakan diri dengan permainan yang sifatnya berkelompok atau sering disebut beregu karena dengan penerapan yang peneliti lakukan yaitu permainan bentengan ini setidaknya adanya pembentukan perilaku sosial dalam pribadi masing-masing peserta didik, adanya kerja sama tim, adanya canda tawa yang selalu mengiringi setiap permainan bentengan saling mengejar.

Hal yang paling penting dalam permainan ini adalah, bagaimana peserta didik yang ditangkap akan dibebaskan, peserta didik yang lain yang notabennya satu tim atau sering disebut membebaskan kawan. Sesuatu yang positif yang peneliti dapatkan adalah cara peserta didik memainkan permainan bentengan ini dengan kepolosan mereka dengan cara mereka sendiri dalam mengenal dan meningkatkan perilaku mereka sendiri.

Permainan bentengan ini tidak memerlukan sarana dan prasarana yang berlebihan karena permainan bentengan ini sifatnya tradisional sehingga sarana dan prasarana yang digunakan dalam permainan bentengan sifatnya mudah ditemukan atau peralatan yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga tidak adanya hambatan yang berarti dalam peneliti menerapkan permainan ini kepada peserta didik.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti laksanakan di lapangan, penerapan permainan tradisional bentengan dalam pembelajaran Penjas dalam pembentukan perilaku sosial siswa kelas V SDN 112 Rejang Lebong, disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional bentengan dalam pembelajaran Penjas dalam pembentukan perilaku sosial siswa kelas V di SDN 112 Rejang Lebong telah meningkatkan perilaku peserta didik dalam hidup bersosial serta kerja sama peserta didik dalam menyelesaikan permainan dan menumbuhkan rasa percaya diri pada peserta didik.

B. Saran

Saran dari peneliti agar sesering mungkin guru penjas menerapkan permainan yang sifatnya beregu atau kelompok baik permainan tradisional maupun permainan modern yang mewajibkan para peserta didik memainkan permainan tersebut dengan menjunjung tinggi kerja sama tim serta saling percaya teman dalam memainkan permainan tersebut dan peneliti sarankan permainan tradisional banyak dimainkan agar adanya pembudayaan permainan sendiri dalam lingkup Pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Bumi Aksara, 2017
- Ahmad Watik Praktinya, *Pendidikan Agama di Perguruan Tinggi Umum Dalam Fuaddudin & Cik Hasan Basri, Dinamika Pengembangan Pendidikan Agama Di Perguruan Tinggi Umum* Jakarta: Logos Wacanailmu, 2007
- Andriana, *Tumbuh Kembang dan Terapi Bermain pada Anak* Jakarta: Salemba Medika, 2013
- Anhar, Anhar, Ewan Irawan, and Rusdin Rusdin. "Pengaruh Permainan Tradisional Bentengan Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 8 Sampai 11 Tahun Di Desa Nunggi." *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)* 3, no. 3 (2022): 239–244.
- Anita, Anita, Sulis Tyowati, and Zulfadrial Zulfadrial. "Analisis Kualitas Butir Soal Fisika Kelas X Sekolah Menengah Atas." *Edukasi: Jurnal Pendidikan* 16, no. 1 (2018): 35.
- Dhohiri, *Pengenalan Sosiologi* Jakarta: Ghalia Indonesia Printing, 2006
- Euis Kurniati, *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, Jakarta: Kencana, 2016
- Fajrin, *Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi Mobile Gadget dan Eksistensi Permainan Tradisional Pada Anak Sekolah Dasar*, *Jurnal Idea Societa*, 2(6), 2015, hlm. 1-33
- Hatch Dan Farhady, *Reseach Design & Statistic For Applied Linguistics* Tehran: Rahnama Publication, 1981
- Haryadi R, Syam Tuasikal AR, Siantoro G. Penerapan Permainan Tradisional Bentengan Untuk Meningkatkan Sosio-Emosional. *J Sport (Sport, Phys Educ Organ Recreat Training)*. 2023;7(1):96-102. doi:10.37058/sport.v7i1.6556
- Irawan E, Rusdin, Salahudin, Anhar. Pengaruh Permainan Tradisional Bentengan Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 8 Sampai 11 Tahun Di Desa Nunggi Program study pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi online , tidak mau bermain dan kurang bersosialisasi teman sebayanya , permasalahan lain y. *J Ilm Mandala Educ Vol.* 2022;8(3):2519-2524. doi:10.36312/jime.v8i3.3807/http
- Haddar, Gamar Al, dan Maulana Adam Juliano. "Analisis Media Pembelajaran Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar." *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 3, No. 6, (2021): 4794–4801.

- Hanifah, Nani, “Perbandingan Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda Butir Soal Dan Reliabilitas Tes Bentuk Pilihan Ganda Biasa Dan Pilihan Ganda Asosiasi Mata Pelajaran Ekonomi”, *Sosio E-kons*, Vol.6, No.1 (2014): 41-55
- Hasan, Muhammad, dkk, *Media Pembelajaran*, Klaten: Tahta Media Group, 2021.
- Haq, Ahmad Syaiful, Septy Nurfadhillah, and Boy Dorahman. “Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kinerja Motorik Siswa Kelas IV SDN Bojong 3 Pinang Kota Tangerang.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 3 (2023):21094–21101.
<https://mail.jptam.org/index.php/jptam/article/view/9622>
- Indrawan, Irjus, dkk, *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*, Purwokerto: CV. Pena Persada, 2020.
- Irawan, *et al*, *Pengaruh Pelaksanaan Pembelajaran Word Square Terhadap Hasil Belajar Ipa Sd Negeri 88 Loka Kecamatan Baraka*, Makasar: Universitas Negeri Makassar, 2015
- Jalaludin Rakhmad, *Psikologi Komunikasi Bandung*: Rosda, 1998
- Keen Achroni, *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*, Jogjakarta: Javalitera, 2017
- Khadijah, *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah Bandung*: Citapustaka Media perintis, 2017
- Kurniati, *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak* . Jakarta: KENCANA, 2016)ohammad Nazir, *Metode Penelitian* Jakarta: Salemba Empat, 1998
- Muakhirin, Binti. “Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Pendekatan Pembelajaran Inkuiri Pada Siswa Sd.” *Jurnal Ilmiah Guru “COPE,”* no. 01 (2020): 51–55. <https://journal.uny.ac.id/index.php/cope/article/viewFile/2933/2453>.
- Nurastuti, M. F, S. M Karini, and Istar Yuliadi. “Pengaruh Permainan Tradisional Bentengan Terhadap Interaksi Sosial Anak Asuh Di Panti Yatim Hajah Maryam Kalibeber Wonosobo.” *Wacana* 7, no. 2 (2015): 1–14
- Nana Sudjana, *Metode Statiska*, Bandung: Tarsiti, 1996
- Nur, *Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional* Jurnal Pendidikan Karakter. 3(1), tahun 2016
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* Bandung: Alfabeta, 2017

- Sugiyono *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung:Alfabeta, 2019
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta, 1996
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1998
- Susilawati E, Meiesyah NSL, Soerawidjaja RA. Pengaruh Permainan Tradisional Bentengan Terhadap Peningkatan Interaksi Sosial Pada Siswa Kelas 3 Di Sekolah Dasar Negeri Kunciaran 9 Tangerang Tahun 2017. *J Kesehatan STIKes IMC Bintaro*. 2018;2(2):129-129.
- Syahlani, Achmad, and Desy Setyorini. "Pengujian Secara Empiris, Uji Validitas Dan Reliabilitas, Instrumen Minat Belajar Matematika Siswa." *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research Volume 3*, no. 5 (2023): 1607–1619.
- Wardi Bakhtiar, *Metode Penelitian Ilmu Dakwah*, Jakarta: Logos, 1997
- Wina San Jaya, (2016)

L

A

M

P

I

R

A

N



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010
Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : admin@iaincurup.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH

Nomor : 32 Tahun 2024

Tentang

**PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

- Menimbang** : a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;
b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;
2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup;
3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup;
4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi;
5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.11/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022-2026.
6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup
7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0704/Ins.34/R/Kp.07.6/09/2023 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.
- Memperhatikan** : 1. Permohonan Sdr.Della Rohmawati tanggal 11 Januari 2024 dan Kelengkapan Persyaratan Pengajuan Pembimbing Skripsi
2. Berita Acara Seminar Proposal pada Hari Senin, 16 Oktober 2023

MEMUTUSKAN :

Menetapkan

- Pertama** : 1. **Wiwin Arbaini, M.Pd** **197210042003122003**
2. **Muksal Mina Putra, M.Pd** **198704032018011001**

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

N A M A : Della Rohmawati

N I M : 20591042

JUDUL SKRIPSI : Pengaruh Permainan Tradisional Bentengan dalam Pembelajaran Penjas terhadap Pembentukan Perilaku Sosial Siswa kelas V SDN 112 Rejang Lebong

- Kedua** : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 8 kali pembimbing I dan 8 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
- Ketiga** : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;
- Keempat** : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;
- Kelima** : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;
- Keenam** : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;
- Ketujuh** : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;

Ditetapkan di Curup,
Pada tanggal 11 Januari 2024
Dekan,


Sutarto

Tembusan :

1. Rektor
2. Bendahara IAIN Curup



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
**DINAS PENANAMAN MODAL
 DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**
 Basuki Rahmat No.10 ■ Telp. (0732) 24622 Curup

SURAT IZIN

Nomor : 503/37/IP/DPMPSTP/V/2024

**TENTANG PENELITIAN
 KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP KABUPATEN REJANG LEBONG**

- Dasar :
- Keputusan Bupati Rejang Lebong Nomor 14 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan Berusaha Berbasis Resiko dan Non Perizinan Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong
 - Surat dari Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup Nomor : 601/In.34/FT/PP.00.9/05/2024 tanggal 28 Mei 2024 Hal Rekomendasi Izin Penelitian

Dengan ini mengizinkan, melaksanakan Penelitian kepada :

Nama /TTL : Della Rahmawati/Tanjung Dalam, 12 Maret 2002
 NIM : 20591042
 Pekerjaan : Mahasiswa
 Program Studi/Fakultas : PGMI / Tarbiyah
 Judul Proposal Penelitian : "Pengaruh Permainan Tradisional Bentengan Dalam Pembelajaran Penjas Terhadap Pembentukan Perilaku Sosial Siswa Kelas V SDN 112 Rejang Lebong"
 Lokasi Penelitian : SDN 112 Rejang Lebong
 Waktu Penelitian : 29 Mei 2024 s/d 28 Agustus 2024
 Penanggung Jawab : Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup

Dengan ketentuan sebagai berikut :

- Harus mentaati semua ketentuan Perundang-Undangan yang berlaku.
- Selesai melakukan penelitian agar melaporkan/menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong.
- Apabila masa berlaku Izin ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan penelitian belum selesai perpanjangan izin Penelitian harus diajukan kembali kepada instansi pemohon.
- Izin ini dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat Izin ini tidak menaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut di atas.

Demikian Izin ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Curup
 Pada Tanggal : 29 Mei 2024



Kepala Dinas Penanaman Modal dan
 Pelayanan Terpadu Satu Pintu
 Kabupaten Rejang Lebong



Tembusan :

- Kepala Badan Kesbangpol Kab. RL
- Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup
- Kepala SDN 112 Rejang Lebong
- Yang Bersangkutan
- Arsip0



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 112 REJANG LEBONG
 Alamat : Kelurahan Air Bang Kecamatan, Curup Tengah

SURAT IZIN PENELITIAN

NOMOR : 421.2/og/SDN112RL/DISDIKBUD/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Siti Rohani, M.Pd
 NIP : 197105272006042008
 Jabatan : Kepala Sekolah Negeri 112 Rejang Lebong

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Della Rohmawati
 NIM : 20591045
 Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Fakultas : Tarbiyah

Benar-benar telah melakukan penelitian dalam rangka penulisan skripsi yang berjudul *“Pengaruh Permainan Tradisional Bentengan Dalam Pembelajaran Penjas Terhadap Pembentukan Perilaku Sosial Siswa Kelas V SDN 112 Rejang Lebong”*.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya-benarnya dan dapat dipergunakan sebagai mestinya. Atas perhatiannya di ucapkan Terima Kasih.

Curup, 2024
 Kepala Sekolah

 Siti Rohani, M.Pd
 NIP. 197105272006042008

SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Jauhari Kumara Dewi, M.Pd

Nip : 199108242020122005

Menyatakan bahwa instrumen penelitian tugas akhir skripsi atas nama mahasiswa :

Nama : Della Rohmawati

Nim : 20591042

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah

Judul : Pengaruh Permainan Tradisional Bentengan Dalam Pembelajaran Penjas Terhadap Pembentukan Perilaku Sosial Siswa Kelas V SD N 112 Rejang Lebong

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian tugas akhir skripsi tersebut dapat dinyatakan:

<input checked="" type="checkbox"/>	Layak digunakan
<input type="checkbox"/>	Layak digunakan dengan perbaikan
<input type="checkbox"/>	Belum layak digunakan

Curup, 2024

Validator



Jauhari Kumara Dewi, M.Pd
Nip. 199108242020122005

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SDN 112 Rejang Lebong
 Mata Pelajaran : PJOK
 Kelas/Semester : V/1
 Materi Pokok : Kebugaran Jasmani (Permainan Bentengan)
 Alokasi Waktu : 60 menit

A. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
 KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
 KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berspesifikkan 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 Spesifik

Kompetensi Spesifik	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
3.5 Memahami aktivitas latihan daya tahan jantung (<i>cardio respiratory</i>) untuk pengembangan kebugaran jasmani.	3.5.1 Menjelaskan pengertian permainan tradisional Bentengan 3.5.2 Menjelaskan berbagai aktivitas latihan Kebugaran jasmani 3.5.3 Mengidentifikasi berbagai aktivitas latihan kecepatan dan kelincahan dalam permainan tradisional Bentengan 3.5.4 Mengidentifikasi variasi aktivitas latihan Kecepatan reaksi dalam permainan bentengan 3.5.5 Mengurutkan variasi aktivitas latihan kecepatan dan kelincahan dalam permainan Tradisional Bentengan
KD 4.5 Mempraktikkan aktivitas latihan daya tahan jantung (<i>cardio respiratory</i>) untuk pengembangan kebugaran jasmani .	4.5.1 Mempraktikkan variasi aktivitas kecepatan dalam permainan tradisional Bentengan 4.5.2 Mempraktikkan berbagai aktivitas latihan Kebugaran jasmani 4.5.3 Mempraktikkan variasi aktivitas kelincahan dalam permainan tradisional Bentengan 4.5.4 Mempraktikkan variasi aktivitas latihan Kecepatan reaksi dalam permainan Bentengan 4.5.5 Mempraktikkan kombinasi variasi aktivitas daya tahan, kecepatan dan kelincahan dalam permainan Tradisional Bentengan

C. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik (A) mampu menjelaskan (B) pengertian permainan Tradisional Bentengan (D) secara individu (C)

2. Peserta didik (A) mampu mengidentifikasi (B) berbagai aktivitas latihan kecepatan dan kelincahan dalam permainan tradisional Bentengan (D) secara individu (C)
3. Peserta didik (A) mampu mengurutkan (B) variasi aktivitas latihan kecepatan dan kelincahan dalam permainan tradisional Bentengan (D) secara individu (C)
4. Peserta didik (A) mampu mempraktikkan dengan tanggung jawab (B) variasi gerak melatih kecepatan dalam permainan Bentengan sesuai kriteria penilaian (D) secara berkelompok (C)
5. Peserta didik (A) mampu mempraktikkan dengan tanggung jawab (B) variasi gerak melatih kelincahan dalam permainan Bentengan sesuai kriteria penilaian (D) secara berkelompok (C)
6. Peserta didik (A) mampu mempraktikkan dengan percaya diri (B) variasi Kecepatan reaksi dalam permainan Bentengan (D) secara individu (C)
7. Peserta didik (A) mampu mempraktikkan (D) variasi latihan Kebugaran jasmani dalam permainan Bentengan (D) secara individu (C)
8. Peserta didik (A) mampu mempraktikkan dengan kerja sama, kerja keras dan jujur (B) aktivitas kecepatan, kelincahan, kecepatan reaksi, dan daya tahan dalam permainan Bentengan sesuai peraturan permainan (D) secara berkelompok (C)

D. Materi Pembelajaran

1. Reguler : Permainan tradisional Bentengan
2. Remedial : Mempraktikkan aktivitas latihan berlari bolak balik 3 kali
3. Pengayaan : Mempraktikkan aktivitas latihan berlari bolak balik 8 kali

E. Metode pembelajaran

1. Model pembelajaran : Problem Based Learning (PBL)
2. Pendekatan : Saintifik Learning
3. Strategi : Permainan, Penugasan, dan Praktik

F. Media, Alat dan Bahan

1. Media :
 - a) Laptop
 - b) Proyektor
 - c) Powerpoint latihan daya tahan dan kelincahan permainan Tradisional Bentengan
 - d) Video permainan Tradisional Bentengan
2. Alat dan bahan
 - a) Lapangan olahraga/halaman sekolah
 - b) Benteng/Tiang
 - c) Cone
 - d) Bola kertas
 - e) Peluit
 - f) Wadah
 - g) Simpai

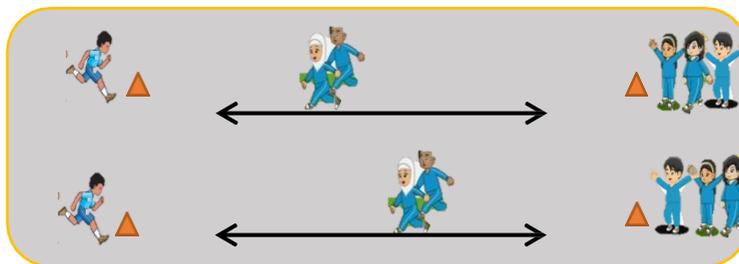
G. Sumber belajar

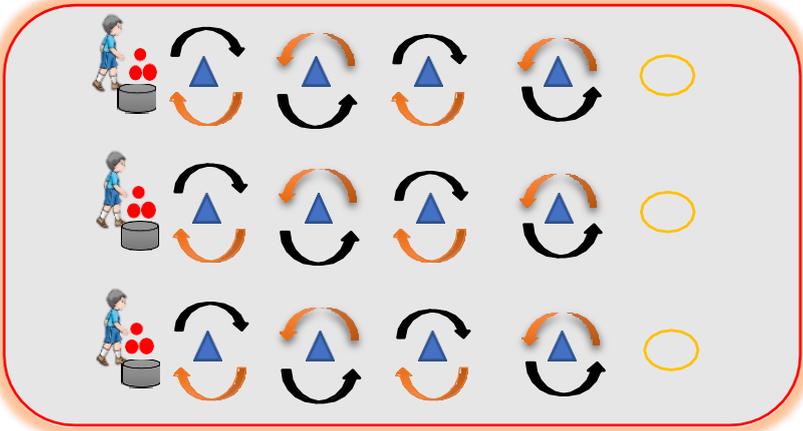
1. Buku pegangan guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Kelas V
2. Buku pegangan siswa Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Kelas V
3. <https://kumparan.com/info-sport/permainan-bentengan-aturan-strategi-dan-manfaatnya-1wS1Q6Gz6Vc>

H. Kegiatan pembelajaran

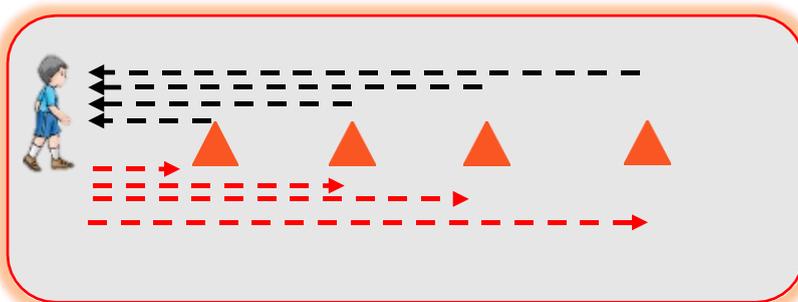
Kegiatan	Bentuk kegiatan pembelajaran	Alokasi waktu
Pendahuluan	1. Orientasi a) Pembukaan dengan salam b) Membaca Doa	

	<p>c) Mengecek kesiapan siswa lewat presensi</p> <p>d) Peserta didik dan guru menyanyikan lagu nasional “Garuda Pancasila” sebagai bentuk wawasan cinta tanah air</p> <p>2. Apersepsi</p> <p>a. Menyampaikan tujuan pembelajaran</p> <p>b. Mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik pada materi/<i>tema/kegiatan</i> sebelumnya</p> <p>c. Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan.</p> <p>3. Motivasi : Yel-yel</p> <p>4. Pre-Tes Membagikan soal/pertanyaan</p> <p>5. Pemanasan lewat permainan Resque Ball. Permainan ini dilakukan dengan cara siswa menggiring bola secepat mungkin ke arah teman yang akan diselamatkan, kemudian kembali menggiring bola secara bersamaan sambil berpegang tangan, siswa yang sudah berhasil diselamatkan bertugas bergantian menyelamatkan siswa yang lain.</p>	
--	---	--



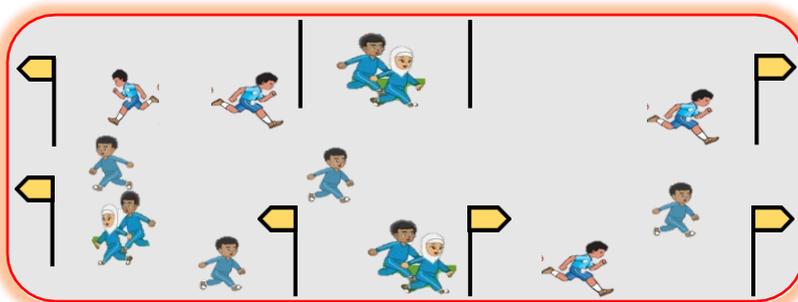
<p>Inti</p>	<p>M1. Mengamati: Video sebagai bahan literasi maka siswa mengamati video permainan tradisional Bentengan</p> <p>M2 Menanya : Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan terkait video yang diamati dan di tanggapi oleh siswa lain dan di tambahkan oleh guru jika perlu.</p> <p>M3 Mencoba :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa melakukan aktivitas latihan kecepatan dengan berlari zig-zag membawa bola <div data-bbox="400 575 1203 1006" style="border: 2px solid orange; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center;">  </div> <ol style="list-style-type: none"> 2. Siswa melakukan aktivitas latihan kelincahan dalam permainan Bentengan dengan cara lari bolak balik 	
--------------------	--	--

menyentuh cone. Siswa berdiri di depan cone dan berlari secepatnya kedepan untuk menyentuh cone dan kembali ke tempat awal menyentuh cone.



3. Kecepatan reaksi

Siswa berlari kemudian berbalik arah ketika bola lepas dari tangan/jatuh ke tanah.

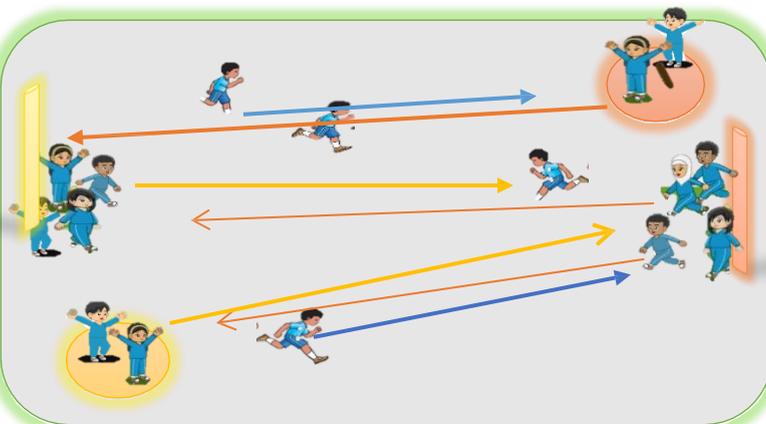


M4 Mengasosiasi :

Siswa berdiskusi secara kelompok untuk menyusun strategi dan pembagian tugas dalam permainan tradisional Bentengan

M5 Mengkomunikasikan :

Siswa mempraktikkan latihan daya tahan, kecepatan dan kelincahan dalam permainan Tradisional Bentengan.



- Masing-masing kelompok memilih tiang atau pilar yang dijadikan benteng. Di sekitar benteng tersedia area aman (*safe zone*) yang bisa dipakai anggota pemilik benteng untuk menunggu tanpa perlu khawatir tersentuh musuh.
- Pemain harus berusaha menyentuh anggota kelompok lawan agar mereka bisa dijadikan tawanan yang nantinya ditempatkan di dalam area aman. Orang yang sudah dipenjara juga bisa bebas dengan cara salah satu teman di grupnya menyentuh tubuh orang yang dipenjara. Penjaranya terletak di sekitar benteng.
- Pemain harus sering kembali menyentuh bentengnya

	<p>karena “penawan” dan “tertawan” ditentukan dari waktu terakhir menyentuh benteng.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pemain yang paling dekat waktunya menyentuh benteng berhak menjadi penawan untuk menyentuh anggota lawan yang hendak dijadikan tawanan. • Pemenang adalah kelompok yang dapat menyentuh tiang atau pilar lawan sambil meneriakkan kata “benteng”. 	
Penutup	<p>Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Melaksanakan pendinginan dalam bentuk permainan sederhana “Mengirim Pesan” 2. Evaluasi 3. Refleksi 4. Post test <ol style="list-style-type: none"> a. Jelaskan cara menyelamatkan teman yang menjadi tawanan? b. Jelaskan bagaimana tim bisa dikatakan sebagai pemenang dalam permainan? c. Bagaiman cara melakukan serangan ke Benteng lawan? 5. Membagikan dan menjelaskan LKPD 6. Menyampaikan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya 7. Berdoa 	

Mengetahui,
Kepala SDN 112 Rejang Lebong

Curup, Juli 2024
Peneliti

Siti Rohani, M.Pd
NIP : 197105272006042008

Della Rohmawati
NIM : 20591042

A. Penilaian

Penilaian terhadap proses pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan keterampilan dengan rubric penilaian sebagai berikut:

1. Penilaian Afektif (Sikap)

Observasi penilaian sikap dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung

Tabel Instrumen Penilaian Sikap

PERILAKU YANG DIHARAPKAN	CEK (√)	
	Ya	Tidak
A. Keberanian		
1. Berani keluar dari benteng untuk menyentuh lawan lebih muda		
2. Berani menyelamatkan teman yang menjadi tawanan		
3. Berani mengejar lawan yang lebih muda		
B. Kerjasama		
1. Menyusun strategi dalam permainan		
2. Membantu anggota kelompok agar tidak tersentuh oleh lawan		
3. Membantu menjaga tawanan		
C. Bekerja Keras		
1. Bekerja keras untuk menyentuh benteng lawan		
2. Mempertahankan benteng dari lawan		
D. Jujur		
1. Tidak berbohong saat menyentuh antara pemain tua dan pemain muda		
2. Mengakui kekalahan		
3. Menjadi tawanan lawan jika terkena sentuhan		
JUMLAH		

Keterangan:

Ya = bernilai 1, apabila siswa/ peserta didik melakukan hal tersebut.

Tidak = bernilai 0, apabila siswa/ peserta didik tidak melakukan hal tersebut.

a) Rumus Pengolahan Skor yang Diperoleh

$$\text{Jumlah Skor} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}}$$

Tabel Kriteria Penilaian

NILAI	KRITERIA
90 -100	Amat Baik (AB)
78 – 89	Baik (B)
66 – 77	Cukup (C)
< 65	Kurang (K)

b) Rekapitulasi Hasil penilaian Ranah Afektif/ Aspek Sikap

REKAPITULASI HASIL PENILAIAN RANAH AFEKTIF/ ASPEK SIKAP

NO	NAMA	PERCAYA DIRI						DISIPLIN						KERJASAMA						TANGGUNGJAWAB						Total skor	Nilai
		point 1		point 2		point 3		point 1		point 2		point 3		point 1		point 2		point 3		point 1		point 2		point 3			
		ya	tidak	ya	tidak	ya	tidak	ya	tidak	ya	tidak	ya	tidak	ya	tidak	ya	tidak	ya	tidak	ya	tidak	ya	tidak	ya	tidak		
1																											
2																											
3																											
4																											
5																											
6																											
7																											
8																											
9																											
10																											
11																											
12																											
13																											
14																											
15																											
16																											

2. Penilaian Kognitif (Pengetahuan)

a) Petunjuk Umum

- 1) Instrumen penilaian pengetahuan berupa *daftar pertanyaan*
- 2) Instrumen ini diisi oleh peserta didik.

Hasil Observasi

No	Nama	Skor Indikator Perilaku Sosial (4 - 1)																				Jumlah perolehan skor	Tuntas/tidak tuntas								
		Toleransi				Gotong Royong				Tanggung jawab				Disiplin				Sopan santun						Jujur				Percaya diri			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1			4	3	2	1	4	3	2	1
1.	A			✓				✓				✓							✓									65	Tuntas		
2.	AM				✓			✓				✓							✓								✓	45	Tidak		
3.	AI			✓				✓				✓							✓								✓	65	Tuntas		
4.	BC				✓			✓				✓							✓								✓	50	Tidak		
5.	BJ				✓			✓				✓							✓								✓	45	Tidak		
6.	CS				✓			✓				✓							✓							✓	✓	55	Tidak		
7.	DJ				✓			✓				✓							✓								✓	40	Tidak		
8.	DS				✓			✓				✓							✓								✓	50	Tidak		
9.	DS				✓			✓				✓							✓								✓	55	Tidak		
10.	HK				✓			✓				✓							✓								✓	60	Tuntas		
11.	IK				✓			✓				✓							✓								✓	40	Tidak		
12.	IP				✓			✓				✓							✓								✓	50	Tidak		
13.	MF				✓			✓				✓							✓								✓	40	Tidak		
14.	MA				✓			✓				✓							✓								✓	45	Tidak		
15.	MF				✓			✓				✓							✓								✓	45	Tidak		
16.	MR				✓			✓				✓							✓								✓	65	Tuntas		
17.	NS				✓			✓				✓							✓								✓	55	Tidak		
18.	RB				✓			✓				✓							✓								✓	35	Tidak		
19.	RY				✓			✓				✓							✓								✓	50	Tidak		
20.	RS				✓			✓				✓							✓								✓	55	Tidak		
21.	RT				✓			✓				✓							✓								✓	35	Tidak		
22.	RM				✓			✓				✓							✓								✓	45	Tidak		
23.	ST				✓			✓				✓							✓								✓	45	Tidak		
24.	SZ				✓			✓				✓							✓								✓	55	Tidak		
25.	ZA				✓			✓				✓							✓								✓	50	Tidak		

Tabulasi Data

P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	TOTAL
5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	71
4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	72
5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	72
5	4	5	5	4	3	5	5	5	5	5	5	4	5	5	70
5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	70
5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	73
5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	69
5	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	70
5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	70
5	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	4	5	69
5	5	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	70
5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	71
5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	70
5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	72
5	5	5	5	5	3	5	4	5	5	5	5	5	5	4	71
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	73
5	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	69
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
5	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	69
5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	70
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	70
4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	70
5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	5	67
4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	71

DOKUMENTASI



Observasi dikelas 5 SDN 17 Rejang Lebong



Kelas V SDN 112 Rejang Lebong



Penerapan Permainan bentengan dilapangan





Poto dengan Kepala Sekolah dan Guru Penjas SDN 112 Rejang Lebong



Foto Dengan Guru Kelas 5

