

**UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL MELALUI
PERMAINAN TRADISIONAL BENTENGAN PADA SISWA KELAS III
SD MUHAMMADIYAH PROGRAM KHUSUS BAYAT KABUPATEN
KLATEN**

TUGAS AKHIR SKRIPSI



Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapatkan
gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

Oleh:
ICAN TRI SUBEKTI
NIM 19604224003

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2023**

UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL BENTENGAN PADA SISWA KELAS III SD MUHAMMADIYAH PROGRAM KHUSUS KABUPATEN KLATEN

Ican Tri Subekti
NIM 19604224003

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial pada peserta didik kelas III SD Muhammadiyah Program Khusus Bayat Kabupaten Klaten melalui permainan tradisional bentengan. Terdapat 4 aspek yang diamati pada penelitian ini yaitu dapat memahami instruksi guru dengan baik, dapat membedakan sikap baik dan buruk dalam bermain, kerjasama yang baik dalam tim, dan dapat melakukan permainan dengan baik.

Jenis Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas atau (*classroom action research*) kolaboratif. Subjek dalam penelitian ini adalah kelas III yang berjumlah 48 peserta didik. Metode pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan dokumentasi serta teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif dengan pendekatan kuantitatif.

Hasil pada penelitian ini menunjukkan peningkatan keterampilan sosial peserta didik kelas III pada aspek memahami instruksi guru dengan baik pada pra tindakan rata rata persentase nilainya yaitu 46,53%, pada siklus I 65,10%, dan pada siklus II 93,75%. Pada aspek dapat membedakan sikap baik dan buruk dalam bermain pada pra tindakan 44,27%, pada siklus I 66,15%, dan pada siklus II 88,02%. Pada aspek mulai terlihat adanya kerja sama yang baik dalam tim pada pra tindakan 38,02%, pada siklus I 65,63%, dan pada siklus II 87,50%. Pada aspek mampu melakukan permainan dengan baik pada pra tindakan 38,54%, pada siklus I 66,67%, dan pada siklus II 90,10%. Persentase rata-rata keterampilan sosial peserta didik secara keseluruhan mengalami peningkatan yaitu pada pra tindakan 41,80%, pada siklus I 65,89%, dan pada siklus II 89,84% dimana persentase nilai ini termasuk pada kriteria baik.

Kata Kunci: Keterampilan Sosial, Permainan Tradisional Bentengan

***EFFORTS TO IMPROVE SOCIAL SKILLS THROUGH THE
TRADITIONAL GAME OF 'BENTENGAN' AMONG GRADE III
STUDENTS OF SD MUHAMMADIYAH SPECIAL PROGRAM IN KLATEN
DISTRICT***

Ican Tri Subekti
NIM 19604224003

ABSTRACT

This research was conducted with the aim of enhancing social skills among third-grade students in SD Muhammadiyah Special Program Bayat, Klaten District, through the traditional game of "Bentengan" (a form of tag game). Four aspects were observed in this study, including the ability to understand teacher instructions, the ability to distinguish between good and bad behavior during play, teamwork, and proficiency in the game.

This study employed a collaborative classroom action research approach. The subjects consisted of 48 third-grade students. Data collection methods included observation sheets and documentation, besides the data analysis employed to this study was descriptive with quantitative approach.

The results of this study indicate an improvement in the social skills of third-grade students in several aspects. In terms of understanding teacher instructions, the average percentage score increases from 46.53% in the pre-action phase to 65.10% in cycle I and further improves to 93.75% in cycle II. Regarding the ability to distinguish between good and bad behavior during play, the pre-action score is 44.27%, which increases to 66.15% in cycle I and 88.02% in cycle II. Teamwork also shows progress, with scores increasing from 38.02% in the pre-action phase to 65.63% in cycle I and 87.50% in cycle II. In terms of proficiency in the game, the pre-action score is 38.54%, which improves to 66.67% in cycle I and 90.10% in cycle II. The overall average percentage of students' social skills increases from 41.80% in the pre-action phase to 65.89% in cycle I and 89.84% in cycle II, falling into the "good" category.

Keywords: Social Skills, Traditional Game "Bentengan"

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ican Tri Subekti
NIM : 19604224003
Proram Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Keterampilan Sosial Melalui Permainan Tradisional Bentengan pada Siswa Kelas III SD Muhammadiyah Program Khusus Bayat Kabupaten Klaten

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri.

Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat-pendapat orang yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 16 Oktober 2019

Yang menyatakan,



Ican Tri Subekti

NIM. 19604224003

LEMBAR PERSETUJUAN

**UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL MELALUI
PERMAINAN TRADISIONAL BENTENGAN PADA SISWA KELAS III
SD MUHAMMADIYAH PROGRAM KHUSUS BAYAT KABUPATEN
KLATEN**

TUGAS AKHIR SKRIPSI



Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal:...16.. Oktober.. 2023

Koordinator Program Studi

Dr. Hari Yuliarto, S.Pd., M.Kes.
NIP. 196707011994121001

Dosen Pembimbing

Dr. Aris Fajar Rambudi, S.Pd., M.Or.
NIP. 198205222009121006

HALAMAN PENGESAHAN

UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL BENTENGAN PADA SISWA KELAS III SD MUHAMMADIYAH PROGRAM KHUSUS BAYAT KABUPATEN KLATEN

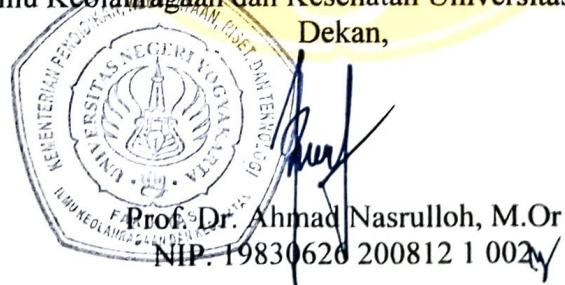
TUGAS AKHIR SKRIPSI

ICAN TRI SUBEKTI
NIM. 19604224003

Telah dipertahankan di depan Tim Pengaji Tugas Akhir
Program Studi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 26 Oktober 2023

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Aris Fajar Pambudi, S.Pd., M.Or (Ketua Tim Pengaji).		7.11.2023
Nur Sita Utami,S. S.Pd., M.Or. (Sekretaris Tim Pengaji)		6/11/2023
Dr.R. Sunardianta, M.Kes. (Pengaji Utama)		6/11/2023

Yogyakarta, 08 November 2023
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala nikmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat saya selesaikan. Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Dua sosok luar biasa yang telah hadir dalam kehidupan saya yaitu Pak Surip dan Ibu Tri Suharni. Kehadiran mereka yang luar biasa telah membuka pintu menuju berbagai kemungkinan sehingga saya bisa sampai pada tahap ini. Saya sangat berterima kasih atas segala pengorbanan, nasihat, dan doa yang selalu Pak Surip dan Ibu Tri Suharni berikan kepada saya.
2. Keluarga besar saya yang selalu memberikan dukungan dan dorongan kepada saya hingga saat ini.

KATA PENGANTAR

Dengan kerendahan hati, peneliti ingin mengungkapkan rasa puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas karunia dan berkat-Nya yang memungkinkan penyelesaian Tugas Akhir Skripsi ini. Skripsi berjudul "Upaya Meningkatkan Keterampilan Sosial Melalui Permainan Tradisional Bentengan pada Siswa Kelas III SD Muhammadiyah Program Khusus Bayat Kabupaten Klaten" ini disusun sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana pendidikan.

Dalam kelangsungan penelitian ini banyak bantuan dan kontribusi berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan rendah hati, peneliti ingin menyampaikan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, M. Or. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
2. Dr. Hari Yuliarto, S.Pd., M.Kes. selaku Koorprodi PJSD Penjas yang telah memberikan izin penelitian.
3. Dr. Aris Fajar Pembudi, S.Pd., M.Or. selaku dosen pembimbing tugas akhir skripsi yang selalu sabar membimbing dan memberikan semangat, dukungan dan arahan dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Ibu Lely Wahyuningsih, S.Psi. selaku kepala sekolah SD Muhammadiyah Program Khusus Bayat Kabupaten Klaten yang telah memberikan izin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian ini.

5. Bapak Havit Nurdin Hanif, S.Pd. dan Bapak Asep Nugroho, S.Pd. selaku guru mata pelajaran PJOK di SD Muhammadiyah Program Khusus Bayat Kabupaten Klaten yang telah membantu selama pelaksanaan penelitian ini.
6. Segenap Guru dan Karyawan SD Muhammadiyah Program Khusus Bayat Kabupaten Klaten yang telah membantu proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Orangtua dan seluruh anggota keluarga yang telah memberikan semangat dan dukungan dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
8. Semua pihak yang telah membantu kelancaran penyusunan Tugas Akhir Skripsi yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Semoga bantuan yang telah diberikan semua pihak dapat menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan kebaikan dari Allah SWT dan semoga Tugas Akhir Skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 16 Oktober 2023

Peneliti



Ican Tri Subeki

NIM. 19604224003

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK.....	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
HALAMAN PERSEMPERBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	8
A. Kajian Teori	8
1. Keterampilan Sosial	8
2. Anak Usia Sekolah Dasar.....	9
3. Pengertian Bermain	9
4. Pengertian Permainan.....	14
5. Permainan Tradisional.....	15
6. Permainan Tradisional Bentengan.....	17
B. Hasil Penelitian Yang Relevan	20
C. Kerangka Pikir	21
D. Hipotesis.....	22
BAB III METODE PENELITIAN	23
A. Jenis Penelitian.....	23
B. Lokasi Penelitian.....	26
C. Subjek Penelitian.....	26
D. Definisi Operasional Variabel.....	27
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	28
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	31
G. Teknik Analisis Data.....	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	37
A. Hasil Penelitian	37
1. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	37
2. Observasi Awal Peserta Didik Sebelum Tindakan.....	39

3. Deskripsi Siklus I	44
4. Deskripsi Siklus II	54
B. Pembahasan.....	62
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	67
A. SIMPULAN	67
B. SARAN	67
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN	71

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Populasi Penelitian.....	26
Tabel 2. Instrumen Tes Keterampilan.....	29
Tabel 3. Memahami Instruksi Guru Dengan Baik	30
Tabel 4. Dapat Membedakan Sikap Baik dan Buruk Dalam Bermain.....	30
Tabel 5. Mulai Terlihat Adanya Kerjasama yang Baik Dalam Tim	30
Tabel 6. Dapat Melakukan Permainan dengan Baik	31
Tabel 7. Kisi-Kisi Instrumen Tes Pengetahuan.....	31
Tabel 8. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes Keterampilan.....	33
Tabel 9. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes Pengetahuan	33
Tabel 10. Interpretasi Nilai r	34
Tabel 11. Kriteria Keberhasilan	36
Tabel 12. Hasil Observasi Pra Tindakan.....	39
Tabel 13. Presentase Keterampilan Sosial Pra Tindakan.....	41
Tabel 14. Persentase Ketermpilan Sosial Pra Tindakan Kategori Cukup dan Baik	43
Tabel 15. Hasil Observasi Keterampilan Sosial Siklus I	48
Tabel 16. Persentase Keterampilan Sosial Siklus I.....	51
Tabel 17. Persentase Ketermpilan Sosial Siklus I dengan Kategori Cukup dan Baik....	52
Tabel 18. Hasil Observasi Keterampilan Sosial Siklus II	57
Tabel 19. Persentase Keterampilan Sosial Siklus II.....	59
Tabel 20. Persentase Ketermpilan Sosial Siklus II dengan Kategori Cukup dan Baik... 60	60
Tabel 21. Hasil Observasi Pra Tindakan, Siklus I, Siklus II Per Aspek	63
Tabel 22. Observasi Keterampilan Sosial Per Peserta Didik	64

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Siklus PTK Menurut John Elliot (Babys, 2022).	24
Gambar 2. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes Keterampilan	35
Gambar 3. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes Pengetahuan.....	35
Gambar 4. Grafik Peningkatan Keterampilan Sosial Pra Tindakan.....	44
Gambar 5. Grafik Peningkatan Keterampilan Sosial Siklus I.....	533
Gambar 6. Grafik Peningkatan Keterampilan Sosial Siklus II	611
Gambar 7. Grafik Peningkatan keterampilan Sosial Pra Tindakan, Siklus I, Siklus II	633
Gambar 8. Grafik Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Kelas III SD Muhammadiyah Program Khusus Kabupaten Klaten.....	666

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Lembar Observasi.....	72
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	74
Lampiran 3. Surat Balasan Penelitian dari Sekolah	75
Lampiran 4. Instrumen Penelitian Tes Keterampilan	76
Lampiran 5. Instrumen Penelitian Tes Pengetahuan.....	77
Lampiran 6. Hasil Perhitungan Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Tes Keterampilan.....	79
Lampiran 7. Hasil Perhitungan Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Tes Pengetahuan	81
Lampiran 8. Data Penelitian Pra Tindakan	83
Lampiran 9. Data Penelitian Siklus I	85
Lampiran 10. Data Penelitian Siklus II	88
Lampiran 11. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	90
Lampiran 12. Dokumentasi Kegiatan	107

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia merupakan makhluk sosial yang tidak bisa terlepas dari pengaruh manusia lain. Menurut Aristoteles manusia disebut sebagai "*zoon politicon*" yang memiliki arti bahwa manusia itu sebagai makhluk yang pada dasarnya selalu ingin bergaul dalam masyarakat karena sifatnya yang ingin bergaul satu dengan yang lainnya (dalam Utami & Silalahi, 2013). Kemampuan untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar disebut dengan keterampilan sosial. Menurut Ahmad, keterampilan sosial adalah kemampuan anak untuk mereaksi secara efektif dan bermanfaat terhadap lingkungan sosial yang merupakan persyaratan bagi penyesuaian sosial yang baik, kehidupan yang memuaskan, dan dapat diterima masyarakat (dalam Rut et al., 2020). Keterampilan sosial sangat penting bagi eksistensi manusia karena keterampilan ini memungkinkan orang untuk berkolaborasi dalam berbagai konteks sosial, membangun ikatan yang kuat satu sama lain, dan berkomunikasi dengan jelas. Keterampilan sosial yang baik memberikan manfaat berlipat, tidak hanya dalam hubungan personal tetapi juga dalam lingkungan akademik, profesional, dan masyarakat secara keseluruhan.

Keterampilan sosial adalah inti dari kemampuan berinteraksi manusia. Melalui keterampilan ini, manusia mampu berkomunikasi secara efektif, memahami perasaan dan niat orang lain, serta beradaptasi dengan berbagai situasi sosial. Keterampilan sosial yang baik memungkinkan seseorang untuk

menjalin hubungan yang positif, membangun kerjasama dalam tim, dan mengatasi tantangan komunikasi dengan lebih mudah. Selain itu, kemampuan untuk membaca dan merespons bahasa tubuh, ekspresi wajah, dan isyarat nonverbal lainnya.

Pentingnya melatih keterampilan sosial sejak usia dini tidak dapat diabaikan. Masa perkembangan awal anak merupakan periode kritis di mana dasar-dasar keterampilan sosial mulai dibentuk. Anak-anak mengamati, meniru, dan menyerap norma-norma sosial yang dilihat dari lingkungan sekitar. Oleh karena itu, pengembangan kemampuan sosial sejak dini dapat membantu meletakkan dasar yang kuat untuk interaksi sosial yang positif di masa depan. Dalam hal ini termasuk kemampuan untuk berbagi, mengungkapkan pendapat dengan sopan, mendengarkan, serta mengatasi konflik dengan cara yang baik.

Namun pada masa pasca pandemi covid 19 terdapat fenomena dimana anak-anak yang berusia sekolah dasar masih belum sepenuhnya mengembangkan keterampilan sosial. Beberapa di antaranya menunjukkan keterbatasan dalam berinteraksi dengan teman sebaya, menghadapi kesulitan dalam berbicara di depan umum, atau bahkan mengalami hambatan saat berkerjasama dalam kelompok. Kondisi seperti ini mengindikasikan bahwa pada masa pertumbuhan anak, keterampilan sosial tidak sepenuhnya terbentuk. Hal ini dikarenakan sebagian besar pendidikan selama pandemi COVID-19 dilakukan secara online dengan laptop dan smartphone. Karena kurang mendapatkan kesempatan untuk bersosialisasi dengan teman-temannya,

keterampilan sosial anak menjadi kurang berkembang. Tingkat kepercayaan diri seorang anak akan sangat terpengaruh ketika mereka tidak dapat berinteraksi secara sosial dalam situasi yang tepat. Hal ini juga dapat menghambat perkembangan anak di bidang lain dalam kehidupan mereka, seperti keterampilan sosial, keberhasilan akademis, dan kesehatan emosional. Oleh sebab itu, pentingnya sebuah pelatihan yang berfokus pada pengembangan keterampilan anak sekolah dasar. Pendekatan yang dilakukan dalam pelatihan ini perlu diarahkan dan dilakukan secara mendalam untuk mendukung pengembangan keterampilan sosial anak. Melalui pelatihan ini, anak-anak dapat mempelajari cara berkomunikasi dengan jelas dan efektif, mengasah kemampuan empati terhadap perasaan orang lain, belajar mengelola konflik dengan bijak, serta membangun hubungan yang positif dan saling mendukung. Hal ini menciptakan dasar yang kokoh bagi perkembangan anak dalam menghadapi tantangan dunia yang semakin maju dan berkembang. Pelatihan ini juga memberikan fondasi yang kuat untuk pertumbuhan pribadi dan pencapaian akademik anak di masa depan.

Berdasarkan pengamatan peneliti di kelas III SD Muhammadiyah Program Khusus Bayat Kabupaten Klaten, ditemukan bahwa sebagian besar siswa memiliki keterampilan sosial yang belum optimal. Ketidakoptimalan tersebut terlihat pada kegiatan siswa selama di sekolah yang terlihat sangat individualis. Selama pandemi COVID-19, para siswa melakukan pembelajaran daring dengan menggunakan media sosial untuk kelangsungan pembelajaran. Akibatnya, tidak adanya hubungan dengan teman sebaya. Menyadari

pentingnya keterampilan sosial bagi perkembangan anak, Pendidik perlu melakukan usaha untuk melatih dan meningkatkan keterampilan sosial peserta didik.

Bermain merupakan salah satu cara dalam mengembangkan keterampilan sosial bagi anak. Ketika bermain, anak memiliki kesempatan untuk belajar berinteraksi dengan teman-teman sebaya mereka, yang pada gilirannya dapat membantu perkembangan kemampuan sosial mereka. Dalam konteks permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik kelas III di SD Muhammadiyah Program Khusus Bayat Kabupaten Klaten, permainan yang terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial adalah bentengan. Salah satu permainan tradisional yang menekankan pentingnya kerjasama antara anggota tim adalah bentengan, dengan permainan ini akan memberikan interaksi bagi anak-anak seperti berkomunikasi dan bekerja sama.

Permainan bentengan merupakan permainan tradisional yang dimainkan oleh beberapa orang dengan tujuan merebut dan mempertahankan benteng agar bisa memenangkan permainan (Mulyana & Lengkana, 2019). Permainan tradisional bentengan melibatkan dua tim dengan jumlah anggota tiap tim berkisar antara 4 sampai 6 pemain atau menyesuaikan jumlah anak yang ada (Mulyani, 2016). Setiap tim harus menentukan satu lokasi sebagai basis mereka, yang biasanya berupa pohon atau tiang yang disebut "benteng". Tujuan dari permainan bentengan ini adalah untuk menyerang dan merebut "benteng" yang dimiliki oleh tim lawan (Fad, 2019)

Dalam permainan tradisional bentengan, anak memiliki peluang untuk mengembangkan keterampilan sosial. Anak belajar tentang kerjasama, komunikasi, dan berinteraksi dengan teman-teman selama permainan. Anak perlu berkoordinasi dengan baik dengan teman satu tim, baik itu dalam melakukan serangan atau menjaga pertahanan. Anak-anak juga dapat belajar menghormati aturan dan menghargai peran masing-masing dalam tim. Permainan ini memiliki peluang untuk mengasah keterampilan sosial anak, seperti berkomunikasi dengan baik, mengambil keputusan secara kolektif, dan beradaptasi dengan berbagai situasi dalam kelompok.

Dengan demikian timbulah pikiran dari peneliti untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "Permainan Tradisional Bentengan Sebagai Upaya Meningkatkan Keterampilan Sosial pada Siswa Kelas III SD Muhammadiyah Program Khusus Bayat Kabupaten Klaten". Penelitian ini bertujuan untuk mengobservasi dan memahami dampak penggunaan permainan bentengan terhadap perkembangan keterampilan sosial siswa.

B. Identifikasi Masalah

Dengan merujuk pada uraian latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya didapat beberapa masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Sikap individualism pada peserta didik.
2. Keterampilan sosial peserta didik yang rendah.
3. Kurangnya interaksi sosial sehingga keterampilan sosial pada peserta didik belum maksimal.

4. Pemanfaatan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK di sekolah untuk meningkatkan keterampilan sosial masih kurang.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan konteks latar belakang dan identifikasi permasalahan yang telah disampaikan diatas, untuk memfokuskan dan mengkaji penelitian ini lebih mendalam, perlu diterapkan batasan-batasan dalam masalah. Fokus penelitian akan tertuju pada permasalahan yang akan diselidiki, yaitu usaha untuk meningkatkan keterampilan sosial pada siswa kelas III di SD Muhammadiyah Program Khusus Bayat Kabupaten Klaten melalui penggunaan permainan tradisional bentengan. Masalah utama yang akan diteliti adalah efektivitas permainan tradisional bentengan dalam mengembangkan keterampilan sosial peserta didik.

Penelitian ini akan membatasi fokus pada kelompok siswa kelas III di SD Muhammadiyah Program Khusus Bayat Kabupaten Klaten, dan tidak akan melibatkan siswa dari tingkat kelas atau sekolah lain. Strategi yang akan diterapkan adalah penggunaan permainan tradisional bentengan untuk meningkatkan keterampilan sosial peserta didik. Maka, tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi potensi permainan tradisional bentengan dalam membantu siswa kelas III di SD Muhammadiyah Program Khusus Bayat, Kabupaten Klaten, dalam pengembangan keterampilan sosial mereka.

D. Rumusan Masalah

Dengan merujuk pada batasan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: "Apakah penggunaan permainan tradisional bentengan dalam pembelajaran PJOK dapat membantu meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas III di SD Muhammadiyah Program Khusus Bayat Kabupaten Klaten?"

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan sosial melalui permainan tradisional bentengan pada siswa kelas III SD Muhammadiyah Program Khusus Bayat Kabupaten Klaten.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan cakupan masalah yang diteliti, penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa berkontribusi pada pengembangan pengetahuan dalam program studi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar di Universitas Negeri Yogyakarta terkait pemanfaatan permainan tradisional bentengan sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa SD.

2. Manfaat praktis

Dapat menjadi referensi dan sumber informasi tentang beragam jenis latihan yang dapat meningkatkan keterampilan sosial anak

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Keterampilan Sosial

Menurut Ahmad, keterampilan sosial adalah kemampuan anak untuk mereaksi secara efektif dan bermanfaat terhadap lingkungan sosial yang merupakan persyaratan bagi penyesuaian sosial yang baik, kehidupan yang memuaskan, dan dapat diterima masyarakat (dalam Rut et al., 2020). Keterampilan sosial memiliki peran yang sangat signifikan dalam kehidupan manusia, karena melalui keterampilan ini, individu mampu membangun relasi yang positif, berkomunikasi dengan efektif, dan berkolaborasi dalam berbagai situasi sosial. Keterampilan sosial yang baik memberikan manfaat berlipat, tidak hanya dalam hubungan personal tetapi juga dalam lingkungan akademik, profesional, dan masyarakat secara keseluruhan.

Keterampilan sosial adalah inti dari kapasitas berinteraksi manusia. Melalui keterampilan ini, manusia mampu berkomunikasi secara efektif, memahami perasaan dan niat orang lain, serta beradaptasi dengan berbagai situasi sosial. Keterampilan sosial yang baik memungkinkan seseorang untuk menjalin hubungan yang positif, membangun kerjasama dalam tim, dan mengatasi tantangan komunikasi dengan lebih mudah. Selain itu, kemampuan untuk membaca dan merespons bahasa tubuh, ekspresi wajah, dan isyarat nonverbal lainnya.

Keterampilan sosial anak termasuk bagaimana mereka berinteraksi dengan teman-temannya, bertingkah laku positif di kelas, serta mengatasi perasaan seperti marah dan menyelesaikan masalah dengan teman. Menurut Helms & Turner terdapat beberapa aspek yang bisa diamati untuk menilai keterampilan sosial anak (dalam Nurkhasani, 2021, p. 70):

- a. Anak memiliki keterampilan berkolaborasi dengan teman-temannya.
- b. Anak mampu menghormati teman-temannya, termasuk menghargai kepemilikan, pendapat, hasil karya teman-temannya, serta kondisi yang mereka alami.
- c. Anak memiliki kemampuan untuk berbagi dengan teman-temannya.
- d. Anak mempunyai kapasitas untuk memberikan bantuan kepada orang lain ketika dibutuhkan.

2. Anak Usia Sekolah Dasar

Anak-anak yang terdaftar di program SD/MI antara usia 6 dan 13 tahun dianggap sebagai usia sekolah dasar. Anak-anak muda yang terdaftar di sekolah dasar, mulai dari usia 6 hingga 13 tahun. Sekolah menekankan kualitas khusus anak-anak dalam kelompok usia ini dan peran penting yang dimainkan oleh orang tua dan pengajar saat mendidik anak-anak (Trianingsih, 2016).

3. Pengertian Bermain

a. Pengertian Bermain

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan atas dasar kesenangan tanpa mengedepankan hasil akhir, bermain dilakukan secara

sukarela tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar, beberapa orang mengatakan bahwa bermain sama fungsinya dengan bekerja (Pratiwi, 2017). Anak-anak perlu bermain di sepanjang tahap perkembangan yang kritis ini untuk meningkatkan keterampilan motorik dan kognitif mereka. Menurut Yulianty, bermain juga berpotensi meningkatkan tingkat stimulasi dalam perkembangan anak, yang pada gilirannya dapat berkontribusi pada peningkatan kecerdasan anak. (dalam Andayani, 2021).

Berdasarkan pendapat beberapa pakar diatas bisa disimpulkan bahwa bermain dapat dianggap sebagai aktivitas yang memiliki beberapa peran penting, seperti:

- 1) Bermain adalah cara bagi anak-anak untuk mencari kesenangan, keceriaan, dan kebahagiaan. Dalam situasi bermain, anak-anak dapat mengeksplorasi dunia sekitarnya, berinteraksi dengan teman sebaya, dan mengekspresikan diri dengan bebas. Hal ini memberikan kepuasan emosional dan kegembiraan yang penting dalam proses tumbuh kembang anak.
- 2) Perkembangan motorik anak juga sangat dipengaruhi oleh permainan. Anak-anak bermain dengan melaksanakan aktivitas fisik seperti berlari, melompat, memanjat, dan bermain bola. Hal ini dapat membantu perkembangan kemampuan motorik kasar anak, atau kemampuan mereka untuk mengontrol gerakan tubuh. Anak-anak dapat melatih keseimbangan, koordinasi, kecepatan, dan kekuatan fisik mereka melalui permainan.

3) Perkembangan kognitif anak juga dapat berkembang ketika bermain. Saat bermain, anak-anak terlibat dalam pemecahan masalah sederhana, mengembangkan kreativitas, meningkatkan kemampuan berpikir logis, dan meningkatkan daya imajinasinya. Anak belajar mengamati, mengklasifikasikan, dan menghubungkan informasi melalui pengalaman bermain yang beragam. Ini memberikan stimulasi bagi perkembangan otak anak dan membantu anak memperluas pemahaman tentang dunia sekitar.

b. Tahapan Bermain

Ada beberapa fase yang sesuai dengan perkembangan anak dalam permainan yang dapat dijelaskan sebagai berikut (Rohmah, 2016):

- 1) Pada tahap "*Unoccupied*" atau "tidak terisi," pada saat ini, seorang anak hanya mengamati anak-anak lain bermain tanpa dapat ikut serta atau terkoneksi dengan mereka.
- 2) Pada tahap "*Solitary play*" atau "bermain sendirian," seorang anak bermain dengan mainannya tanpa melibatkan anak lain. Pada tahapan ini, anak akan merasa senang bermain sendirian dan belum terlibat dalam interaksi sosial dengan teman sebaya.
- 3) Pada tahap "*Onlooker play*" atau "pengamat," anak-anak hanya menonton anak-anak lain bermain sebelum mereka ikut bergabung. Pada titik ini, saat mereka mengamati anak-anak lain bermain dan mulai tertarik untuk mencoba permainan atau situasi yang berbeda.

- 4) *Parallel play* atau kegiatan parallel, anak-anak akan bermain bersama satu sama lain dalam permainan paralel atau kegiatan paralel, tetapi tidak ada kerja sama atau interaksi selama bermain. Mereka mungkin hanya berinteraksi dengan alat yang ada di sekitarnya saat bermain.
- 5) *Associative play* atau bermain bersama teman sebaya, anak terlibat dalam interaksi yang lebih kompleks saat bermain. Mereka bisa berkomunikasi, berbagi mainan, namun belum berkolaborasi penuh dalam kegiatan bermain.
- 6) *Cooperative play* atau bermain dengan kerjasama dan aturan, pada tahap ini anak dapat bermain bersama teman sebaya dengan lebih terstruktur. Mereka berperan, berinteraksi, dan mengikuti aturan dalam permainan. Tahap ini biasanya muncul sekitar usia 5 tahun. Dalam perkembangan bermain anak, peran orang tua atau pendidik sebagai orang dewasa sangat penting untuk merangsang dan memberikan arahan kepada anak dalam kegiatan bermain.

c. Karakteristik Bermain

Menurut Hughes, bermain memiliki beberapa karakteristik yang membedakannya dari aktivitas lainnya (dalam Andayani, 2021), sebagai berikut:

- 1) Bermain didorong oleh motivasi intrinsik, yang berarti bahwa kegiatan bermain dipicu oleh kegiatan itu sendiri dan bukan oleh faktor-faktor eksternal seperti dorongan dari orang tua atau hadiah. Anak-anak terlibat

dalam bermain karena mereka menikmati kegiatan tersebut secara intrinsik.

- 2) Aktivitas bermain adalah tindakan yang aktif dan tidak terikat, artinya melibatkan partisipasi aktif dari para pelaku dan dapat diikuti oleh siapapun tanpa adanya tekanan. Anak-anak yang terlibat dalam bermain mempunyai kebebasan dalam memilih jenis kegiatan yang akan mereka lakukan.
- 3) Bermain merupakan aktivitas yang memberikan kegembiraan, yang berarti bahwa bermain dapat memberikan pengalaman positif bagi mereka yang terlibat di dalamnya. Semakin menyenangkan kegiatan bermain tersebut, semakin dapat dianggap sebagai bermain yang efektif.
- 4) Bermain lebih berfokus pada proses daripada hasil akhirnya. Hal ini berarti bahwa dalam bermain, fokus utama adalah pada pelaksanaan kegiatan bermainnya, bukan pada hasil atau tujuan akhir dari kegiatan tersebut.

d. Manfaat Bermain

Bermain memiliki berbagai manfaat yang penting (Ardini & Anik, 2018), di antaranya:

- 1) Bermain berperan penting dalam meningkatkan keterampilan fisik anak. Aktivitas bermain seperti berlari, melompat, dan menendang, melibatkan gerakan tubuh yang mendukung perkembangan motorik anak.
- 2) Bermain melibatkan semua indera anak, sehingga membantu anak dalam mengembangkan dan memperkuat penggunaan indera-indera tersebut.

- 3) Bermain dapat merangsang kreativitas anak. Anak dapat mengungkapkan kreativitasnya melalui kegiatan seperti merancang bangunan dengan balok, membentuk beragam bentuk dari plastisin atau tanah liat, dan menggambar.
- 4) Bermain juga berperan dalam pengembangan kepribadian anak. Melalui bermain, anak dapat belajar menjadi bertanggung jawab, patuh terhadap aturan, dan mampu berkolaborasi dengan orang lain.
- 5) Bermain membantu anak dalam mengenali dan memahami diri sendiri, termasuk kelebihan dan kekurangan yang dimiliki. Dalam interaksi saat bermain, anak dapat mengeksplorasi dirinya sendiri dan mengembangkan pemahaman tentang diri mereka.
- 6) Bermain memungkinkan anak untuk menyalurkan kebutuhan dan keinginan mereka. Dalam kegiatan bermain, anak dapat mengekspresikan apa yang mereka inginkan dan merasa puas saat kebutuhan mereka terpenuhi.
- 7) Bermain juga dapat mempererat hubungan keluarga. Ketika keluarga bermain bersama, mereka dapat menghabiskan waktu berkualitas bersama, memperkuat ikatan keluarga, dan bisa mengenal satu sama lain dengan lebih baik.

4. Pengertian Permainan

Salah satu kegiatan yang penting dalam perkembangan anak adalah bermain. Dunia anak-anak adalah bermain karena melalui bermain anak dapat belajar banyak hal (Apriyani et al., 2020). Pembelajaran terjadi ketika anak-

anak bermain. Telah diketahui bahwa anak-anak memperoleh berbagai pelajaran hidup melalui permainan, yang merupakan dunia mereka. Sangat penting bagi orang tua untuk memasukkan komponen pendidikan ke dalam aktivitas bermain anak-anak mereka. Permainan dan bermain sangat penting bagi perkembangan dan pertumbuhan anak (Lestari et al, 2018). Lebih dari sekadar kegiatan hiburan, permainan dianggap sebagai bagian penting dalam pembentukan kepribadian anak. Ini menandakan bahwa permainan memiliki peran yang signifikan dalam pengembangan aspek- aspek kepribadian anak, termasuk perkembangan sosial, kognitif, emosional, dan fisik.

Melalui permainan, anak dapat belajar dan mengembangkan berbagai keterampilan sosial, fisik, kognitif, dan emosional. Permainan memungkinkan anak untuk berinteraksi dengan teman sebaya dan mengasah keterampilan komunikasi. Selain itu, permainan juga membantu anak-anak mengembangkan keterampilan motorik, koordinasi mata dan tangan, serta kekuatan fisik. Anak dapat belajar memecahkan masalah, berpikir kreatif, dan mengembangkan imajinasi melalui permainan. Dalam bermain, anak-anak juga dapat belajar mengelola emosi, belajar mengikuti aturan, serta memahami konsep seperti berbagi, kerjasama, dan penghargaan terhadap orang lain. Permainan bagi anak bukan hanya menghibur, tetapi juga memainkan peran penting dalam perkembangan anak.

5. Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan permainan yang dimainkan oleh anak-anak yang bersumber dari suatu daerah secara tradisi dan diwariskan

dari generasi ke generasi (Prasetyo & Praramdana, 2020). Permainan tersebut berasal dari eksplorasi budaya lokal dan memuat banyak nilai-nilai edukatif serta budaya. Di samping itu, permainan tradisional juga memberikan kegembiraan bagi mereka yang ikut bermain. Permainan tradisional merupakan warisan budaya yang mengembangkan keterampilan sosial, kognitif, emosi, dan motorik anak. Dalam permainan tradisional, anak-anak belajar melalui gerakan tubuh, aturan permainan dan interaksi dengan sesama pemain. Permainan tradisional juga berperan sebagai sarana rekreatif yang tidak hanya untuk menghibur diri namun juga untuk memelihara hubungan sosial (Widaty et al., 2021).

Permainan tradisional melibatkan interaksi sosial antara pemain karena dalam memainkannya membutuhkan lebih dari satu pemain (Pratiwi & Pujiastuti, 2020). Menurut Menurut Fadillah (dalam Mardianti, 2022), permainan tradisional dibagi menjadi empat kategori, termasuk permainan psikomotor (yang melibatkan gerakan fisik), permainan kerjasama (yang membutuhkan kolaborasi antara pemain), permainan dengan lawan, dan permainan yang kombinasi kerjasama dan perlawanan.

Secara keseluruhan, permainan tradisional bermanfaat bagi pertumbuhan anak-anak, terutama dalam hal keterampilan sosial, fisik, kognitif, dan emosional mereka. Permainan-permainan ini berfungsi sebagai alat untuk interaksi sosial dan pendidikan selain menyenangkan. Oleh karena itu, permainan tradisional harus dilestarikan sebagai bagian dari warisan budaya dan pendidikan usia dini yang komprehensif.

6. Permainan Tradisional Bentengan

a. Pengertian Permainan Tradisional Bentengan

Permainan benteng merupakan permainan tradisional yang dimainkan oleh beberapa orang dengan tujuan merebut dan mempertahankan benteng agar bisa memenangkan permainan (Mulyana & Lengkana, 2019). Permainan tradisional benteng melibatkan dua tim dengan jumlah anggota tiap tim berkisar antara 4 sampai 6 pemain atau menyesuaikan jumlah anak yang ada (Mulyani, 2016). Tujuan utama dari permainan ini adalah untuk menyerang dan merebut benteng kelompok musuh adalah tujuan utama permainan. Setiap anggota tim memiliki peran yang berbeda, seperti pengganggu, mata-mata, penyerang, atau penjaga benteng.

Dalam permainan ini, kecepatan berlari sangat penting karena pemain harus bergerak cepat untuk menyerang benteng lawan atau melindungi benteng timnya. Mereka perlu memikirkan cara terbaik untuk menyerang atau bertahan, memilih saat yang tepat, dan berkomunikasi dengan rekan tim (Fad, 2019).

Permainan tradisional benteng melatih keterampilan sosial anak seperti kerjasama, komunikasi, dan kepercayaan antaranggota tim. Pemain belajar bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama dan memahami pentingnya peran masing-masing dalam tim. Selain itu permainan benteng juga mengembangkan keterampilan motorik kasar, karena pemain harus berlari, melompat, dan menghindari rintangan.

Permainan tradisional benteng tidak hanya memberikan kesenangan dan hiburan, tetapi juga membantu dalam pengembangan fisik dan sosial anak-

anak. Mereka belajar menghargai aturan permainan, menghormati rekan tim, dan mengembangkan keterampilan strategi yang berguna dalam kehidupan sehari-hari. Permainan ini juga mengajarkan semangat persaingan yang sehat dan mengajarkan pentingnya sportivitas.

Bermain permainan tradisional seperti bentengan membantu anak-anak dalam pengembangan kemampuan motorik kasar, seperti keseimbangan dan kekuatan tubuh, sambil juga melatih keterampilan strategi dan kerjasama dengan teman-teman mereka. Selain itu, permainan ini memberikan pengalaman sosial yang berharga, mengajarkan nilai-nilai berbagi, menghormati aturan, dan berinteraksi dengan orang lain.

b. Manfaat Permainan Tradisional Bentengen

Permainan bentengan melibatkan aturan tertentu yang harus diikuti oleh semua pemain, sehingga manfaat permainan tradisional bentengen (Abidah et al., 2021, p. 98) meliputi:

- 1) Mengasah kemampuan anak dalam mengambil suatu keputusan.
- 2) Melatih kemampuan anak dalam bekerja sama dengan tim.
- 3) Melatih anak untuk bergotong-royong dan saling menolong.
- 4) Melatih kemampuan motorik anak.
- 5) Sebagai sarana hiburan yang menyehatkan.

c. Aturan Permainan Bentengen

Dalam permainan bentengan terdapat beberapa aturan dalam bermain (Amertawengrum, 2018, p. 9), aturan bermain tersebut meliputi:

- 1) Setiap kelompok berpartisipasi dalam permainan di mana tujuannya adalah untuk mencoba memegang atau menyentuh benteng yang dimiliki oleh kelompok lawan. Misalnya, Ada dua kelompok yang terlibat, yakni kelompok A dan kelompok B. Kelompok A berusaha untuk memegang benteng milik kelompok B, dan sebaliknya, kelompok B berusaha untuk memegang benteng milik kelompok A.
- 2) Dalam permainan ini, kelompok yang pertama kali berhasil menyentuh atau memegang benteng lawan akan dianggap sebagai pemenang. Sebagai konsekuensinya, kelompok yang kalah akan menerima sanksi atau hukuman dari pihak pemenang.

Permainan ini menekankan persaingan dan strategi antara kedua kelompok. Setiap kelompok berusaha dengan keras untuk mencapai tujuan, yaitu memegang benteng lawan, sementara itu setiap kelompok juga harus menjaga benteng milik sendiri agar tidak direbut oleh kelompok lawan. Hukuman yang diberikan kepada kelompok yang kalah bisa bervariasi tergantung pada aturan yang disepakati sebelumnya, seperti melakukan tugas tambahan atau mengikuti perintah dari kelompok pemenang.

Dengan permainan ini, anak-anak dapat belajar tentang kerjasama tim, strategi, kecepatan, ketangkasan, dan kebersamaan dalam mencapai tujuan. Anak juga belajar mengendalikan emosi dan menerima konsekuensi dari kekalahan dalam sebuah permainan.

d. Langkah-Langkah Bermain Bentengan

Dalam permainan bentengan terdapat beberapa langkah-langkah bermain (Fad, 2014, p. 64), langkah-langkah bermain tersebut meliputi:

- 1) Masing-masing kelompok memilih pohon maupun tiang yang akan dijadikan sebagai benteng.
- 2) Masing-masing anggota kelompok mulai bermain untuk merebut benteng lawan dengan cara menyentuh benteng tersebut.

- 3) Pemain yang tersentuh anggota kelompok lawan akan menjadi tawanan dan disandera oleh kelompok lawan. Meski demikian teman satu kelompoknya bisa membebaskannya dengan cara menyentuh badannya.
- 4) Kelompok yang lebih dahulu menyentuh benteng lawan dianggap sebagai pemenangnya.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Adanya penelitian yang relevan memiliki peranan signifikan dalam mendukung kerangka berpikir dan memberikan acuan yang kuat. Beberapa penelitian bisa dijadikan referensi dari penelitian ini antara lain :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Vinta Elisya Hasibuan (2017) berjudul "*Enhancing Social Skills through Traditional Games in Preschool Children at RA Nurul Aqli Karya Desa Pasir Tuntung Kecamatan Kotapinang.*" Dalam studi ini, disoroti efektivitas penggunaan permainan tradisional dalam meningkatkan keterampilan sosial anak-anak. Data analisis menunjukkan peningkatan yang signifikan selama tiga tahap siklus pertama. Keterampilan sosial anak-anak dinilai sebesar 4,0% pada tahap awal. Nilai rata-rata meningkat menjadi 6,22% pada siklus 1 dan kemudian meningkat

- lagi menjadi 8,5% pada siklus 2, yang mencerminkan peningkatan tambahan. Keterampilan sosial anak-anak mencapai 8,67% pada siklus 3.
2. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Wulandari Safitri (2021) dalam studi berjudul "*Enhancing Social Skills Development in Early Childhood through Traditional Games* at Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Talang Padang Kindergarten." Tujuan penelitian ini untuk menyelidiki bagaimana permainan tradisional mampu mendukung perkembangan kemampuan sosial anak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Talang Padang, kemampuan sosial anak usia dini mulai berkembang. Dari total 12 siswa yang diamati, 4 (33,4%) menunjukkan perkembangan yang sangat baik, 2 (16,6%) menunjukkan perkembangan yang baik, 5 (41,6%) mulai menunjukkan perkembangan, dan 1 siswa tidak menunjukkan perkembangan yang signifikan.
 3. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Mahnidar (2016) dengan judul "*Enhancing Children's Social Skills through Traditional Games*," ditemukan bahwa pada tahap awal penelitian, skor rata-rata siklus 1 untuk anak-anak berada pada tingkat sedang, mencapai 6,22% dari keseluruhan nilai. Namun, setelah penelitian tindakan kelas dilakukan pada siklus 2, persentasenya meningkat menjadi 80%, dan pada siklus 3, mencapai 86,7%.

C. Kerangka Pikir

Pendidikan Sekolah Dasar (SD) di Indonesia merupakan tahap awal pendidikan formal untuk anak usia 7 hingga 13 tahun. Perhatian terhadap Sekolah Dasar semakin meningkat, hal ini menunjukkan kesadaran akan

pentingnya pendidikan pada fase perkembangan anak. Permasalahan umum dalam fase ini adalah kurangnya interaksi antar anak yang satu dengan anak lainnya, sehingga keterampilan sosial anak masih belum mencapai tingkat yang optimal, dan perlu dilakukan upaya untuk meningkatkannya. Tujuan pengembangan keterampilan sosial anak yaitu untuk memastikan bahwa anak mempunyai kemampuan untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman-teman sebaya sehingga dapat meningkatkan kualitas hubungan sosialnya. Pada kelas 3 SD Muhammadiyah Program Khusus Bayat Kabupaten Klaten keterampilan sosial anak perlu ditingkatkan. Penggunaan permainan tradisional bentengan dalam pembelajaran diharapkan bisa meningkatkan keterampilan sosial dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

D. Hipotesis

Dengan merujuk pada tinjauan literatur dan kerangka konseptual yang telah sajikan sebelumnya, hipotesis dari penelitian ini adalah bahwa "Penggunaan permainan tradisional bentengan memiliki potensi untuk meningkatkan keterampilan sosial pada siswa kelas III di SD Muhammadiyah Program Khusus Bayat, Kabupaten Klaten."

BAB III

METODE PENELITIAN

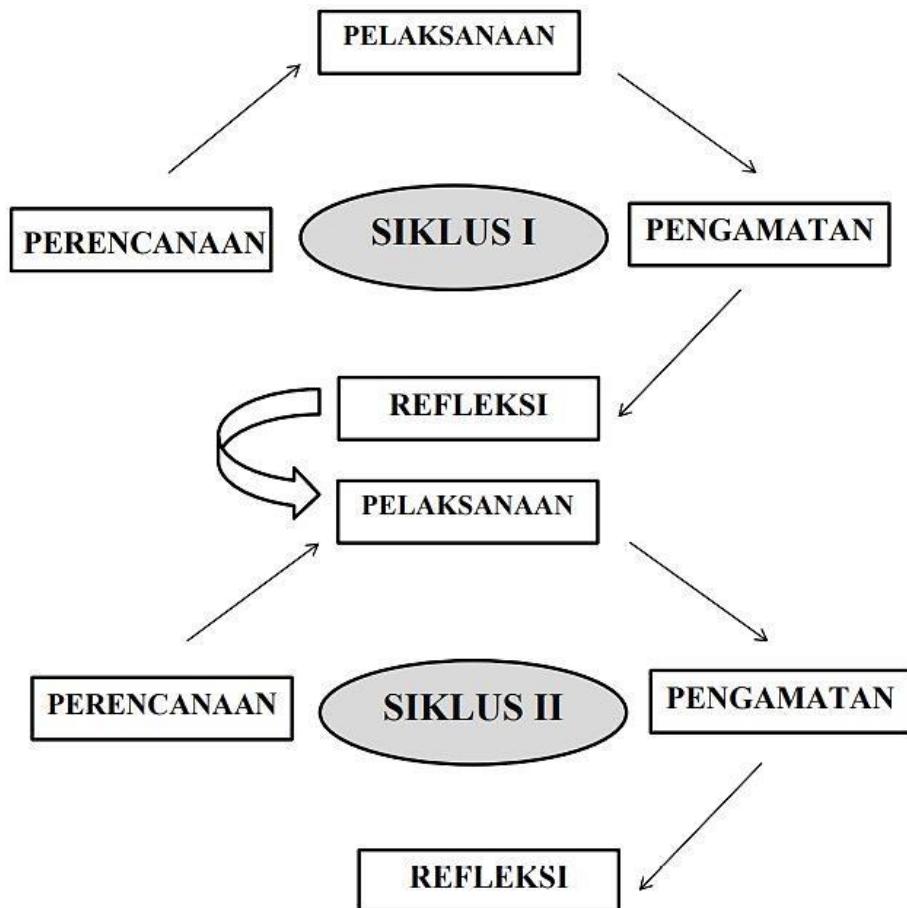
A. Jenis Penelitian

Salah satu jenis penelitian dengan peneliti berperan sebagai pelaksana utama disebut penelitian tindakan kelas. Para peneliti dan pendidik bertugas mengorganisir dan melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam proyek ini untuk mengatasi masalah konkret yang muncul selama proses pembelajaran.

Penelitian Tindakan Kelas adalah langkah penting bagi guru untuk meningkatkan kemampuannya. Menurut Sanjaya, tujuan penelitian tindakan kelas adalah untuk meningkatkan kualitas hasil belajar secara praktis karena dalam pelaksanaannya sangat kondisional dan situasional (dalam Azizah, 2021, p. 18).

Sebuah penelitian yang dikembangkan oleh John Elliot dikenal sebagai Penelitian Tindakan Kelas, yang meliputi tahap-tahap persiapan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Metodologi penelitian John Elliot mengharuskan penyelesaian beberapa siklus, dimulai dengan tahap persiapan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Babys, 2022). Akan didapatkan hasil refleksi dari penelitian yang dilakukan, jika penelitian belum tuntas maka akan diulang siklus selanjutnya.

Gambar 1. Siklus PTK Menurut John Elliot (Babys, 2022).



Langkah-langkah dalam penelitian tindakan kelas ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Perencanaan

Dalam tahap perencanaan ini, peneliti menyusun dan mengumpulkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan diterapkan dalam penelitian ini. Indikator pencapaian akademik siswa dapat dikembangkan oleh peneliti, begitu juga dengan persiapan media atau alat, persiapan sumber belajar untuk penelitian, dan lembar observasi aktivitas siswa.

2. Pelaksanaan

Pada pelaksanaan pembelajaran, peneliti menyesuaikan dengan RPP yang telah dibuat. Kegiatan yang dilaksanakan peniliti meliputi :

a. Kegiatan awal

- 1) Salam pembuka
- 2) Perkenalan dan presensi
- 3) Pengajar memberikan penjelasan mengenai aktivitas yang akan dijalankan
- 4) Guru menjelaskan kepada peserta didik mengenai aktivitas yang akan dijalankan.

b. Kegiatan inti

- 1) Guru memberikan materi tentang permainan tradisional bentengan
- 2) Guru menunjuk beberapa peserta didik untuk melakukan permainan tradisional bentengan terlebih dahulu, jumlah siswa yang ditunjuk sekitar 8 hingga 10 orang yang terbagi dalam dua tim
- 3) Kegiatan permainan tradisional bentengan berlangsung
- 4) Setelah permainan tradisional bentengan selesai guru memberikan waktu untuk para peserta didik beristirahat sejenak

c. Kegiatan akhir

- 1) Guru dan siswa mengambil kesimpulan dari aktivitas pembelajaran yang telah selesai dilaksanakan
- 2) Salam penutup.

3. Observasi atau pengamatan

Pada tahap observasi guru mengamati siswa selama kegiatan berlangsung yang hasilnya akan dicatat dilembar observasi.

4. Refleksi

Pada tahap refleksi ini, peneliti melakukan evaluasi ulang terhadap apa yang telah diamati pada tahap observasi guna melihat hasil dari pelaksanaan penelitian apakah sudah baik atau masih membutuhkan perbaikan.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah Program Khusus Bayat yang beralamatkan di Desa Paseban, Kecamatan Bayat, Kabupaten Klaten pada bulan September 2023. Penelitian dilaksanakan diluar kelas atau halaman luar kelas guna mempermudah ruang gerak siswa.

C. Subjek Penelitian

Peserta dalam penelitian ini meliputi semua siswa di kelas III SD Muhammadiyah Program Khusus Bayat Kabupaten Klaten yang terbagi menjadi 2 kelompok belajar, yaitu Al Khawarizmi dan Ar Razi.

Tabel 1 Populasi Penelitian

No	Kelas	Populasi		Jumlah
		Laki-Laki	Perempuan	
1.	III Al Khawarizmi	10	13	23
2.	III Ar Razi	11	14	25
Jumlah				48

D. Definisi Operasional Variabel

Variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini mencakup variabel dependen dan variabel independen. Keterampilan sosial merupakan variabel terikat dalam penelitian ini, sedangkan permainan tradisional bentengan merupakan variabel bebas. Definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah:

1. Permainan Tradisional Bentengan

Permainan bentengan merupakan permainan tradisional yang dimainkan oleh beberapa orang dengan tujuan merebut dan mempertahankan benteng agar bisa memenangkan permainan (Mulyana & Lengkana, 2019). Permainan tradisional bentengan melibatkan dua tim dengan jumlah anggota tiap tim berkisar antara 4 sampai 6 pemain atau menyesuaikan jumlah anak yang ada (Mulyani, 2016). Tujuan dalam Tujuan utama dari permainan ini adalah untuk menyerang dan merebut benteng lawan. Setiap anggota regu memiliki peran yang berbeda-beda, seperti penyerang, mata-mata, pengganggu, dan penjaga benteng. Anak-anak dapat memainkan permainan bentengan untuk membantu mereka menjadi lebih mahir secara sosial. Bentengan adalah permainan klasik yang mengharuskan para pemainnya untuk berinteraksi satu sama lain dalam sebuah kelompok. Anak-anak dapat memperoleh berbagai keterampilan sosial dari permainan ini yang sangat penting untuk menjalin hubungan dengan teman sekelas dan membina ikatan sosial yang lebih kuat.

Dalam permainan bentengan, anak-anak belajar tentang kerjasama dan bekerja bersama dalam kelompok. Mereka perlu merencanakan strategi,

berkomunikasi dengan teman-teman, mendengarkan pendapat orang lain, dan mengambil keputusan bersama. Hal ini membantu anak-anak memahami pentingnya bekerja sama dalam rangka mencapai tujuan bersama dan menghargai kontribusi dari masing-masing anggota kelompok.

2. Keterampilan Sosial

Menurut Ahmad, keterampilan sosial adalah kemampuan anak untuk mereaksi secara efektif dan bermanfaat terhadap lingkungan sosial yang merupakan persyaratan bagi penyesuaian sosial yang baik, kehidupan yang memuaskan, dan dapat diterima masyarakat (dalam Rut et al., 2020). Keterampilan sosial sangat penting bagi eksistensi manusia karena keterampilan ini memungkinkan orang untuk berkolaborasi dalam berbagai konteks sosial, membentuk hubungan erat antara satu samalain dan berkomunikasi dengan jelas.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik

Penlitian ini menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut :

a. Observasi

Observasi adalah cara untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran, baik di dalam maupun di luar ruangan kelas. Selama proses observasi, Penilaian dilakukan dengan memanfaatkan lembar observasi yang telah dipersiapkan sebelumnya. Data mengenai keterampilan sosial yang diperlihatkan oleh anak selama latihan dikumpulkan melalui kegiatan observasi ini.

b. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk menghimpun data dalam bentuk dokumen seperti foto saat kegiatan berlangsung, data guru, sarana dan prasarana di sekolah, dan data pendukung lainnya.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah nafas dari penelitian. Dalam penelitian, teknik pengumpulan data yang sering digunakan adalah menggunakan instrumen. Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti untuk melakukan kegiatan pengumpulan data agar kegiatan tersebut menjadi lebih sistematis dan lebih mudah diperoleh (Arikunto, 2013, p. 203).

a. Tes Keterampilan

Tabel 2. Instrumen Tes Keterampilan

NO	NAMA	Memahami instruksi guru dengan baik				Dapat membedakan sikap baik dan buruk dalam bermain				Mulai terlihat adanya kerjasama yang baik dalam tim				Dapat melakukan permainan dengan baik			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4

Keterangan:

Tabel 3. Memahami Instruksi Guru Dengan Baik

Skor	Keterangan
1	Siswa belum bisa memahami instruksi yang diberikan oleh guru
2	Siswa sedikit memahami instruksi yang diberikan oleh guru
3	Siswa bisa memahami instruksi yang diberikan oleh guru
4	Siswa dapat memahami instruksi yang diberikan oleh guru dengan baik

Tabel 4. Dapat Membedakan Sikap Baik dan Buruk Dalam Bermain

Skor	Keterangan
1	Siswa belum bisa membedakan sikap baik dan buruk dalam bermain
2	Siswa mulai bisa membedakan sikap baik dan buruk dalam bermain
3	Siswa bisa membedakan sikap baik dan buruk dalam bermain
4	Siswa dapat membedakan sikap baik dan buruk dalam bermain dengan baik

Tabel 5. Mulai Terlihat Adanya Kerjasama yang Baik Dalam Tim

Skor	Keterangan
1	Siswa belum bisa bekerjasama dengan teman satu tim
2	Siswa mulai bisa bekerjasama dengan teman satu tim
3	Siswa bisa bekerjasama dengan teman satu tim
4	Siswa dapat bekerjasama dengan baik dengan teman satu tim

Tabel 6. Dapat Melakukan Permainan dengan Baik

Skor	Keterangan
1	Siswa belum memahami permainan bentengan/masih kebingungan
2	Siswa mulai bisa mengikuti permainan bentengan
3	Siswa bisa melakukan permainan bentengan
4	Siswa dapat melakukan permainan bentengan dengan sangat baik/dapat memenangkan permainan

b. Tes Pengetahuan

Tabel 7. Kisi-Kisi Instrumen Tes Pengetahuan

Kompetensi Dasar	Indikator	Level	No. Soal	Bentuk Soal
3.1 Memahami kombinasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	Menjelaskan permainan tradisional bentengan	C2	1-2	PG
	Menjelaskan gerak dasar lokomotor dalam permainan bentengan	C2	3	PG
	Menentukan gerak dasar lokomotor dalam permainan bentengan	C4	4-5	PG
	Menjelaskan permainan tradisional bentengan	C2	1-3	PG
	Menjelaskan gerak dasar lokomotor dalam permainan bentengan	C2	4	PG
	Menentukan gerak dasar lokomotor dalam permainan bentengan	C4	5	PG

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Pengujian instrumen adalah langkah yang sangat penting dalam menentukan tingkat validitas dan ketergantungan alat yang digunakan. Kecukupan alat ukur dinilai dengan menggunakan pendekatan reliabilitas dan validitas sebagai acuan.

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen penelitian (Arikunto, 2013). Setelah dilakukan uji validitas kemudian dilakukan uji reliabilitas yang bertujuan untuk mengukur sejauh mana konsistensi data yang dihasilkan. Menurut Soegiyono, hasil penelitian dapat dikatakan variabel apabila memiliki kesamaan data dalam waktu yang berbeda (dalam Alfiansyah, 2023). Rumus yang diterapkan untuk menghitung validitas dan reliabilitas instrumen dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.:

1. Uji Validitas

a. Rumus Uji Validitas

Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *product moment*, yaitu:

$$r_{xy} = \frac{n\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{(n\sum X^2) - (\sum X)^2\}\{(n\sum Y^2) - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy}	: Koefisien korelasi antara X dan Y
n	: Jumlah Responden
$\sum X$: Jumlah skor dari butir pertanyaan
$\sum Y$: Jumlah skor total pertanyaan
$\sum XY$: Total perkalian antara X dan Y
$(\sum X)^2$: Total kuadrat skor butir
$(\sum Y)^2$: Total kuadrat skor total

b. Hasil Uji Validitas

Untuk menilai apakah suatu alat penelitian sesuai untuk mengevaluasi aspek yang sedang diselidiki, dilakukan pengujian validitas instrumen. Instrumen dianggap valid jika nilai r yang dihitung melebihi nilai r dalam tabel referensi yang sesuai. Pengujian validitas dalam

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS versi 29 untuk Windows. Berikut tabel hasil perhitungan validitas instrumen yang telah dilakukan:

1) Hasil Uji Validitas Instrumen Tes Keterampilan

Tabel 8. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes Keterampilan

No	Butir Instrumen	r hitung	r tabel	keterangan
1.	Memahami instruksi guru dengan baik	0,7967	0,2845	Valid
2.	Dapat membedakan sikap baik dan buruk dalam bermain	0,6810	0,2845	Valid
3.	Mulai terlihat adanya kerjasama yang baik dalam tim	0,6979	0,2845	Valid
4.	Dapat melakukan permainan dengan baik	0,5940	0,284	Valid

2) Hasil Uji Validitas Instrumen Tes Pengetahuan

Tabel 9. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes Pengetahuan

Butir Soal	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,5641	0,2845	Valid
2	0,5020	0,2845	Valid
3	0,4241	0,2845	Valid
4	0,4651	0,2845	Valid
5	0,5981	0,2845	Valid
6	0,5791	0,2845	Valid
7	0,4646	0,2845	Valid
8	0,3880	0,2845	Valid
9	0,4229	0,2845	Valid
10	0,3674	0,2845	Valid

2. Uji Reliabilitas

a. Rumus Uji Reliabilitas

$$r_{II} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\Sigma \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan :

- r_{II} : Reliabilitas Instrumen
 k : Banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal
 $\Sigma \sigma_b^2$: Jumlah varian butir
 σ_t^2 : Varian total

Hasil perhitungan reliabilitas instrumen yang telah diperoleh kemudian di interpretasikan dengan tabel interpretasi terhadap nilai r yang dikemukakan oleh Arikunto (2013) sebagai berikut:

Tabel 10. Interpretasi Nilai r

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00-0,199	Sangat Rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,00	Sangat Kuat

Berdasarkan tabel interpretasi nilai r di atas, sebuah instrumen dianggap reliabel jika koefisien alphanya $\geq 0,600$. Penggunaan SPSS versi 29 for Windows membantu dalam menguji reliabilitas instrumen dalam penelitian ini.

b. Hasil Uji Reliabilitas

Perhitungan reliabilitas instrumen pada penelitian ini dilakukan setelah nilai validasi setiap butir instrumen diketahui dan dinyatakan valid. Instrumen dapat dikatakan reliabilitas apabila nilai alpha $\geq 0,600$. Hasil

perhitungan reliabilities instrument dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Hasil Uji Reliabilitas Tes Keterampilan

Gambar 2. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes Keterampilan

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.636	4

Instrumen yang digunakan untuk mengukur keterampilan dalam penelitian ini dapat dianggap *reliable*, sebagaimana terlihat pada hasil perhitungan reliabilitas yang disajikan dalam Gambar 2. Temuan ini diperkuat oleh nilai koefisien alpha sebesar 0,636, yang melebihi ambang batas 0,600. Oleh karena itu, dapat dinyatakan bahwa instrumen ini dapat diandalkan.

2) Hasil Uji Reliabilitas Tes Pengetahuan

Gambar 3. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes Pengetahuan

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.626	10

Instrumen pengetahuan dalam penelitian ini dapat dianggap reliabel berdasarkan hasil perhitungan reliabilitas yang tercatat dalam Gambar 3. Perhitungan reliabilitas menunjukkan nilai koefisien alpha sebesar 0,626, yang melebihi ambang batas 0,600, sehingga menegaskan keandalan instrumen tersebut.

G. Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini, digunakan teknik analisis data deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Data kuantitatif dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P= Persentase

n= Skor yang diperoleh

N= Jumlah seluruh skor ideal

Untuk menghitung nilai rata-rata peneliti menggunakan rumus:

$$X = \frac{\sum x}{\sum n}$$

Keterangan:

X= Nilai rata-rata

$\sum x$ = Jumlah seluruh nilai siswa

$\sum n$ = Jumlah semua siswa

Dari hasil persentase yang diperoleh, data diklasifikasikan untuk merumuskan kesimpulan. Klasifikasi data yang digunakan adalah klasifikasi yang diungkapkan oleh Anas Sudijono (dalam Arfani, 2022, p. 34) yang terdiri dari 4 tingkatan, 4 tingkatan tersebut dijabarkan melalui tabel berikut:

Tabel 11. Kriteria Keberhasilan

Persentase	Kriteria
80% - 100%	Baik
60% - 79%	Cukup
30% - 59%	Kurang Baik
0% - 29%	Tidak Baik

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

a. Profil SD Muhammadiyah Program Khusus Bayat Klaten

Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah Program Khusus Bayat Klaten yang berlokasi di Desa Paseban, Kecamatan Bayat, Kabupaten Klaten, Provinsi Jawa Tengah dengan kode pos 57462. Sekolah ini memiliki dua bangunan yang dikenal sebagai kampus 1 dan kampus 2. Kampus 1 digunakan untuk kelas-kelas rendah, yaitu kelas 1 hingga kelas 3, sementara kampus 2 digunakan untuk kelas-kelas tinggi, yaitu kelas 4 hingga kelas 6. Kedua kampus ini berada di lingkungan yang dikelilingi oleh rumah-rumah warga dan berjarak dari keramaian, menciptakan suasana yang relatif tenang.

SD Muhammadiyah Program Khusus Bayat Klaten memiliki total 332 siswa, dengan komposisi terdiri dari 176 siswa laki-laki dan 156 siswa perempuan. Jumlah peserta didik ini terbagi menjadi 14 kelompok belajar, dengan setiap tingkatan memiliki 2 hingga 3 kelompok belajar. Fasilitas yang tersedia di sekolah ini mencakup 16 ruang kelas yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, serta ruang perpustakaan, ruang pimpinan, ruang guru, ruang ibadah, fasilitas toilet, ruang gudang, ruang Tata Usaha (TU), ruang administrasi, dan juga halaman sekolah

yang luas yang digunakan untuk kegiatan bermain dan olahraga.

Penelitian ini berfokus pada kurikulum PJOK (Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan). Dua orang guru mengajar mata pelajaran PJOK di SD Muhammadiyah Program Khusus Bayat Klaten. Dalam penelitian ini, peneliti akan berkolaborasi dengan Bapak Havit Nurdin Hanif S.Pd dan Bapak Asep Nugroho S.Pd selaku guru mata pelajaran PJOK. Peneliti bertugas sebagai pelaksana kegiatan dan kolaborator bertugas mengisi lembar observasi penilaian dan mendokumentasikan kegiatan. Kolaborasi antara peneliti dan guru PJOK diperolah gambaran bahwa guru juga ingin meningkatkan keterampilan sosial peserta didik.

b. Visi dan Misi SD Muhammadiyah Program Khusus Bayat Klaten

1) Visi SD Muhammadiyah Program Khusus Bayat Klaten:

Menanamkan nilai-nilai Islam dan prestasi pada generasi penerus.

2) Misi SD Muhammadiyah Program Khusus Bayat Klaten:

a) Mengenal budaya Islam di rumah, di sekolah, dan di lingkungan sekitar

b) Memberikan pendidikan yang terbaik kepada siswa yang memungkinkan mereka untuk mencapai potensi penuh dan berkembang sesuai dengan bakat mereka.

c) Mendorong dan mengarahkan siswa untuk mengikuti norma-norma Islam dan mencapai kesuksesan.

2. Observasi Awal Peserta Didik Sebelum Tindakan

Sebelum melakukan penelitian tentang keterampilan sosial anak di kelas, observasi merupakan tahap pertama yang dilakukan. Guru PJOK SD Muhammadiyah Program Khusus Bayat Klaten diamati dan di observasi. Observasi ini dimaksudkan untuk memberikan pemahaman awal tentang keterampilan sosial sebelum melakukan penelitian lebih lanjut.

Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa kegiatan peningkatan keterampilan sosial di SD Muhammadiyah Program Khusus Bayat Klaten masih terbatas dan kurang beragam, sehingga keterampilan sosial siswa tidak dapat mencapai potensi maksimal. Hasil observasi pra tindakan diuraikan sebagai berikut:

Tabel 12. Hasil Observasi Pra Tindakan

No	Nama	Memahami instruksi guru dengan baik				Dapat membedakan sikap baik dan buruk dalam bermain				Mulai terlihat adanya kerjasama yang baik dalam tim				Dapat melakukannya dengan baik				Jumlah (%)	Ket
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	ACP		✓					✓			✓				✓			50.00%	Kurang baik
2	ACNK		✓					✓			✓				✓			43.75%	Kurang baik
3	AMP		✓					✓			✓				✓			37.50%	Kurang baik
4	AIA	✓						✓			✓				✓			43.75%	Kurang baik
5	AAR		✓					✓			✓				✓			43.75%	Kurang baik
6	AGEP		✓					✓			✓				✓			43.75%	Kurang baik
7	BGA		✓					✓			✓				✓			43.75%	Kurang baik
8	CKRP		✓					✓			✓				✓			43.75%	Kurang baik
9	DAP		✓					✓			✓				✓			43.75%	Kurang baik
10	DAAZ		✓					✓			✓				✓			43.75%	Kurang baik

No	Nama	Memahami instruksi guru dengan baik				Dapat membedakan sikap baik dan buruk dalam bermain				Mulai terlihat adanya kerjasama yang baik dalam tim				Dapat melakukan permainan dengan baik				Jumlah (%)	Ket
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
11	EZL		✓				✓				✓				✓			43.75%	Kurang baik
12	FRM		✓				✓			✓				✓				37.50%	Kurang baik
13	GBS		✓				✓			✓				✓				37.50%	Kurang baik
14	HKL		✓				✓				✓			✓				56.25%	Kurang baik
15	KHP		✓			✓				✓				✓				43.75%	Kurang baik
16	RQH		✓				✓			✓				✓				43.75%	Kurang baik
17	MNH		✓				✓			✓				✓				37.50%	Kurang baik
18	MAH		✓			✓				✓				✓				43.75%	Kurang baik
19	NLUH	✓				✓			✓					✓				37.50%	Kurang baik
20	NMDA		✓			✓			✓				✓					31.25%	Kurang baik
21	SKN		✓				✓			✓				✓				43.75%	Kurang baik
22	VAA		✓			✓			✓					✓				37.50%	Kurang baik
23	ADI		✓			✓			✓				✓					31.25%	Kurang baik
24	APP		✓				✓			✓				✓				43.75%	Kurang baik
25	AC	✓				✓			✓				✓					43.75%	Kurang baik
26	APA		✓			✓			✓				✓					31.25%	Kurang baik
27	APS			✓		✓				✓			✓					50.00%	Kurang baik
28	AKHP		✓			✓			✓					✓				37.50%	Kurang baik
29	BPAV		✓				✓			✓				✓				50.00%	Kurang baik
30	BAD	✓				✓			✓				✓					37.50%	Kurang baik
31	BBW		✓				✓			✓				✓				37.50%	Kurang baik
32	DNDS	✓				✓				✓				✓				37.50%	Kurang baik
33	DKHX		✓				✓			✓				✓				37.50%	Kurang baik
34	FNA	✓				✓				✓				✓				37.50%	Kurang baik
35	FIU		✓				✓			✓				✓				50.00%	Kurang baik
36	FSNM		✓				✓			✓				✓				37.50%	Kurang baik
37	HRH		✓				✓			✓				✓				43.75%	Kurang baik
38	JAN		✓				✓			✓				✓				37.50%	Kurang baik
39	KHA		✓				✓				✓			✓				43.75%	Kurang baik
40	KHEF	✓					✓			✓				✓				31.25%	Kurang baik

No	Nama	Memahami instruksi guru dengan baik				Dapat membedakan sikap baik dan buruk dalam bermain				Mulai terlihat adanya kerjasama yang baik dalam tim				Dapat melakukan permainan dengan baik				Jumlah (%)	Ket
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
41	KMF		✓				✓			✓					✓			43.75%	Kurang baik
42	MAZ		✓			✓				✓				✓				37.50%	Kurang baik
43	NMM		✓				✓			✓					✓			43.75%	Kurang baik
44	NAN		✓					✓		✓						✓		62.50%	Cukup
45	NAK		✓				✓			✓					✓			43.75%	Kurang baik
46	PSS	✓					✓			✓					✓			43.75%	Kurang baik
47	RNK		✓			✓				✓					✓			43.75%	Kurang baik
48	RG		✓				✓			✓					✓			37.50%	Kurang baik

Persentase jumlah rata-rata keterampilan sosial siswa pra tindakan= 41,80%

Untuk mengetahui jumlah persentase dari hasil observasi kondisi awal, data dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P= Persentase

n= Skor yang diperoleh

N= Jumlah seluruh skor ideal

Tabel 13. Presentase Keterampilan Sosial Pra Tindakan

No	Kemampuan yang dicapai	Jumlah anak				Jumlah %
		1	2	3	4	
1	Memahami instruksi guru dengan baik	8	39	1	0	48
		16,67%	81,25%	2,08%	0%	100%

No	Kemampuan yang dicapai	Jumlah anak				Jumlah %
		1	2	3	4	
2	Dapat membedakan sikap baik dan buruk dalam bermain	13	33	2	0	48
		27,08%	68,75%	4,17%	0%	100%
3	Mulai terlihat adanya kerjasama yang baik dalam tim	24	23	1	0	48
		50,00%	47,91%	2,08%	0%	100%
4	Dapat melakukan permainan dengan baik	23	24	1	0	48
		47,91%	50,00%	2,08%	0%	100%

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa:

a. Indikator 1

Di SD Muhammadiyah Program Khusus Kabupaten Klaten, dalam hal siswa mengikuti instruksi guru, hasilnya menunjukkan bahwa 8 siswa atau 16,67% masuk dalam kelompok yang tidak baik, 39 siswa atau 81,25% termasuk dalam kategori yang kurang baik, dan 1 siswa atau 2,08% termasuk dalam kategori cukup.

b. Indikator 2

Mampu membedakan sikap positif dan negatif saat bermain di SD Muhammadiyah Program Khusus Kabupaten Klaten; hasil penelitian menunjukkan bahwa sebanyak 13 anak atau 27,08% masuk dalam kategori tidak baik, 33 anak atau 68,75% masuk dalam kategori kurang baik, dan 2 anak atau 4,17% masuk dalam kategori cukup.

c. Indikator 3

Di SD Muhammadiyah Program Khusus Kabupaten Klaten, di mana kerja sama tim yang baik ditunjukkan, ditemukan bahwa 24 anak atau 50% dari total, berada dalam kategori buruk atau tidak baik, 23 anak atau 47,91%, berada dalam kategori kurang baik, dan 1 anak atau 2,08%, berada dalam kategori cukup.

d. Indikator 4

Mampu melakukan permainan dengan baik di SD Muhammadiyah Program Khusus Kabupaten Klaten, hanya satu anak atau 2,08% yang masuk dalam kelompok cukup, sedangkan 23 anak atau 47,91% masuk dalam kategori tidak baik dan 24 anak atau 50% masuk dalam kategori kurang baik.

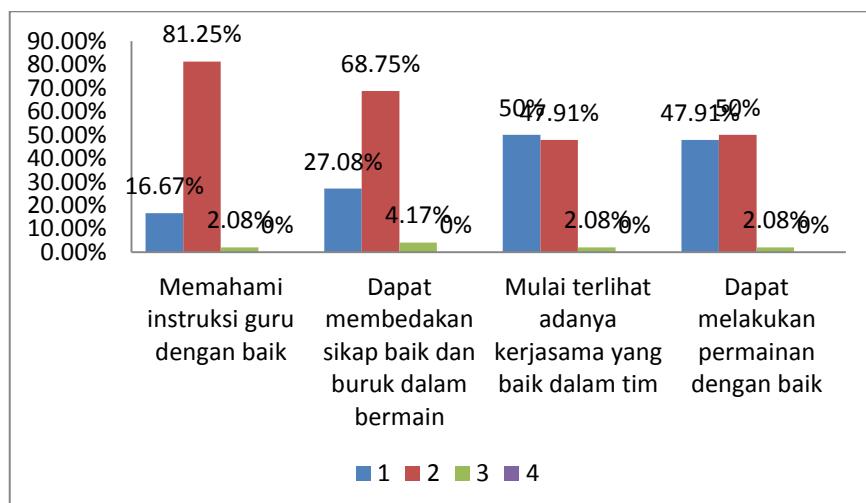
Tabel 14. Persentase Ketermpilan Sosial Pra Tindakan dengan Kategori Cukup dan Baik

No	Indikator	Jumlah anak		Jumlah %
		3 (cukup)	4 (baik)	
1	Memahami instruksi guru dengan baik	1	0	1
		2,08%	0%	2,08%
2	Dapat membedakan sikap baik dan buruk dalam bermain	2	0	2
		4,17%	0%	4,17%
3	Mulai terlihat adanya kerjasama yang baik dalam tim	1	0	1
		2,08%	0%	2,08%
4	Dapat melakukan permainan dengan baik	1	0	1
		2,08%	0%	2,08%

Data data diatas memberikan gambaran yang jelas mengenai seberapa baik keterampilan sosial anak-anak berkembang di dalam kelas. Melalui pemanfaatan persentase siswa secara individu, peneliti dapat menyusun strategi yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan sosial siswa. Sebuah upaya akan dilakukan untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan sosial mereka dengan mengintegrasikan permainan tradisional bentengan ke dalam pembelajaran PJOK. Diyakini bahwa dengan menggunakan kegiatan tradisional bentengan, anak-anak akan lebih terlibat dan antusias dalam berpartisipasi dalam pembelajaran PJOK, yang berupaya meningkatkan keterampilan sosial mereka.

Dari hasil pengamatan pada pra tindakan dapat dilihat bahwa keterampilan sosial pada peserta didik masih rendah yaitu pada kategori kurang baik dan tidak baik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam diagram batang berikut:

Gambar 4. Grafik Peningkatan Keterampilan Sosial Pra Tindakan



3. Deskripsi Siklus I

a. Hari ke 1/14 September 2023

1) Perencanaan (*Planning*)

- a) Mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- b) Mempersiapkan lembar observasi
- c) Mempersiapkan tempat dan perlengkapan yang akan digunakan untuk permainan tradisional bentengan. Bagian ini melibatkan persiapan tempat dan perlengkapan yang diperlukan untuk melaksanakan permainan tradisional bentengan. Peneliti perlu memastikan bahwa tempat tersebut sesuai untuk aktivitas permainan bentengan dan menyediakan semua perlengkapan yang diperlukan.
- d) Menyiapkan alat untuk mendokumentasikan kegiatan peserta didik

2) Pelaksanaan

- a) Peneliti mengumpulkan peserta didik di lapangan
- b) Peserta didik diajak berdoa sebelum mulai pelajaran
- c) Peserta didik dijelaskan aktivitas yang akan dilakukan oleh peneliti
- d) Peneliti menjelaskan mengenai tata cara permainan tradisional bentengan
- e) Peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum dimengerti mengenai permainan tradisional bentengan
- f) Para peserta didik diarahkan untuk melakukan pemanasan terlebih dahulu

- g) Peneliti menunjuk beberapa peserta didik untuk melakukan permainan tradisional bentengan
- h) Guru mengamati dan memberikan nilai kepada peserta didik terhadap permainan yang dilakukan
- i) Peneliti dan guru memberikan apresiasi terhadap permainan yang telah dilakukan oleh peserta didik sebagai bentuk umpan balik

3) Skenario perbaikan

- a) Peneliti menjelaskan tata cara dan aturan permainan tradisional bentengan
- b) Peneliti membagi peserta didik kedalam 4 kelompok
- c) Peserta didik melakukan permainan tradisional bentengan
- d) Peneliti memberikan motivasi kepada anak yang belum maksimal dalam bermain
- e) Mengulang kembali permainan tradisional bentengan

b. Hari ke 2/15 September 2023

1) Perencanaan (*Planning*)

- a) Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) disiapkan oleh peneliti
- b) Lembar observasi disiapkan
- c) Mempersiapkan tempat dan perlengkapan yang akan digunakan untuk permainan tradisional bentengan. Bagian ini melibatkan persiapan tempat dan perlengkapan yang diperlukan untuk melaksanakan permainan tradisional bentengan. Peneliti perlu memastikan bahwa

tempat tersebut sesuai untuk aktivitas permainan bentengan dan menyediakan semua perlengkapan yang diperlukan.

d) Menyiapkan alat untuk mendokumentasikan kegiatan peserta didik

2) Pelaksanaan

- a) Peneliti mengumpulkan peserta didik di dalam kelas
- b) Peserta didik diajak untuk berdoa sebelum Pelajaran dimulai oleh peneliti
- c) Peneliti menjelaskan aktivitas yang akan dilakukan pada pertemuan ini
- d) Peneliti memperlihatkan video tentang permainan tradisional bentengan sambil menjelaskan mengenai tata cara dan aturan dalam permainan tradisional bentengan
- e) Peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum dimengerti mengenai permainan tradisional bentengan
- f) Setelah semua peserta didik dirasa sudah mulai memahami tentang permainan tradisional bentengan, peneliti mengajak para peserta didik menuju ke lapangan
- g) Para peserta didik diarahkan untuk melakukan pemanasan terlebih dahulu
- h) Peneliti meminta peserta didik berhitung dari 1 sampai 4 untuk menentukan anggota kelompok
- i) Peserta didik melakukan permainan tradisional bentengan
- j) Guru mengamati dan memberikan nilai kepada peserta didik terhadap permainan yang dilakukan

k) Guru dan peneliti memberikan apresiasi terhadap permainan yang telah dilakukan oleh peserta didik sebagai bentuk umpan balik

3) Skenario perbaikan

- a) Peneliti menjelaskan tata cara dan aturan permainan tradisional bentengan dengan memperlihatkan video tentang permainan tradisional bentengan
- b) Peneliti membagi peserta didik kedalam 4 kelompok
- c) Peserta didik melakukan permainan tradisional bentengan
- d) Peneliti memberikan motivasi kepada anak yang belum maksimal dalam bermain
- e) Mengulang kembali permainan tradisional bentengan

4) Hasil Observasi Siklus I

Tabel 15. Hasil Observasi Keterampilan Sosial Siklus I

No	Nama	Memahami instruksi guru dengan baik				Dapat memberikan sikap baik dan buruk dalam bermain				Mulai terlihat adanya kerjasama yang baik dalam tim				Dapat melakukannya dengan baik				Jumlah (%)	Ket
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	ACP			✓					✓				✓				✓	75.00%	Cukup
2	ACNK		✓					✓				✓					✓	62.50%	Cukup
3	AMP			✓			✓				✓				✓			62.50%	Cukup
4	AIA		✓						✓				✓				✓	68.75%	Cukup
5	AAR			✓			✓				✓						✓	62.50%	Cukup
6	AGEP		✓					✓			✓			✓			✓	62.50%	Cukup
7	BGA			✓				✓			✓						✓	68.75%	Cukup
8	CKRP			✓				✓			✓						✓	75.00%	Cukup

No	Nama	Memahami instruksi guru dengan baik				Dapat membedakan sikap baik dan buruk dalam bermain				Mulai terlihat adanya kerjasama yang baik dalam tim				Dapat melakukannya dengan baik				Jumlah (%)	Ket
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
9	DAP			✓				✓				✓				✓		68.75%	Cukup
10	DAAZ		✓						✓			✓				✓		75.00%	Cukup
11	EZL		✓					✓			✓				✓			56.25%	Kurang baik
12	FRM			✓			✓				✓				✓			56.25%	Kurang baik
13	GBS			✓				✓			✓				✓			56.25%	Kurang baik
14	HKL				✓				✓				✓				✓	75.00%	Cukup
15	KHP			✓				✓			✓				✓			50.00%	Kurang baik
16	RQH				✓				✓			✓				✓		62.50%	Cukup
17	MNH			✓			✓				✓					✓		75.00%	Cukup
18	MAH		✓					✓			✓					✓		62.50%	Cukup
19	NLUH			✓				✓				✓				✓		68.75%	Cukup
20	NMDA			✓					✓		✓				✓			68.75%	Cukup
21	SKN		✓					✓			✓				✓			68.75%	Cukup
22	VAA			✓			✓				✓				✓			68.75%	Cukup
23	ADI			✓			✓				✓				✓			56.25%	Kurang baik
24	APP		✓					✓			✓					✓		62.50%	Cukup
25	AC		✓						✓			✓					✓	75.00%	Cukup
26	APA			✓			✓				✓				✓			75.00%	Cukup
27	APS			✓					✓			✓				✓		81.25%	Baik
28	AKHP			✓			✓				✓				✓			56.25%	Kurang baik
29	BPAV		✓					✓			✓				✓			62.50%	Cukup
30	BAD			✓				✓			✓				✓			75.00%	Cukup
31	BBW			✓			✓				✓				✓			62.50%	Cukup
32	DNDS		✓				✓				✓				✓			56.25%	Kurang baik

No	Nama	Memahami instruksi guru dengan baik				Dapat membedakan sikap baik dan buruk dalam bermain				Mulai terlihat adanya kerjasama yang baik dalam tim				Dapat melakukannya dengan baik				Jumlah (%)	Ket
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
33	DKHX		✓					✓					✓				✓	62.50%	Cukup
34	FNA			✓					✓				✓				✓	81.25%	Baik
35	FIU		✓				✓				✓				✓			50.00%	Kurang baik
36	FSNM			✓				✓				✓				✓		75.00%	Cukup
37	HRH			✓				✓			✓				✓			62.50%	Cukup
38	JAN		✓					✓			✓					✓		62.50%	Cukup
39	KHA		✓				✓				✓			✓				56.25%	Kurang baik
40	KHEF			✓				✓			✓			✓			✓	68.75%	Cukup
41	KMF			✓			✓				✓				✓			56.25%	Kurang baik
42	MAZ			✓			✓				✓				✓			68.75%	Cukup
43	NMM			✓			✓				✓				✓			68.75%	Cukup
44	NAN			✓			✓				✓			✓			✓	81.25%	Baik
45	NAK		✓				✓				✓				✓			50.00%	Kurang baik
46	PSS			✓			✓				✓			✓			✓	62.50%	Cukup
47	RNK		✓					✓			✓			✓			✓	68.75%	Cukup
48	RG			✓				✓			✓			✓			✓	75.00%	Cukup

Persentase jumlah rata-rata keterampilan sosial siswa pada siklus I= 68,89%

Untuk mengetahui jumlah persentase dari hasil observasi kondisi awal, data dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P= Persentase

n= Skor yang diperoleh

N= Jumlah seluruh skor ideal

Tabel 16. Persentase Keterampilan Sosial Siklus I

No	Kemampuan yang dicapai	Jumlah anak (f)				Jumlah %
		1	2	3	4	
1	Memahami instruksi guru dengan baik	0	19	29	0	48
		0%	39,58%	60,42%	0%	100%
2	Dapat membedakan sikap baik dan buruk dalam bermain	0	20	25	3	48
		0%	41,67%	52,08%	6,25%	100%
3	Mulai terlihat adanya kerjasama yang baik dalam tim	0	19	28	1	48
		0%	39,58%	58,33%	2,08%	100%
4	Dapat melakukan permainan dengan baik	0	19	26	3	48
		0%	39,58%	54,17%	6,25%	100%

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa:

a) Indikator 1

Memahami instruksi guru dengan baik di SD Muhammadiyah Program Khusus Kabupaten Klaten, diperoleh 19 anak atau 39,58% berada pada kategori kurang baik, 29 anak atau 60,42% berada pada kategori cukup.

b) Indikator 2

Kemampuan membedakan sikap positif dan negatif saat bermain di SD Muhammadiyah Program Khusus Kabupaten Klaten menunjukkan bahwa sebanyak 20 anak atau 41,67% masuk dalam kategori kurang, 25 anak atau 52,08% masuk dalam kategori cukup, dan 3 anak atau 6,25% masuk dalam kategori baik.

c) Indikator 3

Menunjukkan kerja sama tim yang sangat baik, Program SD Muhammadiyah di Kabupaten Klaten menemukan bahwa 19 anak atau 39,58% diklasifikasikan sebagai kurang, 28 anak atau 58,33%, sedang, dan 1 anak atau 2,08%, baik.

d) Indikator 4

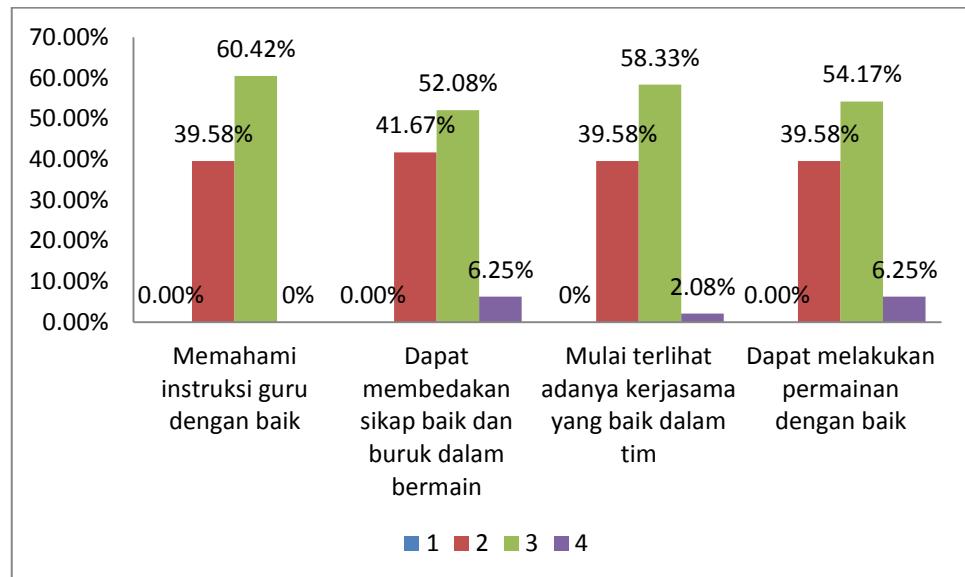
Dapat melakukan permainan dengan baik di SD Muhammadiyah Program Khusus Kabupaten Klaten, diperoleh 19 anak atau 39,58% berada pada kategori kurang baik, 26 anak atau 54,17% berada pada kategori cukup, 3 anak atau 6,25% berada pada kategori baik.

Tabel 17. Persentase Keterampilan Sosial Siklus I dengan Kategori Cukup dan Baik

No	Indikator	Jumlah anak		Jumlah %
		3 (cukup)	4 (baik)	
1	Memahami instruksi guru dengan baik	29	0	29
		60,42%	0%	60,42%
2	Dapat membedakan sikap baik dan buruk dalam bermain	25	3	28
		52,08%	6,25%	58,33%
3	Mulai terlihat adanya kerjasama yang baik dalam tim	28	1	29
		58,33%	2,08%	60,42%
4	Dapat melakukan permainan dengan baik	26	3	29
		54,17%	6,25%	60,42%

Gambaran hasil keterampilan sosial peserta didik kelas III SD Muhammadiyah Program Khusus Kabupaten Klaten pada siklus I dapat dilihat pada gambar grafik berikut:

Gambar 5. Grafik Peningkatan Keterampilan Sosial Siklus I



5) Tahap refleksi (*reflecting*)

- Ketika mengikuti kegiatan pembelajaran melalui permainan tradisional bentengan peserta didik sangat senang dan bersemangat
- Saat mengikuti kegiatan yang sedang dilaksanakan peserta didik sangat antusias dalam pelaksanaannya
- Guru memberikan penjelasan mengenai tata cara dan aturan dalam permainan bentengan hanya melalui penjelasan secara lisan dan melalui video
- Ketika melakukan permainan tradisional bentengan sebagian peserta didik mengalami kebingungan

Perbaikan harus dilakukan pada siklus berikutnya berdasarkan hasil pengamatan dan penilaian proses pembelajaran yang dilakukan pada siklus 1. Rencana perbaikan siklus 2 adalah sebagai berikut:

- Agar siswa lebih mudah memahami permainan tradisional bentengan,

guru menggunakan pendekatan demonstrasi untuk menjelaskan peraturan dan prosesnya.

- b) Agar siswa dapat memahami dan mengikuti alur permainan tradisional bentengan, guru perlu mengulang kembali untuk memperjelas dan memperkuat ide-ide dasar permainan.

4. Deskripsi Siklus II

a. Hari ke 3/16 September 2023

1) Perencanaan (*Planning*)

- a) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) disiapkan oleh peneliti
- b) Lembar observasi dipersiapkan oleh peneliti
- c) Mempersiapkan tempat dan perlengkapan yang akan digunakan untuk permainan tradisional bentengan. Bagian ini melibatkan persiapan tempat dan perlengkapan yang diperlukan untuk melaksanakan permainan tradisional bentengan. Peneliti perlu memastikan bahwa tempat tersebut sesuai untuk aktivitas permainan bentengan dan menyediakan semua perlengkapan yang diperlukan.
- d) Menyiapkan alat untuk mendokumentasikan kegiatan peserta didik

2) Pelaksanaan

- a) Rekan kerja dan peneliti sudah berada di tempat kejadian. Ketua kelas memimpin kelompok dalam membaca doa, kegiatan dimulai. Peneliti membagi siswa menjadi empat kelompok.
- b) Menjelaskan kepada siswa tentang pentingnya memiliki keterampilan sosial yang kuat dalam kehidupan sehari-hari.

- c) Memberikan instruksi kepada siswa untuk melakukan pemanasan terlebih dahulu.
- d) Peneliti memberikan instruksi yang jelas kepada siswa bagaimana cara memainkan setiap peran dalam permainan bentengan.
- e) Peneliti menjelaskan tugas setiap peran yang siswa mainkan.
- f) Guru mengawasi dan mengevaluasi kinerja setiap anak dalam permainan.
- g) Guru dan peneliti menyampaikan ucapan terimakasih atas pekerjaan yang telah siswa selesaikan sebagai bentuk umpan balik.

3) Skenario perbaikan

- a) Peneliti menjelaskan tata cara dan aturan permainan tradisional bentengan dengan metode demonstrasi
- b) Peneliti membagi peserta didik kedalam 4 kelompok
- c) Peserta didik melakukan permainan tradisional bentengan
- d) Peneliti memberikan motivasi kepada anak yang belum maksimal dalam bermain
- e) Mengulang kembali permainan tradisional bentengan

b. Hari ke 4/18 September 2023

1) Perencanaan (*Planning*)

- a) Mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- b) Mempersiapkan lembar observasi
- c) Mempersiapkan tempat dan perlengkapan yang akan digunakan untuk permainan tradisional bentengan. Bagian ini melibatkan persiapan

tempat dan perlengkapan yang diperlukan untuk melaksanakan permainan tradisional bentengan. Peneliti perlu memastikan bahwa tempat tersebut sesuai untuk aktivitas permainan bentengan dan menyediakan semua perlengkapan yang diperlukan.

d) Menyiapkan alat untuk mendokumentasikan kegiatan peserta didik

2) Pelaksanaan

- a) Peserta didik dan peneliti sudah berada di tempat. Sebelum memulai kegiatan, ketua kelas memimpin semua siswa untuk membaca doa.
- b) Menjelaskan kepada siswa tentang pentingnya memiliki keterampilan sosial yang kuat dalam kehidupan sehari-hari
- c) Memberikan instruksi kepada siswa untuk melakukan pemanasan terlebih dahulu
- d) Membagi siswa ke dalam empat kelompok.
- e) Peneliti memberikan instruksi yang jelas kepada siswa tentang cara memainkan setiap peran dalam permainan bentengan
- f) Peneliti menjelaskan tugas setiap peran yang dimainkan siswa
- g) Guru mengawasi dan mengevaluasi kinerja setiap anak dalam permainan
- h) Peneliti dan guru memberikan umpan balik terhadap permainan yang telah dilakukan siswa.

3) Skenario perbaikan

- a) Peneliti menjelaskan tata cara dan aturan permainan tradisional bentengan dengan metode demonstrasi

- b) Peneliti membagi peserta didik kedalam 4 kelompok
- c) Peserta didik melakukan permainan tradisional bentengan
- d) Menghargai hasil usaha anak dalam melakukan permainan bentengan

4) Hasil Observasi Siklus II

Tabel 18. Hasil Observasi Keterampilan Sosial Siklus II

No	Nama	Mema-hami instruksi guru dengan baik				Dapat membe-dakan sikap baik dan buruk dalam bermain				Mulai terlihat adanya kerja-sama yang baik dalam tim				Dapat melaku-kan permai-nan dengan baik				Jumlah (%)	Ket
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	ACP				✓				✓				✓				✓	93.75%	Baik
2	ACNK				✓			✓					✓				✓	81.25%	Baik
3	AMP				✓			✓					✓				✓	93.75%	Baik
4	AIA			✓				✓				✓					✓	87.50%	Baik
5	AAR				✓			✓				✓				✓	✓	93.75%	Baik
6	AGEP				✓			✓				✓					✓	93.75%	Baik
7	BGA				✓			✓				✓				✓	✓	81.25%	Baik
8	CKRP				✓			✓				✓					✓	93.75%	Baik
9	DAP			✓				✓				✓				✓	✓	87.50%	Baik
10	DAAZ				✓			✓				✓					✓	100.00%	Baik
11	EZL			✓			✓				✓					✓	✓	87.50%	Baik
12	FRM				✓			✓				✓					✓	100.00%	Baik
13	GBS				✓			✓				✓				✓	✓	87.50%	Baik
14	HKL				✓			✓				✓					✓	93.75%	Baik
15	KHP			✓				✓				✓				✓	✓	87.50%	Baik
16	RQH				✓			✓				✓					✓	87.50%	Baik
17	MNH				✓			✓				✓					✓	87.50%	Baik
18	MAH				✓			✓				✓					✓	93.75%	Baik
19	NLUH				✓			✓				✓					✓	87.50%	Baik
20	NMDA				✓			✓				✓					✓	93.75%	Baik
21	SKN				✓			✓				✓				✓	✓	81.25%	Baik
22	VAA				✓			✓				✓				✓	✓	100.00%	Baik
23	ADI				✓			✓				✓				✓	✓	100.00%	Baik

No	Nama	Memahami instruksi guru dengan baik				Dapat membedakan sikap baik dan buruk dalam bermain				Mulai terlihat adanya kerjasama yang baik dalam tim				Dapat melakukannya dengan baik				Jumlah (%)	Ket
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
24	APP				✓			✓					✓				✓	87.50%	Baik
25	AC			✓					✓			✓					✓	87.50%	Baik
26	APA				✓			✓					✓				✓	87.50%	Baik
27	APS				✓			✓			✓						✓	93.75%	Baik
28	AKHP				✓			✓					✓				✓	93.75%	Baik
29	BPAV			✓				✓			✓						✓	87.50%	Baik
30	BAD				✓			✓					✓				✓	93.75%	Baik
31	BBW				✓			✓					✓				✓	87.50%	Baik
32	DNDS			✓				✓					✓				✓	87.50%	Baik
33	DKHX				✓			✓					✓				✓	87.50%	Baik
34	FNA				✓			✓					✓				✓	100.00%	Baik
35	FIU				✓			✓					✓				✓	87.50%	Baik
36	FSNM				✓			✓					✓				✓	87.50%	Baik
37	HRH				✓			✓					✓				✓	93.75%	Baik
38	JAN			✓				✓					✓				✓	81.25%	Baik
39	KHA			✓				✓					✓				✓	87.50%	Baik
40	KHEF				✓			✓					✓				✓	93.75%	Baik
41	KMF				✓			✓					✓				✓	75.00%	Cukup
42	MAZ			✓					✓				✓				✓	93.75%	Baik
43	NMM				✓			✓					✓				✓	87.50%	Baik
44	NAN				✓				✓				✓				✓	93.75%	Baik
45	NAK				✓			✓					✓				✓	87.50%	Baik
46	PSS				✓			✓					✓				✓	75.00%	Cukup
47	RNK				✓				✓				✓				✓	87.50%	Baik
48	RG				✓			✓					✓				✓	93.75%	Baik

Persentase jumlah rata-rata keterampilan sosial siswa pada siklus II= 89,84%

Untuk mengetahui jumlah persentase dari hasil observasi kondisi awal, data dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P= Persentase

n= Skor yang diperoleh

N= Jumlah seluruh skor ideal

Tabel 19. Persentase Keterampilan Sosial Siklus II

No	Kemampuan yang dicapai	Jumlah anak (f)				Jumlah %
		1	2	3	4	
1	Memahami instruksi guru dengan baik	0	0	12	36	48
		0%	0%	25%	75%	100%
2	Dapat membedakan sikap baik dan buruk dalam bermain	0	1	21	26	48
		0%	2,08%	43,75%	54,17%	100%
3	Mulai terlihat adanya kerjasama yang baik dalam tim	0	0	24	24	48
		0%	0%	50%	50%	100%
4	Dapat melakukan permainan dengan baik	0	1	17	30	48
		0%	2,08%	35,42%	62,5%	100%

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa:

1) Indikator 1

Di SD Muhammadiyah Program Khusus Kabupaten Klaten, siswa yang memahami instruksi guru dengan baik terdapat 12 siswa atau 25%, dalam kategori cukup, dan 36 siswa atau 75%, dalam kategori baik.

2) Indikator 2

Dapat membedakan sikap positif dan negatif saat bermain di SD Muhammadiyah Program Khusus Kabupaten Klaten memberikan hasil yang menunjukkan bahwa 1 anak atau 2,08% berada pada kategori

kurang, 21 anak atau 43,75% berada pada kategori cukup, dan 25 anak atau 52,08% berada pada kategori baik.

3) Indikator 3

Mulai terlihat adanya kerjasama yang baik dalam tim terdapat 24 anak atau 50% dari total keseluruhan menunjukkan kerja sama tim yang cukup, 24 anak atau 50% dari total keseluruhan berada dalam kategori baik.

4) Indikator 4

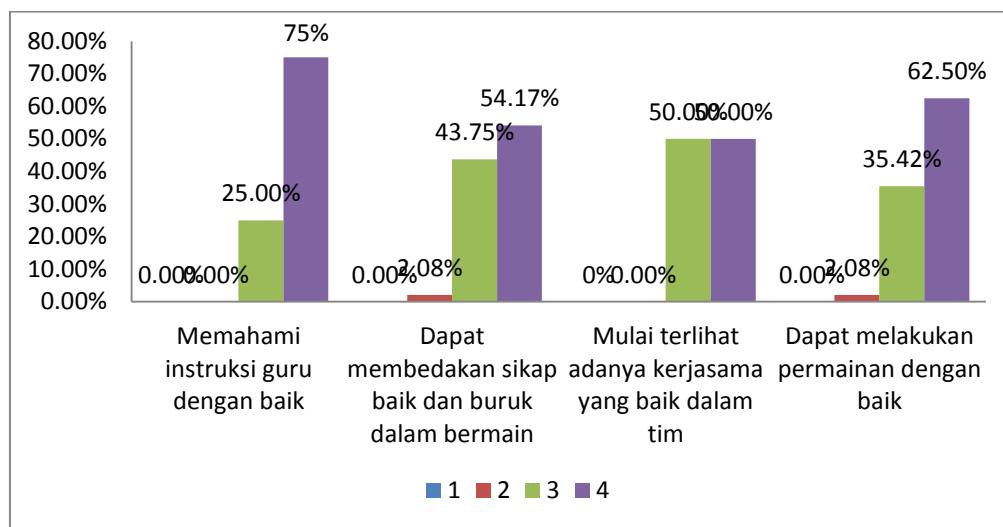
Dapat melakukan permainan dengan baik terdapat 1 anak atau 2,08% masuk dalam kategori kurang, 17 anak atau 35,42% masuk dalam kategori cukup, dan tiga puluh anak atau 62,5% masuk dalam kategori baik.

Tabel 20. Persentase Keterampilan Sosial Siklus II dengan Kategori Cukup dan Baik

No	Indikator	Jumlah anak		Jumlah %
		3 (cukup)	4 (baik)	
1	Memahami instruksi guru dengan baik	12	36	48
		25%	75%	100%
2	Dapat membedakan sikap baik dan buruk dalam bermain	21	26	47
		43,75%	54,17%	95,83%
3	Mulai terlihat adanya kerjasama yang baik dalam tim	24	24	48
		50%	50%	100%
4	Dapat melakukan permainan dengan baik	17	30	47
		35,42%	62,5%	97,92%

Gambaran hasil keterampilan sosial peserta didik kelas III SD Muhammadiyah Program Khusus Kabupaten Klaten pada siklus II dapat dilihat pada gambar grafik berikut:

Gambar 6. Grafik Peningkatan Keterampilan Sosial Siklus II



5) Tahap refleksi (*reflecting*)

Penelitian dihentikan pada siklus II karena tujuan penelitian telah tercapai, yaitu:

- Siswa dapat memainkan permainan tradisional benteng dengan baik
- Mayoritas siswa sudah tidak mengalami kesulitan dalam memahami konsep dan aturan permainan tradisional benteng; dan
- Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa keterampilan sosial siswa mengalami peningkatan yang sangat baik.

B. Pembahasan

Masalah utama dari penelitian ini adalah siswa kelas tiga SD Muhammadiyah Program Khusus di Kabupaten Klaten tidak memiliki kemampuan sosial yang baik. Oleh karena itu, untuk menentukan variabel yang mempengaruhi kemampuan sosial siswa, peneliti melakukan observasi.

Setelah melalui dua siklus pengamatan, penilaian, dan diskusi dalam penelitian ini, dapat dikatakan bahwa harapan peneliti tentang peningkatan keterampilan sosial siswa telah terpenuhi. Selesainya kegiatan dan introspeksi selama siklus I dan II dalam upaya meningkatkan keterampilan sosial siswa melalui permainan tradisional "bentengan" telah memberikan dampak positif bagi perkembangan keterampilan sosial siswa SD Muhammadiyah Program Khusus Bayat Kabupaten Klaten. Peningkatan dapat dilihat selama kegiatan berlangsung.

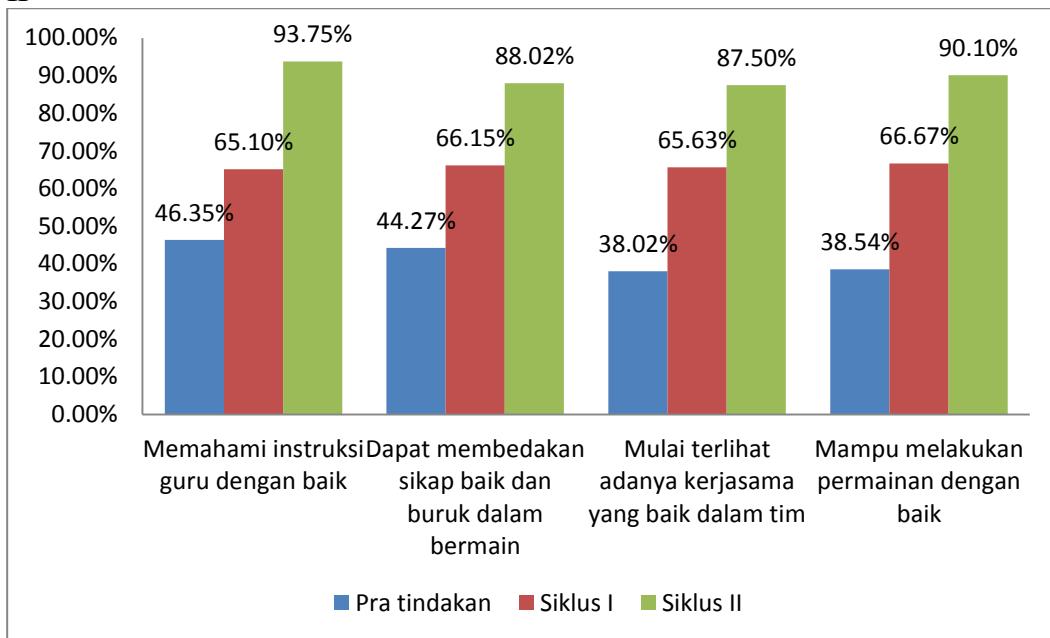
Aspek yang dinilai dalam penelitian ini yaitu kemampuan siswa memahami instruksi guru dengan baik, kemampuan siswa untuk membedakan sikap baik dan buruk dalam bermain, kemampuan siswa untuk bekerjasama dalam tim, dan kemampuan siswa dalam melakukan permainan bentengan.

Setiap aspek yang diteliti mengalami peningkatan pada siklus I dan siklus II, sesuai dengan hasil observasi dan refleksi sebelum dan selama tindakan. Tabel berikut ini menunjukkan peningkatan keterampilan sosial siswa pada pratinjakan, siklus I, dan siklus II yaitu :

Tabel 21. Hasil Observasi Pra Tindakan, Siklus I, Siklus II Per Aspek

No	Aspek yang di teliti	Pra tindakan	Siklus I	Siklus II
1.	Memahami instruksi guru dengan baik	46,35%	65,10%	93,75%
2.	Dapat membedakan sikap baik dan buruk dalam bermain	44,27%	66,15%	88,02%
3.	Mulai terlihat adanya kerjasama yang baik dalam tim	38,02%	65,63%	87,50%
4.	Mampu melakukan permainan dengan baik	38,54%	66,67%	90,10%

Gambar 7. Grafik Peningkatan keterampilan Sosial Pra Tindakan, Siklus I, Siklus II



Dari tabel dan grafik yang disajikan di atas, dapat dilihat bahwa persentase siswa yang sepenuhnya memahami instruksi guru pada tahap pra-tindakan adalah 46,53%. Kemudian, pada tahap siklus I, persentasenya meningkat menjadi 65,10%, dan pada tahap siklus II, mencapai 93,75%. Hasil ini menggambarkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan sosial anak-anak, mencapai

tingkat yang memuaskan.

Kemampuan anak-anak dalam membedakan antara sikap positif dan negatif saat bermain, pada tahap pra-tindakan mencapai 44,27%. Namun, terlihat bahwa pada tahap siklus I, kemampuan ini meningkat menjadi 66,15%, dan pada tahap siklus II, mencapai 88,02% sebagaimana yang tergambar dalam tabel dan grafik di atas. Data ini mengindikasikan adanya peningkatan yang signifikan dalam keterampilan sosial anak-anak, mencapai tingkat yang memuaskan.

Dari data yang tertera dalam tabel dan grafik di atas, terlihat bahwa pada tahap pra-tindakan, tim menunjukkan kerjasama yang baik sebesar 38,02%. Kemudian pada tahap siklus I, persentase kerjasama yang baik meningkat menjadi 65,63%, dan pada tahap siklus II, mencapai 87,50%. Hal ini menggambarkan peningkatan keterampilan sosial anak-anak ke tingkat yang memuaskan.

Dari data yang tersaji dalam tabel dan grafik berikut, dapat terlihat bahwa pada tahap aspek dapat melakukan permainan bentengan pada pra-tindakan mencapai 38,54%. Kemudian pada tahap siklus I, persentase ini meningkat menjadi 66,67%, dan pada tahap siklus II mencapai 90,10%. Hal ini mencerminkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan sosial anak-anak, mencapai tingkat yang memuaskan.

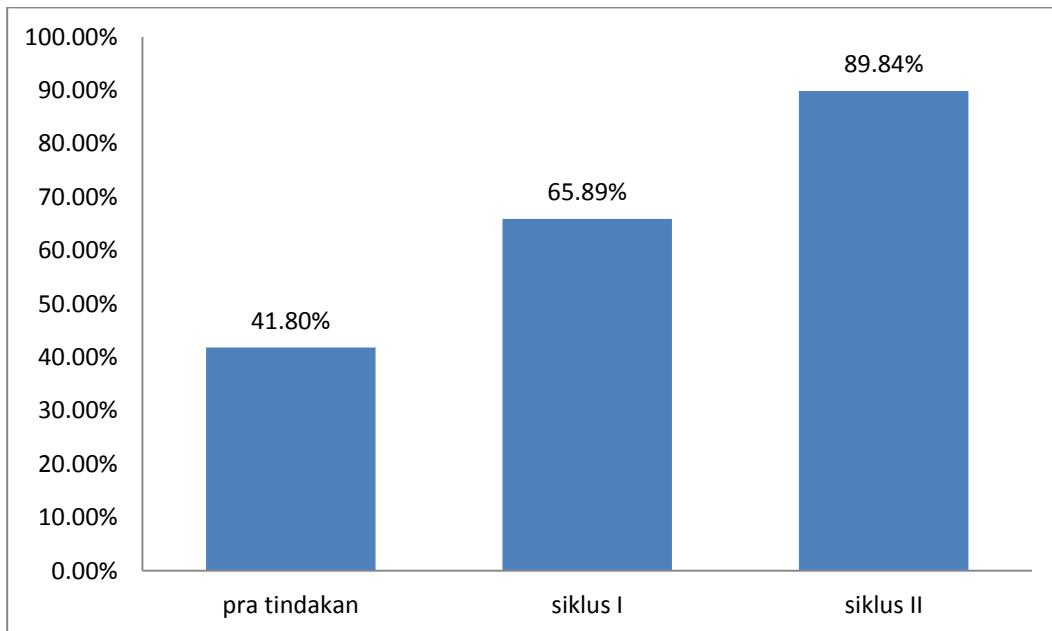
Tabel 22. Observasi Keterampilan Sosial Per Peserta Didik

No	Nama	Pra tindakan	Siklus I	Siklus II
1	ACP	50.00%	75.00%	93.75%
2	ACNK	43.75%	62.50%	81.25%
3	AMP	37.50%	62.50%	93.75%
4	AIA	43.75%	68.75%	87.50%
5	AAR	43.75%	62.50%	93.75%
6	AGEP	43.75%	62.50%	93.75%
7	BGA	43.75%	68.75%	81.25%

No	Nama	Pra tindakan	Siklus I	Siklus II
8	CKRP	43.75%	75.00%	93.75%
9	DAP	43.75%	68.75%	87.50%
10	DAAZ	43.75%	75.00%	100.00%
11	EZL	43.75%	56.25%	87.50%
12	FRM	37.50%	56.25%	100.00%
13	GBS	37.50%	56.25%	87.50%
14	HKL	56.25%	75.00%	93.75%
15	KHP	43.75%	50.00%	87.50%
16	RQH	43.75%	62.50%	87.50%
17	MNH	37.50%	75.00%	87.50%
18	MAH	43.75%	62.50%	93.75%
19	NLUH	37.50%	68.75%	87.50%
20	NMDA	31.25%	68.75%	93.75%
21	SKN	43.75%	68.75%	81.25%
22	VAA	37.50%	68.75%	100.00%
23	ADI	31.25%	56.25%	100.00%
24	APP	43.75%	62.50%	87.50%
25	AC	43.75%	75.00%	87.50%
26	APA	31.25%	75.00%	87.50%
27	APS	50.00%	81.25%	93.75%
28	AKHP	37.50%	56.25%	93.75%
29	BPAV	50.00%	62.50%	87.50%
30	BAD	37.50%	75.00%	93.75%
31	BBW	37.50%	62.50%	87.50%
32	DNDS	37.50%	56.25%	87.50%
33	DKHX	37.50%	62.50%	87.50%
34	FNA	37.50%	81.25%	100.00%
35	FIU	50.00%	50.00%	87.50%
36	FSNM	37.50%	75.00%	87.50%
37	HRH	43.75%	62.50%	93.75%
38	JAN	37.50%	62.50%	81.25%
39	KHA	43.75%	56.25%	87.50%
40	KHEF	31.25%	68.75%	93.75%
41	KMF	43.75%	56.25%	75.00%
42	MAZ	37.50%	68.75%	93.75%
43	NMM	43.75%	68.75%	87.50%
44	NAN	62.50%	81.25%	93.75%
45	NAK	43.75%	50.00%	87.50%

No	Nama	Pra tindakan	Siklus I	Siklus II
46	PSS	43.75%	62.50%	75.00%
47	RNK	43.75%	68.75%	87.50%
48	RG	37.50%	75.00%	93.75%
Persentase rata-rata		41.80%	65.89%	89.84%

Gambar 8. Grafik Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Kelas III SD Muhammadiyah Program Khusus Kabupaten Klaten



Data dalam tabel dan grafik tersebut menggambarkan peningkatan nilai rata-rata keterampilan sosial secara keseluruhan bagi setiap siswa. Peserta didik pada tahap pra-tindakan memiliki nilai rata-rata keterampilan sosial sekitar 41,80%. Pada tahap siklus I, nilai ini meningkat menjadi sekitar 65,89%. Kemudian, pada tahap siklus II, keterampilan sosial peserta didik mengalami peningkatan lebih lanjut, mencapai sekitar 89,84%.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas III SD Muhammadiyah Program Khusus Bayat Kabupaten Klaten, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan tradisional bentengan dalam pembelajaran PJOK memiliki potensi untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa. Hal ini terlihat dari fakta bahwa, dalam aspek dapat memahami instruksi guru dengan baik pada tahap pra tindakan, nilai rata-rata persentase sekitar 46,53%, pada siklus I sekitar 65,10%, dan pada siklus II sekitar 93,75%. Kemampuan siswa dalam membedakan sikap positif dan negatif saat bermain juga mengalami peningkatan pada dan tahap pra tindakan sekitar 44,27%. siklus I sekitar 66,15%, dan siklus II sekitar 88,02%. Selain itu, terlihat peningkatan dalam kerja sama tim yang baik pada tahap pra tindakan sekitar 38,02%, siklus I sekitar 65,63%, dan siklus II sekitar 87,50%. Dalam hal kemahiran bermain, pada tahap pra tindakan sekitar 38,54%, siklus I sekitar 66,67%, dan siklus II sekitar 90,10%. Secara keseluruhan, rata-rata persentase keterampilan sosial siswa meningkat, dengan nilai ini mencapai kriteria yang baik, yaitu pada pra tindakan sekitar 41,8%, siklus I sekitar 65,89%, dan siklus II sekitar 89,84%.

B. SARAN

Setelah melakukan penelitian tindakan kelas ini dapat disampaikan beberapa saran yaitu sebagai berikut:

1. Bagi guru kelas sebaiknya memperhatikan hambatan-hambatan yang dihadapi oleh siswa terutama pada keterampilan sosial siswa. Hal ini bertujuan untuk kegiatan siswa dalam bersosial dan berinteraksi kepada temannya. Keterampilan sosial yang rendah dapat menghambat proses pembelajaran di dalam kelas.
2. Dalam rangka mengembangkan keterampilan sosial peserta didik, pendidik di SD Muhammadiyah Program Khusus Bayat Kabupaten Klaten dapat memanfaatkan permainan tradisional bentengan sebagai bagian dari pembelajaran. Permainan tradisional bentengan telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial peserta didik.
3. Bagi kepala sekolah hendaknya memberikan pengarahan yang maksimal dalam pengembangan keterampilan sosial pada peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidah, A. F., Rukayah, R., & Dewi, N. K. (2019). Sikap Kerjasama melalui Permainan Bentengan Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, 7(2), 104–112.
- Amertawengrum, I. P. (2018). *Permainan tradisional jawa*. PT Intan Pariwara.
- Andayani, S. (2021). Bermain sebagai sarana pengembangan kreativitas anak usia dini. *JURNAL AN-NUR: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Keislaman*, 7(01), 230-238.
- Apriyani, N., Hibana, H., & Suhrahman, S. (2021). Metode Bermain Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(2), 126-140.
- Ardini, P. P & Anik, L. (2018). *Bermain dan permainan anak usia ini (sebuah kajian teori dan praktik)*. Adjie Media Nusantara.
- Arfani, M.R.N. (2022). *Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor pada Siswa Kelas IV SD Negeri Priyan Kabupaten Bantul*. [Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta].
- Arikunto, S. (2013). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Rineka Cipta
- Azizah, A. (2021). Pentingnya penelitian tindakan kelas bagi guru dalam pembelajaran. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15-22.
- Babys, I. S., & Watini, S. (2022). Implementasi Model ATIK dalam Kegiatan Cooking Class Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kristen Permata Sentani. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(3), 13922-13929.
- Fad, A. (2014). *Kumpulan permainan anak tradisional Indonesia*. Cerdas Interaktif (Penebar Swadaya Grup).
- Hasibuan, V. E. (2017). *Peningkatan Kemampuan Sosial Melalui Permainan Tradisional pada Anak akelompok B RA Nurul Aqli Karya Desa Pasir Tuntung Kecamatan Kotapinang*. [Skripsi, Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara].
- Lestari, P. I., Prima, E., & Sulistyadewi, N. P. (2018). Bermain dan permainan anak usia dini di tempat penitipan anak. *Seminar Nasional Aplikasi Iptek (SINAPTEK)*, November, 103–108.
- Mahnidar. (2016). *Upaya Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional*. [Skripsi: PGRA UMSU Medan].

- Mardianti, Y. (2022). *Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Perkembangan Kognitif dan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Dengan Menggunakan Metode Eksperimen di Paud Cinta Bunda Desa Air Putih Kabupaten Bengkulu Tengah*. [Skripsi, Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu].
- Mulyana, Y., & Lengkana, A. S. (2019). *Permainan tradisional*. Salam Insan Mulia.
- Mulyani, N. (2016). *Super asyik permainan tradisional anak Indonesia*. Diva Press.
- Nurkhasani, N. (2021). Efektivitas Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Kemampuan Bersosialisasi Pada Siswa Baru Sekolah Dasar. *Dimensi Pendidikan*, 17(2).
- Prasetio, P. A., & Praramdana, G. K. (2020). Gobak Sodor dan Bentengan sebagai Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes Berbasis Karakter pada Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(1)
- Pratiwi, J. W., & Pujiastuti, H. (2020). Eksplorasi etnomatematika pada permainan tradisional kelereng. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 5(2), 1-12.
- Pratiwi, W. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. *Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 106–117.
- Rohmah, N. (2016). Bermain dan pemanfaatannya dalam perkembangan anak usia dini. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam*, 13(2).
- Rut, N., Gaol, R. L., Abi, A. R., & Silaban, P. (2020). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Keterampilan Sosial Anak Sd. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 449-455.
- Safitri, W. (2021). *Perkembangan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Talang Padang*. [Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung].
- Trianingsih, R. (2016). Pengantar Praktik Mendidik Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru MI: Al Ibtida*, 3 (2).
- Utami, F. N. H., & Silalahi, B. Y. (2013). Hubungan antara identitas sosial dan konformitas pada anggota komunitas virtual kaskus regional Depok. *Prosiding PESAT*, 5.
- Widaty, C., Apriati, Y., Moktika, T., & Asmin, E. (2021). Pergeseran Permainan Tradisional Menjadi Permainan Virtual Sebagai Dampak Pandemi Covid-

19 Di Kota Banjarmasin. *PADARINGAN (Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi)*, 3(2), 390-401.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Observasi

No	Nama	Memahami instruksi guru dengan baik				Dapat membedakan sikap baik dan buruk dalam bermain				Mulai terlihat adanya kerjasama yang baik dalam tim				Dapat melakukannya dengan baik				Jumlah (%)	Ket	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	ACP																			
2	ACNK																			
3	AMP																			
4	AIA																			
5	AAR																			
6	AGEP																			
7	BGA																			
8	CKRP																			
9	DAP																			
10	DAAZ																			
11	EZL																			
12	FRM																			
13	GBS																			
14	HKL																			
15	KHP																			
16	RQH																			
17	MNH																			
18	MAH																			
19	NLUH																			
20	NMDA																			
21	SKN																			
22	VAA																			
23	ADI																			
24	APP																			
25	AC																			
26	APA																			

Lampiran 1. Lembar Observasi

No	Nama	Memahami instruksi guru dengan baik				Dapat membedakan sikap baik dan buruk dalam bermain				Mulai terlihat adanya kerjasama yang baik dalam tim				Dapat melakukan permainan dengan				Jumlah (%)	Ket	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
27	APS																			
28	AKHP																			
29	BPAV																			
30	BAD																			
31	BBW																			
32	DNDS																			
33	DKHX																			
34	FNA																			
35	FIU																			
36	FSNM																			
37	HRH																			
38	JAN																			
39	KHA																			
40	KHEF																			
41	KMF																			
42	MAZ																			
43	NMM																			
44	NAN																			
45	NAK																			
46	PSS																			
47	RNK																			
48	RG																			

Lampiran 2. Surat Izin Penelitian

SURAT IZIN PENELITIAN

<https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-penelitian>



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/92/UN34.16/PT.01.04/2023

4 September 2023

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

Yth . KEPALA SD MUHAMMADIYYAH PROGRAM KHUSUS
Jl. Kenteng, Kebondalem, Paseban, Kecamatan Bayat, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	:	Ican Tri Subekti
NIM	:	19604224003
Program Studi	:	Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S1
Tujuan	:	Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir	:	UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL BENTENGAN PADA SISWA KELAS III SD MUHAMMADIYYAH PROGRAM KHUSUS KABUPATEN KLATEN
Waktu Penelitian	:	Rabu - Jumat, 6 - 8 September 2023

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Wakil Dekan Bidang Akademik,
Kemahasiswaan dan Alumni,



Prof. Dr. Guntur, M.Pd.
NIP 19810926 200604 1 001

Tembusan :

1. Kepala Layanan Administrasi;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 3. Surat Balasan Penelitian dari Sekolah



PIMPINAN CABANG MUHAMMADIYAH BAYAT
MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
SD MUHAMMADIYAH BAYAT

ALAMAT: KENTENG, PASEBAN, BAYAT, KLATEN
E-mail : sdmuhpkbayat@yahoo.co.id Blog : www.sdmuhpkbayat.blogspot.com

NSS:102031004045



NIS : 100450

SURAT KETERANGAN

NO : 098/B/SDMUH/X/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Lely Wahyuningsih, S.Psi
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Muhammadiyah Program Khusus Bayat

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa data dibawah ini :

Nama : Ican Tri Subekti
NIM : 19604224003
Fakultas : Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Jenjang : S1 Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Lokasi Penelitian : SD Muhammadiyah Program Khusus Bayat
Waktu Penelitian : 6 September – 8 September 2023

Yang tersebut di atas benar-benar telah melaksanakan penelitian di SD Muhammadiyah Program Khusus Bayat guna penulisa Tugas Akhis Skripsi (TAS) dengan judul "**“UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL BENTENGAN PADA SISWA KELAS III SD MUHAMMADIYAH PROGRAM KHUSUS BAYAT KABUPATEN KLATEN”.**

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bayat, 2 Oktober 2023

Kepala Sekolah

SD Muhammadiyah Program Khusus Bayat



Lampiran 4. Instrumen Penelitian Tes Keterampilan

NO	NAMA	Memahami instruksi guru dengan baik				Dapat membedakan sikap baik dan buruk dalam bermain				Mulai terlihat adanya kerjasama yang baik dalam tim				Dapat melakukan permainan dengan baik			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4

Keterangan:

- Memahami Instruksi Guru Dengan Baik
 - 1 : Siswa belum bisa memahami instruksi yang diberikan oleh guru
 - 2 : Siswa sedikit memahami instruksi yang diberikan oleh guru
 - 3 : Siswa bisa memahami instruksi yang diberikan oleh guru
 - 4 : Siswa dapat memahami instruksi yang diberikan oleh guru dengan baik
- Dapat Membedakan Sikap Baik dan Buruk Dalam Bermain
 - 1 : Siswa belum bisa membedakan sikap baik dan buruk dalam bermain
 - 2 : Siswa mulai bisa membedakan sikap baik dan buruk dalam bermain
 - 3 : Siswa bisa membedakan sikap baik dan buruk dalam bermain
 - 4 : Siswa dapat membedakan sikap baik dan buruk dalam bermain dengan baik
- Mulai Terlihat Adanya Kerjasama yang Baik Dalam Tim
 - 1 : Siswa belum bisa bekerjasama dengan teman satu tim
 - 2 : Siswa mulai bisa bekerjasama dengan teman satu tim
 - 3 : Siswa bisa bekerjasama dengan teman satu tim
 - 4 : Siswa dapat bekerjasama dengan baik dengan teman satu tim
- Dapat Melakukan Permainan dengan Baik
 - 1 : Siswa belum memahami permainan benteng/masih kebingungan
 - 2 : Siswa mulai bisa mengikuti permainan benteng
 - 3 : Siswa bisa melakukan permainan benteng
 - 4 : Siswa dapat melakukan permainan benteng dengan sangat baik/dapat memenangkan permainan

Lampiran 5. Instrumen Penelitian Tes Pengetahuan

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d yang merupakan jawaban yang paling benar!

1. Luas lapangan yang digunakan untuk permainan bentengan adalah...
 - a. 25x15 meter
 - b. 28x15 meter
 - c. 13x6 meter
 - d. 8x8 meter
2. Anggota tubuh yang digunakan untuk berlari mengejar pemain lawan adalah...
 - a. Tangan
 - b. Kaki
 - c. Telinga
 - d. Mata
3. Gerakan utama yang sering dilakukan dalam permainan benteng-bentengan adalah...
 - a. Melompat tinggi
 - b. Melambaikan tangan
 - c. Berlari cepat
 - d. Berdiri diam
4. Apa yang harus dilakukan oleh penjaga benteng jika ingin mematikan pemain lawan?
 - a. Duduk di tanah dan diam
 - b. Melompati pemain lawan
 - c. Berlari mengelilingi lapangan
 - d. Berusaha menyentuh pemain lawan
5. Dalam permainan benteng-bentengan, gerakan apa yang paling membantu pemain menghindari serangan lawan?
 - a. Berlari zig-zag
 - b. Berbaring diam di tanah
 - c. Berdiam diri
 - d. Berjalan pelan
6. Berapa jumlah pemain dalam permainan bentengan?
 - a. 2-3 orang
 - b. 4-5 orang
 - c. 6-7 orang
 - d. 8-9 orang
7. Apa yang dibutuhkan selain gerakan cepat dalam permainan benteng-bentengan?
 - a. Kemampuan untuk menendang
 - b. Kemampuan untuk jalan di tempat
 - c. Kemampuan untuk melempar
 - d. Kemampuan untuk berpikir strategis dalam permainan

Lampiran 6. Instrumen Penelitian Tes Pengetahuan

8. Dalam permainan benteng-bentengan, gerakan apa yang biasanya dilakukan jika ingin melindungi benteng milik sendiri?
 - a. Bermain dengan angin
 - b. Menyentuh anggota lawan
 - c. Menyentuh benteng sendiri
 - d. Berbicara dengan lawan
9. Bagaimana tindakan yang harus dilakukan apabila kita keluar dari benteng lebih awal dari pemain lawan?
 - a. Berlari kembali ke benteng milik sendiri
 - b. Membiarkan teman tersentuh pemain lawan
 - c. Melihat teman dari kejauhan
 - d. Duduk di tanah dan diam
10. Apa yang harus dilakukan untuk membantu teman yang keluar dari benteng lebih dahulu?
 - a. Berlari keluar dari benteng untuk mematikan pemain lawan
 - b. Melihat teman dari kejauhan
 - c. Membiarkan teman tersentuh pemain lawan
 - d. Duduk di tanah dan diam

Lampiran 7. Hasil Perhitungan Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Tes Keterampilan

N	X1	X2	X3	X4	TOT AL
1	4	4	2	2	12
2	2	2	3	2	9
3	4	3	3	2	12
4	4	4	4	4	16
5	4	4	4	4	16
6	4	4	2	2	12
7	3	3	2	4	12
8	4	4	4	3	15
9	3	3	3	4	13
10	2	2	2	2	8
11	1	2	1	2	6
12	4	4	4	2	14
13	1	2	2	3	8
14	4	4	4	3	15
15	4	4	4	4	16
16	3	3	2	4	12
17	2	2	2	3	9
18	3	3	3	2	11
19	2	2	2	3	9
20	3	4	1	4	12
21	3	3	4	4	14
22	4	4	2	3	13
23	3	3	4	4	14
24	4	3	3	4	14
25	3	2	4	3	12
26	3	4	3	2	12
27	4	3	4	3	14
28	3	3	4	3	13
29	3	4	3	4	14
30	3	4	4	3	14
31	4	3	3	4	14
32	3	4	3	4	14
33	2	3	4	3	12
34	3	4	2	2	11
35	4	3	4	3	14
36	2	3	3	2	10
37	3	4	3	3	13
38	4	3	4	4	15
39	3	4	3	3	13
40	3	3	4	4	14
41	3	3	3	2	11
42	4	3	2	3	12

Lampiran 8. Hasil Perhitungan Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Tes Keterampilan

43	4	4	3	4	15
44	3	4	4	4	15
45	4	3	4	3	14
46	3	3	3	4	13
47	4	4	3	3	14
48	3	3	4	3	13

Correlations

		X1	X2	X3	X4	TOTAL _X
X1	Pearson Correlation	1	.611 **	.386 **	.227	.797 **
	Sig. (2-tailed)		<.001	.007	.120	<.001
	N	48	48	48	48	48
X2	Pearson Correlation	.611 **	1	.199	.167	.681 **
	Sig. (2-tailed)	<.001		.175	.257	<.001
	N	48	48	48	48	48
X3	Pearson Correlation	.386 **	.199	1	.256	.698 **
	Sig. (2-tailed)	.007	.175		.079	<.001
	N	48	48	48	48	48
X4	Pearson Correlation	.227	.167	.256	1	.594 **
	Sig. (2-tailed)	.120	.257	.079		<.001
	N	48	48	48	48	48
TOTAL _X	Pearson Correlation	.797 **	.681 **	.698 **	.594 **	1
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	<.001	<.001	
	N	48	48	48	48	48

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.636	4

Lampiran 9. Hasil Perhitungan Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Tes Pengetahuan

N	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	TOTAL
1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	8
2	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	5
3	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
4	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	4
5	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
6	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	4
7	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	8
8	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	5
9	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	8
10	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
11	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	8
12	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	5
13	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	8
14	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	5
15	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	8
16	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	5
17	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	5
18	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	5
19	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	5
20	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
21	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	8
22	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	5
23	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
24	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	6
25	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	8
26	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	8
27	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
28	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	3
29	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	3
30	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
31	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
32	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	4
33	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	7
34	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	4
35	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
36	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	4
37	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
38	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
39	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
40	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	7
41	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	8
42	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	4

Lampiran 10. Hasil Perhitungan Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Tes Pengetahuan

43	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	4
44	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
45	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	5
46	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	8
47	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	3
48	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha N of Items

.626 10

Lampiran 11. Data Penelitian Pra Tindakan

No	Nama	Memahami instruksi guru dengan baik				Dapat membedakan sikap baik dan buruk dalam bermain				Mulai terlihat adanya kerjasama yang baik dalam tim				Dapat melakukannya permainan dengan baik				Jumlah (%)	Ket
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	ACP	✓				✓				✓				✓				50.00%	Kurang baik
2	ACNK	✓				✓				✓				✓				43.75%	Kurang baik
3	AMP	✓				✓				✓				✓				37.50%	Kurang baik
4	AIA	✓				✓				✓				✓				43.75%	Kurang baik
5	AAR	✓				✓				✓				✓				43.75%	Kurang baik
6	AGEP	✓				✓				✓				✓				43.75%	Kurang baik
7	BGA	✓				✓				✓				✓				43.75%	Kurang baik
8	CKRP	✓				✓				✓				✓				43.75%	Kurang baik
9	DAP	✓			✓					✓				✓				43.75%	Kurang baik
10	DAAZ	✓				✓				✓				✓				43.75%	Kurang baik
11	EZL	✓				✓				✓				✓				43.75%	Kurang baik
12	FRM	✓				✓				✓				✓				37.50%	Kurang baik
13	GBS	✓				✓				✓				✓				37.50%	Kurang baik
14	HKL	✓				✓				✓				✓				56.25%	Kurang baik
15	KHP	✓			✓					✓				✓				43.75%	Kurang baik
16	RQH	✓				✓				✓				✓				43.75%	Kurang baik
17	MNH	✓				✓				✓				✓				37.50%	Kurang baik
18	MAH	✓			✓					✓				✓				43.75%	Kurang baik
19	NLUH	✓				✓				✓				✓				37.50%	Kurang baik
20	NMDA	✓			✓					✓				✓				31.25%	Kurang baik
21	SKN	✓				✓				✓				✓				43.75%	Kurang baik
22	VAA	✓			✓					✓				✓				37.50%	Kurang baik
23	ADI	✓			✓					✓				✓				31.25%	Kurang baik

Lampiran 12. Data Penelitian Pra Tindakan

No	Nama	Memahami instruksi guru dengan baik				Dapat membedakan sikap baik dan buruk dalam bermain				Mulai terlihat adanya kerjasama yang baik dalam tim				Dapat melakukannya permainan dengan baik				Jumlah (%)	Ket
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
24	APP	✓				✓				✓				✓				43.75%	Kurang baik
25	AC	✓				✓				✓				✓				43.75%	Kurang baik
26	APA	✓				✓				✓				✓				31.25%	Kurang baik
27	APS		✓			✓				✓				✓				50.00%	Kurang baik
28	AKHP	✓				✓				✓				✓				37.50%	Kurang baik
29	BPAV	✓					✓			✓				✓				50.00%	Kurang baik
30	BAD	✓					✓			✓				✓				37.50%	Kurang baik
31	BBW	✓					✓			✓				✓				37.50%	Kurang baik
32	DNDS	✓					✓				✓			✓				37.50%	Kurang baik
33	DKHX	✓					✓			✓				✓				37.50%	Kurang baik
34	FNA	✓					✓				✓			✓				37.50%	Kurang baik
35	FIU	✓					✓				✓			✓				50.00%	Kurang baik
36	FSNM	✓					✓			✓				✓				37.50%	Kurang baik
37	HRH	✓					✓			✓				✓				43.75%	Kurang baik
38	JAN	✓					✓			✓				✓				37.50%	Kurang baik
39	KHA	✓					✓				✓			✓				43.75%	Kurang baik
40	KHEF	✓					✓			✓				✓				31.25%	Kurang baik
41	KMF	✓					✓			✓				✓				43.75%	Kurang baik
42	MAZ	✓					✓				✓			✓				37.50%	Kurang baik
43	NMM	✓					✓			✓				✓				43.75%	Kurang baik
44	NAN	✓						✓		✓				✓				62.50%	Cukup
45	NAK	✓					✓			✓				✓				43.75%	Kurang baik
46	PSS	✓					✓				✓			✓				43.75%	Kurang baik
47	RNK	✓					✓				✓			✓				43.75%	Kurang baik
48	RG	✓					✓			✓				✓				37.50%	Kurang baik

Lampiran 13. Data Penelitian Siklus I

No	Nama	Memahami instruksi guru dengan baik				Dapat membedakan sikap baik dan buruk dalam bermain				Mulai terlihat adanya kerjasama yang baik dalam tim				Dapat melakukannya dengan baik				Jumlah (%)	Ket
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	ACP			✓					✓								✓	75.00%	Cukup
2	ACNK		✓					✓									✓	62.50%	Cukup
3	AMP			✓				✓				✓				✓		62.50%	Cukup
4	AIA		✓						✓			✓					✓	68.75%	Cukup
5	AAR			✓				✓				✓					✓	62.50%	Cukup
6	AGEP			✓					✓			✓				✓		62.50%	Cukup
7	BGA			✓					✓			✓					✓	68.75%	Cukup
8	CKRP			✓					✓			✓					✓	75.00%	Cukup
9	DAP			✓					✓			✓					✓	68.75%	Cukup
10	DAAZ			✓						✓			✓				✓	75.00%	Cukup
11	EZL		✓						✓			✓					✓	56.25%	Kurang baik
12	FRM			✓					✓			✓				✓		56.25%	Kurang baik
13	GBS		✓						✓			✓					✓	56.25%	Kurang baik
14	HKL			✓					✓			✓					✓	75.00%	Cukup
15	KHP		✓						✓			✓					✓	50.00%	Kurang baik
16	RQH			✓					✓			✓					✓	62.50%	Cukup
17	MNH			✓					✓			✓					✓	75.00%	Cukup
18	MAH		✓						✓			✓					✓	62.50%	Cukup
19	NLUH			✓					✓			✓				✓		68.75%	Cukup
20	NMD A			✓						✓		✓					✓	68.75%	Cukup
21	SKN		✓						✓			✓					✓	68.75%	Cukup
22	VAA			✓					✓			✓					✓	68.75%	Cukup
23	ADI			✓					✓			✓					✓	56.25%	Kurang baik

Lampiran 14. Data Penelitian Siklus I

No	Nama	Memahami instruksi guru dengan baik				Dapat membedakan sikap baik dan buruk dalam bermain				Mulai terlihat adanya kerjasama yang baik dalam tim				Dapat melakukannya dengan baik				Jumlah (%)	Ket
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
24	APP		✓					✓			✓						✓	62.50%	Cukup
25	AC		✓					✓			✓						✓	75.00%	Cukup
26	APA			✓				✓			✓						✓	75.00%	Cukup
27	APS			✓				✓			✓						✓	81.25%	Baik
28	AKHP			✓				✓			✓						✓	56.25%	Kurang baik
29	BPAV		✓					✓			✓						✓	62.50%	Cukup
30	BAD			✓				✓			✓						✓	75.00%	Cukup
31	BBW			✓				✓			✓						✓	62.50%	Cukup
32	DNDS		✓					✓			✓						✓	56.25%	Kurang baik
33	DKH X		✓					✓			✓						✓	62.50%	Cukup
34	FNA			✓				✓			✓						✓	81.25%	Baik
35	FIU		✓					✓			✓						✓	50.00%	Kurang baik
36	FSNM			✓				✓			✓						✓	75.00%	Cukup
37	HRH			✓				✓			✓						✓	62.50%	Cukup
38	JAN		✓					✓			✓						✓	62.50%	Cukup
39	KHA		✓					✓			✓						✓	56.25%	Kurang baik
40	KHEF			✓				✓			✓						✓	68.75%	Cukup
41	KMF			✓				✓			✓						✓	56.25%	Kurang baik
42	MAZ			✓				✓			✓						✓	68.75%	Cukup
43	NMM			✓				✓			✓						✓	68.75%	Cukup
44	NAN			✓				✓			✓						✓	81.25%	Baik
45	NAK		✓					✓			✓						✓	50.00%	Kurang baik
46	PSS			✓				✓			✓						✓	62.50%	Cukup

Lampiran 15. Data Penelitian Siklus I

No	Nama	Memahami instruksi guru dengan baik				Dapat membedakan sikap baik dan buruk dalam bermain				Mulai terlihat adanya kerjasama yang baik dalam tim				Dapat melakukannya dengan baik				Jumlah (%)	Ket
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
47	RNK		✓					✓				✓				✓		68.75%	Cukup
48	RG			✓				✓				✓				✓		75.00%	Cukup

Lampiran 16. Data Penelitian Siklus II

No	Nama	Memahami instruksi guru dengan baik				Dapat membedakan sikap baik dan buruk dalam bermain				Mulai terlihat adanya kerjasama yang baik dalam tim				Dapat melakukannya dengan baik				Jumlah (%)	Ket	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	ACP				✓				✓				✓					✓	93.75%	Baik
2	ACNK				✓			✓					✓				✓		81.25%	Baik
3	AMP				✓			✓					✓				✓		93.75%	Baik
4	AIA			✓					✓				✓				✓		87.50%	Baik
5	AAR				✓				✓				✓				✓		93.75%	Baik
6	AGEP				✓				✓				✓				✓		93.75%	Baik
7	BGA				✓			✓					✓				✓		81.25%	Baik
8	CKRP				✓				✓				✓				✓		93.75%	Baik
9	DAP			✓					✓				✓				✓		87.50%	Baik
10	DAAZ				✓				✓				✓				✓		100.00 %	Baik
11	EZL				✓			✓					✓				✓		87.50%	Baik
12	FRM				✓				✓				✓				✓		100.00 %	Baik
13	GBS				✓				✓				✓				✓		87.50%	Baik
14	HKL				✓				✓				✓				✓		93.75%	Baik
15	KHP			✓					✓				✓				✓		87.50%	Baik
16	RQH				✓				✓				✓				✓		87.50%	Baik
17	MNH				✓			✓				✓					✓		87.50%	Baik
18	MAH				✓				✓				✓				✓		93.75%	Baik
19	NLUH				✓				✓				✓				✓		87.50%	Baik
20	NMDA				✓				✓				✓				✓		93.75%	Baik
21	SKN			✓					✓				✓				✓		81.25%	Baik
22	VAA				✓				✓				✓				✓		100.00 %	Baik
23	ADI				✓				✓				✓				✓		100.00 %	Baik
24	APP				✓				✓				✓				✓		87.50%	Baik
25	AC			✓					✓				✓				✓		87.50%	Baik

Lampiran 17. Data Penelitian Siklus II

No	Nama	Memahami instruksi guru dengan baik				Dapat membedakan sikap baik dan buruk dalam bermain				Mulai terlihat adanya kerjasama yang baik dalam tim				Dapat melakukannya dengan baik				Jumlah (%)	Ket
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
26	APA				✓				✓								✓	87.50%	Baik
27	APS				✓				✓								✓	93.75%	Baik
28	AKHP				✓			✓									✓	93.75%	Baik
29	BPAV			✓					✓			✓					✓	87.50%	Baik
30	BAD				✓				✓				✓				✓	93.75%	Baik
31	BBW				✓				✓				✓				✓	87.50%	Baik
32	DNDS			✓					✓				✓				✓	87.50%	Baik
33	DKHX				✓			✓				✓					✓	87.50%	Baik
34	FNA				✓				✓				✓				✓	100.00 %	Baik
35	FIU				✓			✓				✓				✓	87.50%	Baik	
36	FSNM				✓			✓				✓				✓	87.50%	Baik	
37	HRH				✓			✓				✓				✓	93.75%	Baik	
38	JAN			✓				✓				✓				✓	81.25%	Baik	
39	KHA			✓				✓				✓				✓	87.50%	Baik	
40	KHEF				✓			✓				✓				✓	93.75%	Baik	
41	KMF				✓			✓				✓				✓	75.00%	Cukup	
42	MAZ			✓				✓				✓				✓	93.75%	Baik	
43	NMM				✓			✓				✓				✓	87.50%	Baik	
44	NAN			✓				✓				✓				✓	93.75%	Baik	
45	NAK				✓			✓				✓				✓	87.50%	Baik	
46	PSS				✓			✓				✓				✓	75.00%	Cukup	
47	RNK			✓				✓				✓				✓	87.50%	Baik	
48	RG				✓			✓				✓				✓	93.75%	Baik	

Lampiran 18. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SD Muhammadiyah Program Khusus
Mata Pelajaran : PJOK
Kelas / Semester : Kelas III / 1
Materi Pokok : Permainan Bentengan
Tahun Pelajaran : 2023/2024
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. Kompetensi Inti

- **KI 3** : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membacal dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah).
- **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 berakhhlak mulia.

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

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
3.1 Memahami kombinasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	3.1.1 Menjelaskan permainan tradisional bentengan 3.1.2 Menjelaskan gerak dasar lokomotor dalam permainan bentengan 3.1.3 Menentukan gerak dasar lokomotor dalam permainan bentengan
4.1 Mempraktikkan gerak kombinasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	4.1.1 Melakukan gerak dasar lokomotor 4.1.2 Mempertunjukkan gerak dasar lokomotor dalam permainan bentengan

Lampiran 19. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

C. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu menjelaskan gerak dasar lokomotor.
2. Peserta didik memahami permainan tradisional bentengan
3. Peserta didik mampu menentukan gerak dasar lokomotor dalam permainan bentengen.
4. Peserta didik mampu melakukan gerak dasar lokomotor.
5. Peserta didik mampu mempertunjukkan gerak dasar lokomotor pada permainan bentengan.
6. Peserta didik mampu bekerja sama dengan teman saat bermain.
7. Peserta didik mampu memahami instruksi yang diberikan oleh guru.
8. Peserta didik mampu mempraktikan sikap sportifitas dalam bermain.
9. Peserta didik mampu membedakan sikap baik dan buruk dalam bermain.

D. Materi Pembelajaran

1. Materi Pembelajaran regular

Permainan tradisional bentengan

2. Materi Remidial

Remidial dilakukan ketika setelah melakukan penilaian terhadap kemampuan yang telah diajarkan kepada peserta didik, nilai yang diperoleh tidak mencapai KKM (Kriteria Ketentuan Minimal) yang telah ditetapkan yaitu 75. Peserta yang mendapat nilai dibawah KKM harus mengulang permainan bentengan.

3. Materi Pengayaan

Pengayaan dilakukan ketika selama pembelajaran peserta didik mencapai nilai di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditentukan yaitu 75 dalam penilaian kompetensi yang telah diajarkan.

E. Metode, Pendekatan dan Model Pembelajaran

1. Metode : Demonstrasi, Diskusi, Tanya Jawab
2. Pendekatan : *Scientific Learning*, Bermain

Lampiran 20. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

3. Model : *Active Learning*

F. Media dan Alat Pembelajaran

1. Media :

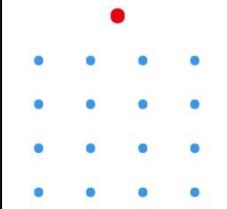
- Video permainan tradisional benteng (youtube:
<https://www.youtube.com/watch?v=sy-bQH9bV20>)

2. Alat :

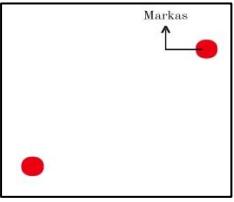
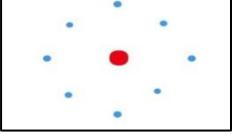
- Laptop
- Tiang atau pohon

G. Sumber Belajar

1. Buku pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan untuk SD/MI kelas III
2. Buku Olahraga dan Permainan Tradisional
3. Internet (youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=sy-bQH9bV20>)

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan 	<ol style="list-style-type: none">1. Guru membariskan siswa menjadi 4 bersaf dan disiapkan2. Guru memberikan salam pembuka3. Guru mengajak semua siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing untuk mengawali kegiatan pembelajaran4. Guru bertanya keadaan dan kondisi siswa5. Guru melakukan presensi tentang kehadiran siswa6. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan7. Guru memberikan <i>pretest</i> dengan memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan8. Guru menyampaikan tujuan dan manfaat mempelajari materi yang akan dilaksanakan	10 menit

Lampiran 21. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Kegiatan Inti 	<p>Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membimbing peserta didik untuk membentuk kelompok dengan 8-10 temannya 2. Guru meminta siswa untuk mengamati video permainan tradisional bentengan 3. Guru memberikan contoh cara melakukan permainan bentengan dan siswa diminta untuk mengamati <p>Menanya</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Guru memberikan kesempatan peserta didik untuk bertanya mengenai permainan bentengan <p>Mencoba</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Guru membimbing peserta didik untuk melakukan pemanasan terlebih dahulu sebelum melakukan permainan bentengan 6. Setelah peserta didik memahami materi tentang permainan bentengan, kemudian peserta didik diminta untuk mempraktikannya <p>Menalar</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Guru meminta peserta didik menuliskan hasil praktik memainkan permainan bentengan di buku tugas <p>Mengkomunikasikan</p> <ol style="list-style-type: none"> 8. Guru mengarahkan peserta didik untuk menyampaikan hasil kegiatannya di depan teman-temannya 	50 menit
Penutup 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan siswa menyimpulkan kegiatan yang telah dilakukan 2. Melakukan pendinginan 3. Presensi ulang 4. Salam penutup 	10 menit

Lampiran 22. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

H. Penilaian

- **Penilaian Pengetahuan**

Butir soal pengetahuan (terlampir)

- **Penilaian Keterampilan**

Lembar pengamatan keterampilan (terlampir)

Mengetahui

Kepala Sekolah

Klaten,

Guru PJOK

Lely Wahyuningsih, S.Psi

Ican Tri Subekti

Lampiran 23. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Satuan Pendidikan : SD Muhammadiyah Program Khusus

Mata Pelajaran : PJOK

Kelas / Semester : Kelas III / 1

Materi Pokok : Permainan Bentengan

Tahun Pelajaran : 2023/2024

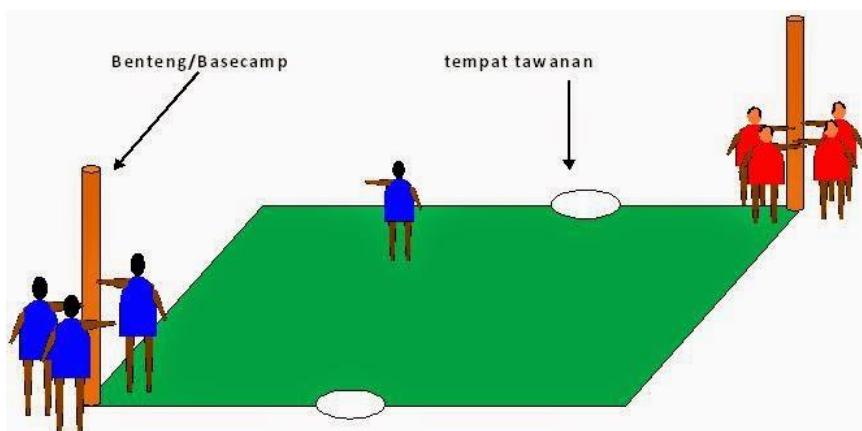
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

Materi Pembelajaran

Permainan Bentengan

1. Pengertian

Permainan bentengan adalah permainan tradisional yang dimainkan oleh beberapa orang untuk merebut benteng lawan dan mempertahankan benteng milik sendiri agar bisa memenangkan permainan. Permainan ini tidak memerlukan peralatan yang khusus dan banyak. Hanya memanfaatkan lingkungan sekitar dan area yang cukup luas. Bebentengan dapat dilakukan dimana saja, baik di luar ruangan seperti pantai, tanah lapangan, halaman, dan berbagai tempat terbuka lainnya. Bahkan di dalam ruangan bebentengan dapat dilakukan, hanya ruangan harus luas. Apabila kita akan menentukan tempat bermain dapat ditentukan di lapangan berukuran minimal 8×8 meter. Jumlah pemain dalam permainan ini adalah 6-7 orang untuk satu benteng atau satu tim.



Gambar 1. Lapangan Permainan Bentengan

Lampiran 24. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

2. Tata Cara Permainan Bentengan

Dalam permainan bentengan terdapat beberapa langkah-langkah bermain,, langkah-langkah bermain tersebut meliputi:

- a. Masing-masing kelompok memilih pohon maupun tiang yang akan dijadikan sebagai benteng.
- b. Masing-masing anggota kelompok mulai bermain untuk merebut benteng lawan dengan cara menyentuh benteng tersebut.
- c. Pemain yang anggota badannya tersentuh anggota kelompok lawan akan menjadi tawanan dan disandera oleh kelompok lawan. Meski demikian teman satu kelompoknya bisa membebaskannya dengan cara menyentuh badannya.
- d. Kelompok yang lebih dahulu menyentuh benteng lawan dianggap sebagai pemenangnya.

3. Aturan Permainan Bentengan

Untuk menentukan siapa yang mati ketika bersentuhan adalah siapa yang lebih awal keluar dari benteng. Jika salah satu lawan keluar dari benteng maka penjaga benteng yang satu harus berhadapan dan berusaha untuk mematikan pemain lawan. Agar pemain pertama yang keluar dari benteng selamat dari lawan, dapat dibantu oleh pemain kedua yang keluar dari benteng dan melawan pemain dari tim lawan yang ingin mengalahkan teman kita sebelumnya. Dalam permainan ini masing-masing anggota mempunyai tugas seperti penyerang, mata-mata, pengganggu dan penjaga benteng.

Jika pemain yang keluar dari benteng lebih awal kalah jumlah dari pemain lawan pemain tersebut bisa kembali ke benteng agar selamat. Dengan menyentuh benteng milik sendiri akan membuat kita selamat dari serangan lawan. Jadi syarat untuk mematikan anggota tim lawan adalah dengan cara menyentuh pemain lawan yang keluar dari bentengnya lebih awal dari kita.

Lampiran 25. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Satuan Pendidikan : SD Muhammadiyah Program Khusus

Mata Pelajaran : PJOK

Kelas / Semester : Kelas III / 1

Materi Pokok : Permainan Bentengan

Tahun Pelajaran : 2023/2024

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

Media Pembelajaran

1. Media

- Video Youtube
 - Permainan bentengan PLBJ kelas 5
<https://www.youtube.com/watch?v=sy-bQH9bV20>
 - Permainan Bentengan, Permainan Anak Tradisional
<https://www.youtube.com/watch?v=aiRbiHxJezo>

2. Alat

No	Alat	Gambar
1.	Laptop	
2.	Tiang atau pohon	

Lampiran 26. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Satuan Pendidikan : SD Muhammadiyah Program Khusus

Mata Pelajaran : PJOK

Kelas / Semester : Kelas III / 1

Materi Pokok : Permainan Bentengan

Tahun Pelajaran : 2023/2024

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

Lembar Kerja Peserta Didik

LKPD Pertemuan ke 1

- Kisi-kisi LKPD Pertemuan I

Kompetensi Dasar	Indikator	Level	No. Soal	Bentuk Soal
3.1 Memahami kombinasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	Menjelaskan permainan tradisional bentengan	C2	1-2	PG
	Menjelaskan gerak dasar lokomotor dalam permainan bentengan	C2	3	PG
	Menentukan gerak dasar lokomotor dalam permainan bentengan	C4	4-5	PG

- Soal LKPD Pertemuan 1

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d yang merupakan jawaban yang paling benar!

1. Luas lapangan yang digunakan untuk permainan bentengan adalah...
 - a. 25x15 meter
 - b. 28x15 meter
 - c. 13x6 meter
 - d. 8x8 meter
2. Anggota tubuh yang digunakan untuk berlari mengejar pemain lawan adalah...
 - a. Tangan
 - b. Kaki
 - c. Telinga
 - d. Mata

Lampiran 27. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

3. Gerakan utama yang sering dilakukan dalam permainan benteng-bentengan adalah...
 - a. Melompat tinggi
 - b. Melambaikan tangan
 - c. Berlari cepat
 - d. Berdiri diam
 4. Apa yang harus dilakukan oleh penjaga benteng jika ingin mematikan pemain lawan?
 - a. Duduk di tanah dan diam
 - b. Melompati pemain lawan
 - c. Berlari mengelilingi lapangan
 - d. Berusaha menyentuh pemain lawan
 5. Dalam permainan benteng-bentengan, gerakan apa yang paling membantu pemain menghindari serangan lawan?
 - a. Berlari zig-zag
 - b. Berbaring diam di tanah
 - c. Berdiam diri
 - d. Berjalan pelan
- Kunci jawaban LKPD pertemuan 1
 1. D
 2. B
 3. C
 4. D
 5. A
 - Pedoman penskoran LKPD pertemuan 1
 - Skor 2 apabila peserta didik menjawab dengan benar
 - Skor 1 apabila peserta didik menjawab salah
 - Skor maksimal: 10
 - Pedoman penskoran LKPD pertemuan 1

$\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 = \text{Nilai Akhir}$

Lampiran 28. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

LKPD Pertemuan 2

- Kisi-kisi LKPD Pertemuan 2

Kompetensi Dasar	Indikator	Level	No. Soal	Bentuk Soal
3.1 Memahami kombinasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	Menjelaskan permainan tradisional bentengan	C2	1-3	PG
	Menjelaskan gerak dasar lokomotor dalam permainan bentengan	C2	4	PG
	Menentukan gerak dasar lokomotor dalam permainan bentengan	C4	5	PG

- Soal LKPD Pertemuan 2

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d yang merupakan jawaban yang paling benar!

1. Berapa jumlah pemain dalam permainan bentengan?
 - a. 2-3 orang
 - b. 4-5 orang
 - c. 6-7 orang
 - d. 8-9 orang
2. Apa yang dibutuhkan selain gerakan cepat dalam permainan benteng-bentengan?
 - a. Kemampuan untuk menendang
 - b. Kemampuan untuk jalan ditempat
 - c. Kemampuan untuk melempar
 - d. Kemampuan untuk berpikir strategis dalam permainan
3. Dalam permainan benteng-bentengan, gerakan apa yang biasanya dilakukan jika ingin melindungi benteng milik sendiri?
 - a. Bermain dengan angin
 - b. Menyentuh anggota lawan
 - c. Menyentuh benteng sendiri
 - d. Berbicara dengan lawan
4. Bagaimana tindakan yang harus dilakukan apabila kita keluar dari benteng lebih awal dari pemain lawan?
 - a. Berlari kembali ke benteng milik sendiri
 - b. Membiarkan teman tersentuh pemain lawan
 - c. Melihat teman dari kejauhan
 - d. Duduk di tanah dan diam

Lampiran 29. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

5. Apa yang harus dilakukan untuk membantu teman yang keluar dari benteng lebih dahulu?
 - a. Berlari keluar dari benteng untuk mematikan pemain lawan
 - b. Melihat teman dari kejauhan
 - c. Membiarkan teman tersentuh pemain lawan
 - d. Duduk di tanah dan diam
- Kunci jawaban LKPD pertemuan 1
 1. C
 2. D
 3. B
 4. A
 5. A
- Pedoman penskoran LKPD pertemuan 1
 - Skor 2 apabila peserta didik menjawab dengan benar
 - Skor 1 apabila peserta didik menjawab salah
 - Skor maksimal: 10
- e. Pedoman penskoran LKPD pertemuan 1

$$\frac{\text{Skor yang diperoleh} \times 100}{\text{Skor maksimal}} = \text{Nilai Akhir}$$

Lampiran 30. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Satuan Pendidikan : SD Muhammadiyah Program Khusus

Mata Pelajaran : PJOK

Kelas / Semester : Kelas III / 1

Materi Pokok : Permainan Bentengan

Tahun Pelajaran : 2023/2024

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

Instrumen Penilaian

1. Penilaian Pengetahuan

- Kisi-kisi soal

Kompetensi Dasar	Indikator	Level	No. Soal	Bentuk Soal
3.1 Memahami kombinasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	Menjelaskan permainan tradisional bentengan	C2	1-2	PG
	Menjelaskan gerak dasar lokomotor dalam permainan bentengan	C2	3	PG
	Menentukan gerak dasar lokomotor dalam permainan bentengan	C4	4-5	PG
	Menjelaskan permainan tradisional bentengan	C2	1-3	PG
	Menjelaskan gerak dasar lokomotor dalam permainan bentengan	C2	4	PG
	Menentukan gerak dasar lokomotor dalam permainan bentengan	C4	5	PG

- Soal Pengetahuan

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d yang merupakan jawaban yang paling benar!

1. Luas lapangan yang digunakan untuk permainan bentengan adalah...
 - a. 25x15 meter
 - b. 28x15 meter
 - c. 13x6 meter
 - d. 8x8 meter

Lampiran 31. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

2. Anggota tubuh yang digunakan untuk berlari mengejar pemain lawan adalah...
 - a. Tangan
 - b. Kaki
 - c. Telinga
 - d. Mata
3. Gerakan utama yang sering dilakukan dalam permainan benteng-bentengan adalah...
 - a. Melompat tinggi
 - b. Melambaikan tangan
 - c. Berlari cepat
 - d. Berdiri diam
4. Apa yang harus dilakukan oleh penjaga benteng jika ingin mematikan pemain lawan?
 - a. Duduk di tanah dan diam
 - b. Melompati pemain lawan
 - c. Berlari mengelilingi lapangan
 - d. Berusaha menyentuh pemain lawan
5. Dalam permainan benteng-bentengan, gerakan apa yang paling membantu pemain menghindari serangan lawan?
 - a. Berlari zig-zag
 - b. Berbaring diam di tanah
 - c. Berdiam diri
 - d. Berjalan pelan
6. Berapa jumlah pemain dalam permainan bentengan?
 - a. 2-3 orang
 - b. 4-5 orang
 - c. 6-7 orang
 - d. 8-9 orang
7. Apa yang dibutuhkan selain gerakan cepat dalam permainan benteng-bentengan?
 - a. Kemampuan untuk menendang
 - b. Kemampuan untuk jalan ditempat
 - c. Kemampuan untuk melempar
 - d. Kemampuan untuk berpikir strategis dalam permainan
8. Dalam permainan benteng-bentengan, gerakan apa yang biasanya dilakukan jika ingin melindungi benteng milik sendiri?
 - a. Bermain dengan angin
 - b. Menyentuh anggota lawan
 - c. Menyentuh benteng sendiri
 - d. Berbicara dengan lawan

Lampiran 32. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

9. Bagaimana tindakan yang harus dilakukan apabila kita keluar dari benteng lebih awal dari pemain lawan?
 - a. Berlari kembali ke benteng milik sendiri
 - b. Membiarkan teman tersentuh pemain lawan
 - c. Melihat teman dari kejauhan
 - d. Duduk di tanah dan diam
 10. Apa yang harus dilakukan untuk membantu teman yang keluar dari benteng lebih dahulu?
 - a. Berlari keluar dari benteng untuk mematikan pemain lawan
 - b. Melihat teman dari kejauhan
 - c. Membiarkan teman tersentuh pemain lawan
 - d. Duduk di tanah dan diam
- Kunci jawaban LKPD pertemuan 1
 1. D
 2. B
 3. C
 4. D
 5. A
 6. C
 7. D
 8. B
 9. A
 10. A
 - Pedoman Penilaian
Jumlah skor maksimal = $1 \times 10 = 10$

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 = \text{Nilai Akhir}$$

2. Penilaian Keterampilan

NO	NAMA	Memahami instruksi guru dengan baik	Dapat membedakan sikap baik dan buruk dalam bermain	Mulai terlihat adanya kerjasama yang baik dalam tim	Dapat melakuk an permainan dengan baik	NILAI AKHIR

Keterangan: skor penilaian dibuat dengan rentang skala 1 sampai dengan 4

Lampiran 33. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

- Pedoman penskoran
 1. Memahami instruksi guru dengan baik
 - 1= Siswa belum bisa memahami instruksi yang diberikan oleh guru
 - 2= Siswa sedikit memahami instruksi yang diberikan oleh guru
 - 3= Siswa bisa memahami instruksi yang diberikan oleh guru
 - 4=Siswa dapat memahami instruksi yang diberikan oleh guru dengan baik
 2. Dapat membedakan sikap baik dan buruk dalam bermain
 - 1= Siswa belum bisa membedakan sikap baik dan buruk dalam bermain
 - 2= Siswa mulai bisa membedakan sikap baik dan buruk dalam bermain
 - 3= Siswa bisa membedakan sikap baik dan buruk dalam bermain
 - 4=Siswa dapat membedakan sikap baik dan buruk dalam bermain dengan baik
 3. Mulai terlihat adanya kerjasama yang baik dalam tim
 - 1= Siswa belum bisa bekerjasama dengan teman satu tim
 - 2= Siswa mulai bisa bekerjasama dengan teman satu tim
 - 3= Siswa bisa bekerjasama dengan teman satu tim
 - 4=Siswa dapat bekerjasama dengan baik dengan teman satu tim
 4. Dapat melakukan permainan dengan baik
 - 1= Siswa belum memahami permainan bentengan/masih kebingungan
 - 2= Siswa mulai bisa mengikuti permainan bentengan
 - 3= Siswa bisa melakukan permainan bentengan
 - 4=Siswa dapat melakukan permainan bentengan dengan sangat baik/dapat memenangkan permainan
- Pedoman Penilaian

Jumlah skor maksimal = $4 \times 4 = 16$

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 = \text{Nilai Akhir}$$

3. Program Remidial

Remidial dilakukan ketika setelah melakukan penilaian terhadap kemampuan yang telah diajarkan kepada peserta didik, nilai yang diperoleh tidak mencapai KKM (Kriteria Ketentuan Minimal) yang telah ditetapkan yaitu 75. Peserta yang mendapat nilai dibawah KKM harus mengulang permainan bentengan.

Lampiran 34. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

No	Nama	KD	Aspek	Materi	Indikator	KKM	Bentuk Remidial	Nilai	
								Awal	Remidial
1.						75			
2.						75			
3.						75			

4. Program Pengayaan

Pengayaan dilakukan ketika selama pembelajaran peserta didik mencapai nilai di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditentukan yaitu 75 dalam penilaian kompetensi yang telah diajarkan.

No	Nama	KD	Aspek	Materi	Indikator	KKM	Bentuk Pengayaan	Nilai	
								Awal	Pengayaan
1.						75			
2.						75			
3.						75			

Lampiran 35. Dokumentasi Kegiatan



Lampiran 36. Dokumentasi Kegiatan

