



**PERMAINAN TRADISIONAL DAN KEAKTIFAN BELAJAR:
KORELASI PADA PEMBELAJARAN PJOK**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Strata Satu (S1)
Sarjana Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Universitas Islam Riau*



DISUSUN OLEH :

USMAN HAMZAH P
NPM. 186610168

DOSEN PEMBIMBING

NOVRI GAZALI, S.Pd., M.Pd
NIDN. 1017118702

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RIAU**

2024

ISLAM RIAU

DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK :

PERPUSTAKAAN SOEMAN HS

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

PENGESAHAN SKRIPSI

PERMAINAN TRADISIONAL DAN KEAKTIFAN BELAJAR: KORELASI PADA PEMBELAJARAN PJOK

Dipersiapkan oleh :

Nama : Usman Hamzah P
NPM : 186610168
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Jenjang Studi : Strata Satu (S1)
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Pembimbing Utama



Novri Gazali, S.Pd., M.Pd
NIDN. 1017118702

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi



Leni Apriani, S.Pd., M.Pd
NIDN. 1005048901

Skrripsi ini Telah Diterima Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Islam Riau

Dekan



Dr. Miranti Eka Putri, M.Ed
NIDN. 1005068201

PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama : Usman Hamzah P
NPM : 186610168
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Jenjang Studi : Strata Satu (S1)
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul skripsi : Permainan Tradisional dan Keaktifan Belajar:
Korelasi Pada Pembelajaran PJOK

Disetujui Oleh :

Pembimbing Utama



Novri Gazali, S.Pd., M.Pd
NIDN. 1017118702

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Islam Riau



Leni Apriani, S.Pd., M.Pd
NIDN. 1005048901

**UNIVERSITAS
ISLAM RIAU**



UNIVERSITAS ISLAM RIAU

PERPUSTAKAAN SOEMAN HS

DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK :

Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin

SURAT KETERANGAN

Kami pembimbing skripsi dengan ini menerangkan bahwa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Usman Hamzah P
NPM : 186610168
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Jenjang Studi : Strata Satu (S1)
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Telah selesai menyusun Skripsi dengan judul :

“Permainan Tradisional dan Keaktifan Belajar: Korelasi Pada Pembelajaran PJOK”

Dengan surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana perlunya.

Disetujui Oleh:

Pembimbing Utama



Novri Gazali, S.Pd., M.Pd
NIDN. 1017118702

UNIVERSITAS ISLAM RIAU



ABSTRAK

Usman Hamzah P, 2023. Permainan Tradisional dan Keaktifan Belajar: Korelasi Pada Pembelajaran PJOK.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Permainan Tradisional dan Keaktifan Belajar: Korelasi Pada Pembelajaran PJOK. Adapun jenis penelitian ini adalah korelasi ganda. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 5 Pekanbaru yang berjumlah 125 orang dengan teknik pengambilan sampel yaitu *sampel jenuh* sehingga sampel pada penelitian ini berjumlah 125 orang. Instrumen penelitian yang digunakan skala likert atau angket. Teknik analisa data yang digunakan adalah menghitung besaran nilai korelasi. Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa: Terdapat korelasi pada pembelajaran PJOK dari permainan tradisional terhadap keaktifan belajar siswa kelas X SMA Negeri 5 Pekanbaru dengan nilai $r_{hitung} = 0.581 > r_{tabel} = 0.176$ dan $t_{hitung} = 7.91 > t_{tabel} = 1.761$.

Kata Kunci: *Permainan Tradisional, Keaktifan Belajar, Pembelajaran PJOK*

UNIVERSITAS
ISLAM RIAU



ABSTRACT

Usman Hamzah P, 2023. Traditional Games and Active Learning: Correlation in PJOK Learning.

The aim of this research is to find out Traditional Games and Active Learning: Correlation in PJOK Learning. This type of research is multiple correlation. The population in this study was class The research instrument used was a Likert scale or questionnaire. The data analysis technique used is calculating the magnitude of the correlation value. Based on the results of data analysis and hypothesis testing obtained, it can be concluded that: There is a correlation between PJOK learning from traditional games and the active learning of class = 1.761.

Keywords: Traditional Games, Active Learning, PJOK Learning

**UNIVERSITAS
ISLAM RIAU**



YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM (YLPI) RIAU
UNIVERSITAS ISLAM RIAU

F.A.3.10

Jalan Kaharuddin Nasution No. 113 P. Marpoan Pekanbaru Riau Indonesia – Kode Pos: 28284
Telp. +62 761 674674 Fax. +62 761 674834 Website: www.uir.ac.id Email: info@uir.ac.id

KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR
SEMESTER GENAP TA 2023/2024

NPM : 186610168
Nama Mahasiswa : USMAN HAMZAH P
Dosen Pembimbing : NOVRI GAZALI, S.Pd., M.Pd
Program Studi : PENDIDIKAN JASMANI, KESEHATAN & REKREASI
Judul Tugas Akhir : PERMAINAN TRADISIONAL DAN KEAKTIFAN BELAJAR: KORELASI PADA PEMBELAJARAN PJOK
Judul Tugas Akhir (Bahasa Inggris) : TRADITIONAL GAMES AND ACIVE LEARNING : CORRELATION IN CORNER LEARNING PJOK
Lembar Ke :

NO	Hari/Tanggal Bimbingan	Materi Bimbingan	Hasil / Saran Bimbingan	Paraf Dosen Pembimbing
1	23 Desember 2021	Pengajuan Judul	Acc Judul Penelitian	P
2	05 Maret 2022	Bab I, Bab II, Bab III	Penulisan, Cover, Daftar Pustaka	P
3	10 Maret 2022	Bab I, Bab II, Bab III	Perbaiki Tulisan, Nambah Jurnal	P
4	15 September 2022	Acc Di Seminarkan	Membuat Power Point	P
5	30 September 2022	Ujian Seminar Proposal	Di Revisi	P
6	21 Juli 2023	Penelitian Di Sekolah	Penelitian Di SMA Negeri 5 pekan baru	P
7	05 November 2023	Revisi	Perbaiki Penulisan, Kata Pengantar	P
8	09 November 2023	Skripsi Lengkap	Acc Di Ajukan	P

Pekanbaru, Februari 2024
Dekan



MTG2NJEWODGY

(Dr. Miranti Eka Putri, S.Pd., M.Ed)
NIDN. 1005068201

Catatan :

1. Lama bimbingan Tugas Akhir/ Skripsi maksimal 2 semester sejak TMT SK Pembimbing diterbitkan
2. Kartu ini harus dibawa setiap kali berkonsultasi dengan pembimbing dan HARUS dicetak kembali setiap memasuki semester baru melalui SIKAD
3. Saran dan koreksi dari pembimbing harus ditulis dan diparaf oleh pembimbing
4. Setelah skripsi disetujui (ACC) oleh pembimbing, kartu ini harus ditandatangani oleh Wakil Dekan I/ Kepala departemen/Ketua prodi
5. Kartu kendali bimbingan asli yang telah ditandatangani diserahkan kepada Ketua Program Studi dan kopiannya dilampirkan pada skripsi.
6. Jika jumlah pertemuan pada kartu bimbingan tidak cukup dalam satu halaman, kartu bimbingan ini dapat di download kembali melalui SIKAD

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Usman Hamzah P
NPM : 186610168
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Jenjang Studi : Strata Satu (S1)
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Permainan Tradisional Dan Keaktifan Belajar:
Korelasi Pada Pembelajaran PJOK

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Skripsi yang saya buat sesuai dengan aturan penulisan skripsi dan tidak melakukan plagiat.
2. Penulisan yang saya lakukan murni karya saya sendiri dan di bimbing oleh dosen yang telah ditunjuk oleh Dekan FKIP Universitas Islam Riau.
3. Jika ditemukan isi skripsi yang merupakan duplikat dari skripsi orang lain, maka saya menerima sanksi pencabutan gelar dan ijazah yang telah saya terima dan saya bersedia dituntut sesuai dengan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sadar dan tidak ada paksaan dari pihak manapun.

Pekanbaru, Januari 2024
Penulis,



Usman Hamzah P
NPM. 186610168

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan proposal dengan judul “Permainan Tradisional Dan Keaktifan Belajar: Korelasi Pada Pembelajaran Pendidikan jasmani, Olahraga dan Kesehatan”.

Dalam penyusunan proposal ini penulis menyadari bahwa masih banyak terdapat kekurangan, kekeliruan dalam proses pembuatannya, baik dalam isi, materi, fasilitas, maupun penulisannya. Dengan segala keterbatasan tersebut penulis banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Maka dari itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Novri Gazali, S.Pd., M.Pd sebagai pembimbing utama yang sudah meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dalam penyelesaian proposal ini.
2. Ibu Leni Apriani S.Pd, M.Pd sebagai ketua jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau.
3. Bapak Dr. Raffly Henjilito, S.Pd., M.Pd sebagai sekretaris jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau.
4. Bapak/ibu dosen dan pegawai tata usaha Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan jurusan Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekrasi yang telah memberikan ilmu selama peneliti menjalankan perkuliahan.



5. Kedua orang tua tercinta dan seluruh keluarga besar yang telah mencurahkan kasih sayang, doa, didikan beserta dukungan dan motivasi dalam penyusunan proposal.
6. Teman-teman terkhusus yang telah ikut membantu penulis dalam proses penelitian proposal ini.
7. Semua pihak yang turut mendukung penulis dalam pembuatan proposal ini.

Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan yang telah di berikan dengan balasan yang baik. *Aamiin.*

Pekanbaru, Maret 2024

Penulis

**UNIVERSITAS
ISLAM RIAU**



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
SURAT KETERANGAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
SURAT PERNYATAAN	vi
BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR GRAFIK	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI	8
A. Landasan Teori	8
1. Permainan Tradisional	8
a. Pengertian Permainan Tradisional	8
b. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Tradisional	11
c. Manfaat Permainan Tradisional	12
d. Langkah-Langkah Permainan Tradisional	14
e. Jenis-Jenis Permainan Tradisional di Sekolah	15
2. Keaktifan Belajar	19
a. Pengertian Keaktifan Belajar	19
b. Ciri-Ciri Keaktifan Belajar	21
B. Kerangka Pemikiran	22



C. Hipotesis Penelitian	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	24
A. Jenis Penelitian.....	24
B. Subjek dan Objek Penelitian	24
C. Populasi dan Sampel Penelitian	24
D. Instrumen Penelitian	25
E. Teknik Pengumpulan Data	27
F. Teknik Pengolahan Data	27
G. Uji Validitas Instrumen.....	28
H. Teknik Analisis Data.....	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	31
A. Deskripsi Penelitian	31
B. Analisa Data.....	35
C. Pembahasan.....	36
BAB V KESEIMPULAN DAN SARAN	39
A. Kesimpulan	39
B. Saran	39
DAFTAR PUSTAKA	40

DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK:

PERPUSTAKAAN SOEMAN HS

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

**UNIVERSITAS
ISLAM RIAU**

DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Populasi Penelitian.....	24
2. Kisi-Kisi Instrumen Permainan Tradisional	25
3. Kisi-Kisi Instrumen Keaktifan Belajar	27
4. <i>Scoring</i> Angket	30
5. Interpretasi Koefisien Korelasi.....	31
6. Distribusi Frekuensi Jumlah Skor Angket Permainan Tradisional Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Pekanbaru	32
7. Distribusi Frekuensi Jumlah Skor Angket Keaktifan Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Pekanbaru	34

**UNIVERSITAS
ISLAM RIAU**



DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK:
PERPUSTAKAAN SOEMAN HS
UNIVERSITAS ISLAM RIAU

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Permainan Enggrang	16
2. Permainan Gobak Sodor	17
3. Permainan Bakiak	18

**UNIVERSITAS
ISLAM RIAU**



**DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK:
PERPUSTAKAAN SOEMAN HS**

UNIVERSITAS ISLAM RIAU



DAFTAR GRAFIK

	Halaman
1. Histogram Jumlah Skor Angket Permainan Tradisional Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Pekanbaru	33
2. Histogram Jumlah Skor Angket Keaktifan Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Pekanbaru Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Pekanbaru	35

**UNIVERSITAS
ISLAM RIAU**

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Hasil Uji Validitas Angket Yang Di Ujicobakan.....	44
2. Angket Penelitian.....	46
3. Tabulasi Angket Penelitian	50
4. Distribusi Frekuensi Data Skor Angket	54
5. Perhitungan Korelasi Jumlah Skor Angket Permainan Tradisonal Dengan Keaktifan Belajar	56
6. r Tabel	59
7. Dokumentasi Penelitian	60

**UNIVERSITAS
ISLAM RIAU**



DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK:

PERPUSTAKAAN SOEMAN HS

UNIVERSITAS ISLAM RIAU



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keaktifan belajar merupakan bagian yang sangat penting dalam proses pembelajaran, hal tersebut sesuai dengan pendapat yang mengatakan bahwa pembelajaran yang baik merupakan pembelajaran yang diawali oleh peserta didik dan diakhiri oleh peserta didik pula (Zen, 2019). Bangunan literature menunjukkan bahwa keaktifan belajar merupakan suatu system belajar yang menekankan keaktifan siswa secara fisik, mental intelektual dan emosional guna mencapai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Disini siswa belajar dengan mengalaminya sendiri pengetahuan yang diapelajari. Dengan begitu siswa memperoleh pengetahuan, pemahaman dan keterampilan serta perilaku lainnya termasuk sikap dan nilai (Febrianto, 2014). Menurut (Wibowo, 2016), aktifitas siswa merupakan salah satu unsure keberhasilan pembelajaran di kelas, aktifitas tersebut meliputi aktifitas secara pribadi maupun aktifitas dalam satu kelompok. Keaktifan peserta didik dalam belajar merupakan segala kegiatan yang bersifat fisik maupun non fisik peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar yang optimal sehingga dapat menciptakan suasana kelas menjadi kondusif.

Menurut (Hakim, 2021) keaktifan belajar siswa merupakan suatu dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Belajar yang berhasil harus melalui berbagai macam aktifitas, baik aktifitas fisik maupun psikis. Aktivitas fisik itu siswa giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain maupun bekerja, dia tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat saja. Tetapi

mereka aktif membangun pemahaman atas persoalan atau segala sesuatu yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, aktivitas dapat dikatakan sebagai kegiatan atau kesibukan seseorang atau menggunakan tenaga pikiran untuk mencapai tujuan tertentu kesemuanya itu untuk mencapai kemampuan yang optimal.

Sekolah dituntut memprioritaskan pengembangan keaktifan belajar peserta didik dalam kebijakan yang melingkupinya. Keaktifan belajar peserta didik dianggap sangat penting dalam kegiatan pembelajaran karena dapat menjadi suatu pembuktian bagi guru bahwa peserta didik memahami pelajaran tersebut (Muah, 2016). Salah satu pelajaran yang menuntut siswa untuk aktif dalam belajar yaitu pada mata pelajaran pendidikan jasmani, karena dapat menjadikan siswa agar memiliki tubuh yang kuat baik jasmani maupun rohani. Maka keaktifan belajar dalam pembelajaran ini sangat diperlukan. Karakteristik keberhasilan sebuah pembelajaran dilihat dari tingkat aktifitas peserta didik dalam pembelajaran, semakin tinggi aktifitas peserta didik, maka semakin tinggi kesempatan untuk berhasilnya pembelajaran tersebut (Nelly Nikhayatu Zen, 2019). Pembelajaran aktif merupakan salah satu strategi yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik, karena pembelajaran aktif member kesempatan pada peserta didik untuk mempelajari apa yang ada disekitarnya, baik meniru, bereksperimen, berinteraksi, memperluas wawasannya dan lain-lainnya.

Sejauh ini terdapat beberapa penelitian yang meneliti tentang keaktifan belajar di Indonesia. (Nur & Widiyatmoko, 2019) dalam penelitiannya melihat keaktifan gerak dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan



(PJOK) masih sangat kurang karena pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) monoton dan kurang menarik. Hal yang sama disampaikan oleh (Moh. Alfian Habibi, 2015) bahwa kurangnya keaktifan siswa, sehingga akibatnya partisipasi siswa kurang pada saat mengikuti pembelajaran PJOK. Sedangkan (Hakim, 2021) menyatakan bahwa terdapat siswa yang kurang berpartisipasi dan siswa yang tidak bersemangat untuk ikut serta dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK).

Walaupun telah terdapat berbagai penelitian yang meneliti tentang keaktifan belajar peserta didik, namun masalah ini masih sering terjadi dalam dunia pendidikan. Hal ini juga terjadi di SMA Negeri 5 Pekanbaru, dimana terdapat sebagian peserta didik yang kurang aktif dalam belajar. Ditemukan masih banyak siswa yang kurang berpartisipasi dan ada juga siswa yang bermalas-malasan untuk ikut serta dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK). Hal lain sebagian peserta didik yang kurang aktif dalam bertanya sementara guru telah memberikan tata cara bertanya yang benar bila tidak memahami sebuah pelajaran.

Masalah keaktifan belajar yang rendah pada peserta didik tersebut diasumsikan dapat diatasi kreativitas dari setiap guru PJOK dalam pembelajaran. Menurut (Moh. Alfian Habibi, 2015) menyatakan penyelenggaraan PJOK di sekolah sangat penting sebagai sarana untuk mewujudkan segala tujuan dari pendidikan, maka dibutuhkan kreativitas dari setiap guru PJOK untuk menumbuhkan partisipasi siswa dalam mengikuti pelajaran. Menurut (Hakim, 2021) agar pembelajaran dapat membuat siswa aktif perlu adanya metode atau



strategi agar dapat mempermudah guru dalam memberikan materi yang dapat diterima siswa dan dapat dipahami dimana metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru dan instruktur untuk membuat siswa terlibat aktif didalam proses pembelajaran. Metode permainan adalah salah satu cara untuk menyampaikan pengertian atau konsep baru kepada siswa, dengan bermain siswa akan lebih mudah menangkap pengertian maupun konsep baru karena dunia anak tidak dapat dipisahkan dari bermain.

Pembelajaran di sekolah dasar akan bermakna apabila siswa dapat terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar mengajar guru dapat menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi disesuaikan dengan materi bahan ajar metode yang cocok untuk digunakan yaitu permainan tradisional. Hal ini sesuai dengan hasil temuan (Kurniati, 2016), yang menyatakan bahwa adanya pengaruh permainan kecil terhadap keaktifan siswa pada proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. Sedangkan (Satria, 2016) menyatakan bahwa implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa.

(Satria, 2016) mengungkapkan bahwa partisipasi aktif siswa sangat dibutuhkan dalam mencapai tujuan pembelajaran, bentuk partisipasi aktif siswa adalah bisa dengan bentuk perbuatan fisik dan keaktifan siswa yang dilakukan saat pembelajaran. Pada saat ini guru pengajar dituntut harus kreatif dan inovatif dalam pelaksanaan pembelajaran PJOK. Permainan bisa menjadi solusi dalam pelaksanaan PJOK, karena diharapkan melalui permainan ini bisa meningkatkan partisipasi siswa dalam mengikuti pelajaran PJOK di sekolah. Permainannya bisa



diambil dari permainan yang telah ada dalam masyarakat sendiri misalnya permainan tradisional karena permainan tradisional merupakan permainan yang mempunyai nilai-nilai kerjasama. Maka penelitian ini meneliti tentang korelasi permainan tradisional dan keaktifan belajar pada pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan di SMA Negeri 5 Pekanbaru. Korelasi antara permainan olahraga tradisional dengan keaktifan belajar peserta didik merupakan hal baru yang belum pernah diteliti oleh para peneliti dalam dunia Pendidikan Olahraga Indonesia. Berdasarkan masalah ini maka keaktifan belajar sangat penting diteliti dalam sebuah penelitian yang berjudul “Permainan Tradisional dan Keaktifan Belajar: Korelasi Pada Pembelajaran Pendidikan jasmani, Olahraga dan Kesehatan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat dikemukakan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Terdapat sebagian peserta didik yang kurang aktif dalam belajar.
2. Masih banyak siswa yang kurang berpartisipasi dan ada juga siswa yang bermalas-malasan untuk ikut serta dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK).
3. Sebagian peserta didik yang kurang aktif dalam bertanya sementara guru telah memberikan tata cara bertanya yang benar bila tidak memahami sebuah pelajaran.

4. Masalah keaktifan belajar yang rendah pada peserta didik tersebut diasumsikan dapat diatasi kreativitas dari setiap guru PJOK dalam pembelajaran

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan, maka permasalahan penelitian ini dibatasi pada korelasi antara permainan tradisional dengan keaktifan belajar pada pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan di SMA Negeri 5 Pekanbaru.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah yaitu apakah terdapat korelasi antara permainan tradisional dengan keaktifan belajar pada pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan di SMA Negeri 5 Pekanbaru.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui korelasi antara permainan tradisional dengan keaktifan belajar pada pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan di SMA Negeri 5 Pekanbaru.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini terdiri dari dua hal, manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat teoritis berkontribusi bagi pengembangan khazanah ilmu pengetahuan terkait tentang permainan tradisional untuk mengaplikasikan dalam proses pembelajaran guna meningkatkan keaktifan belajar siswa, sementara manfaat praktis berkontribusi bagi beberapa pihak yaitu:





1. Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi sekolah untuk lebih menerapkan permainan tradisional terhadap keaktifan belajar peserta didik.

2. Guru

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi guru untuk referensi dalam metode yang sesuai dengan pembelajaran dan meningkatkan pengetahuan serta pemahaman tentang permainan olahraga tradisional terhadap keaktifan belajar peserta didik.

3. Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi siswa yaitu dapat membantu cara dalam keterampilan berfikir dan mengemukakan ide-idenya.

4. Kampus

Sebagai bahan bacaan dan referensi bagi mahasiswa, khususnya jurusan penjasokesrek.

5. Peneliti

Peneliti dapat memperoleh pengetahuan yang baru dan inovatif dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di kelas serta merangsang kreatifitas peneliti dalam menyusun strategi untuk meningkatkan keaktifan pada pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di kelas.

6. Peneliti selanjutnya

Sebagai acuan untuk di jadikan referensi penelitian tentang permainan tradisional dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa.

DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK:

PERPUSTAKAAN SOEMAN HS

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

UNIVERSITAS
ISLAM RIAU



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Konsep Teori

1. Permainan Tradisional

a. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional sebagai satu diantara unsur kebudayaan bangsa banyak tersebar di berbagai penjuru nusantara, namun di masa ini keberadaannya sudah berangsur angsur mengalami kepunahan. Terutama bagi mereka yang saat ini berada di perkotaan, bahkan beberapa diantaranya sudah tidak dapat dikenali lagi oleh masyarakat di mana permainan tersebut ada. Beberapa jenis permainan tradisional ada pula yang masih bertahan, itu pun di sebabkan karena para pelaku permainan tradisional tersebut berada jauh dari jangkauan permainan modern yang lebih menggunakan alat canggih. Permainan tradisional sebagai salah satu bentuk dari kegiatan bermain diyakini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan fisik dan mental anak, namun apa sebenarnya yang di maksud dengan permainan tradisional akan di jelaskan pada paparan berikut.

Permainan tradisional adalah permainan yang dilakukan dengan berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun temurun dan dapat memberikan rasa puas atau senang bagi sipemain (Pramesti & Nugrahanta, 2021). Permainan tradisional tidak memunculkan egoisme tetapi lebih menekankan pada harmoni atau keharmonisan hubungan sosial dalam kehidupan. Permainan tradisional merupakan suatu permainan warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal, permainan

tradisional tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya dengan permainan tradisional anak-anak dapat belajar norma-norma sosial yang ada dalam kehidupan masyarakat dan mengenal nilai-nilai budaya serta memuat nilai-nilai pendidikan dan memberikan rasa senang, ceria, aktif, dan gembira bagi anak yang memainkannya.

Bagi anak-anak permainan tradisional memiliki manfaat yang sangat penting, anak-anak dapat meningkatkan kemahiran motorik kasar dengan berlari, melompat, dan melambung. Permainan tradisional dilakukan oleh lebih dari satu orang akan mengajarkan anak untuk belajar bersosialisasi dengan baik, seperti tidak marah ketika kalah, sabar untuk menunggu antrean bermain, dan mampu mengatasi bila ada teman yang berbuat curang pada saat bermain, anak-anak akan dihadapkan dengan berbagai situasi, kondisi dan objek, baik nyata maupun imajiner yang memungkinkan menggunakan kemampuan berfikir dan memecahkan masalah.

Kurniati (2016) juga menyatakan bahwa permainan tradisional adalah suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Dari permainan ini anak-anak akan mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya, memperoleh pengalaman yang berguna dan bermakna, mampu membina hubungan dengan sesama teman, meningkatkan pembendaharaan kata, serta mampu menyalurkan perasaan-perasaan yang tertekan dengan tetap melestarikan dan mencitai



budaya bangsa. Permainan tradisional secara umum memberikan kegembiraan kepada anak-anak yang melakukannya, pada umumnya permainan ini memiliki sifat-sifat yang universal sehingga permainan yang muncul di suatu daerah mungkin juga muncul di daerah lainnya, hal ini menunjukkan bahwa setiap permainan tradisional yang berasal dari suatu daerah tertentu dapat dilakukan oleh anak-anak di daerah lainnya. Pada umumnya tiap-tiap daerah memiliki cara khas dalam melakukan permainan tradisional.

Menurut Jamaluddin et al. (2020) bahwa permainan tradisional merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh karena permainan tradisional memberikan pengaruh yang besar terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak dikemudian hari.

Menurut Algiffari (2015) kata “permainan” berasal dari kata dasar “main” yang antara lain berarti melakukan perbuatan untuk bersenang-senang. Berdasarkan pengertian tersebut berarti suatu permainan harus bisa menciptakan atau menimbulkan rasa senang bagi pelakunya. Apabila suatu permainan tidak bisa memberikan rasa senang bagi pemainnya, tidak lagi disebut sebagai permainan. Menurut Siagawati et al. (2017) mengartikan permainan sebagai aktivitas manusia dalam berbagai bentuk sebagai cermin kebutuhan untuk memperoleh pengetahuan baru secara menyenangkan. Dalam kaitannya dengan anak-anak, permainan dapat diartikan sebagai aktivitas yang dilakukan anak dalam berbagai bentuk secara spontan, tanpa paksaan, mendatangkan kegembiraan dan dalam suasana menyenangkan.





b. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Tradisional

Menurut Boangmanalu (2019) permainan tradisional memiliki beberapa kelebihan yaitu:

- 1) Bahan-bahan yang digunakan adalah bahan yang mudah dan murah, bahkan pada umumnya jika ada alat dan bahan yang diperlukan dalam melakukan suatu permainan, maka alat dan bahan tersebut adalah alat-alat bekas yang ada di sekitar lingkungan mereka.
- 2) Permainan tradisional memiliki nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu seperti nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada (kalau kalah), dorongan prestasi, dan taat pada aturan.
- 3) Permainan tradisional sangat mendidik anak-anak untuk menghadapi masa depan. Sebab, dalam cerita rakyat dan permainan anak-anak, terdapat banyak nilai-nilai yang bisa dijadikan pegangan hidup. Nilai moral, etika, kejujuran, kemandirian, etos kerja, solidaritas sosial, dan lain-lain.

Selain beberapa kelebihan, permainan olahraga tradisional juga memiliki beberapa kelemahan, yaitu:

- 1) Tempat atau lahan yang semakin sulit di temukan, dikarenakan banyaknya pemukiman penduduk.
- 2) Kurangnya kesadaran masyarakat tentang permainan tradisional.
- 3) Karena umur permainan yang tua yang menjadikan permainan ini tidak dikenal.
- 4) Kurangnya sosialisasi baik dari masyarakat maupun pemerintah.

Sedangkan menurut Nurjanah (2019) kelebihan dan kekurangan permainan tradisional sebagai berikut:

- 1) Mampu mengembangkan keterampilan sosial anak yang diperoleh anak melalui proses bermain.
- 2) Beberapa permainan yang memiliki nilai kompetisi dalam permainan mampu memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar bersaing dengan sehat untuk dapat mencapai tujuan yang diharapkan.
- 3) Dengan bermain bersama teman, anak akan mampu mengembangkan proses interaksi sosial, salah satu interaksi yang akan muncul adalah bercakap-cakap antar pemain yang hal ini sangat membantu mengembangkan *social skill*, *motoric skill*, dan *emotional skill*. Bentuk lain dari proses interaksi sosial juga adalah munculnya keterampilan bekerjasama.
- 4) Permainan tradisional seperti anjang-anjangan merupakan permainan yang termasuk dalam permainan pura-pura. Dengan bermain, pura-pura anak

- menjadi lebih mengenal fungsisosial dari berbagai pekerjaan nyata disekitarnya.
- 5) Permainan tradisional bisa merangsang berbagai aspek perkembangan anak.
 - 6) Kelebihan dari permainan tradisional adalah bahan-bahan yang digunakan adalah bahan yang mudah dan murah.
 - 7) Permainan tradisional sangat mendidik anak-anak untuk menghadapi masa depan.

Adapun kekurangan dari permainan tradisional adalah:

- 1) Kata dalam lagu yang dinyanyikan pada beberapa permainan menjurus pada hal hal yang berbau porno dan jorok, hal ini dapat memberikan hal negatif pada anak karena memang belum sesuai dengan perkembangannya.
- 2) Pada saat permainan berlangsung, munculnya berbagai bahasa yang dikeluarkan oleh anak. Bahasa yang diucapkan tersebut cenderung kasar.

c. Manfaat Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan kekayaan budaya lokal yang harus dimanfaatkan dalam pembelajaran. Anak harus di ajak untuk mengenal kembali warisan leluhur. Permainan tradisional memuat nilai nilai pendidikan dan memberikan rasa senang, ceria, aktif, dan gembira bagi anak anak yang memainkannya.

Menurut Kurniati (2016) manfaat permainan tradisional pada dasarnya lebih banyak memberikan kesempatan kepada pelaku untuk bermain secara berkelompok, permainan ini setidaknya dapat dilakukan minimal dua orang dengan menggunakan alat-alat yang sederhana, mudah dicari, menggunakan bahan-bahan yang ada di sekitarnya serta mencerminkan kepribadian bangsa sendiri. Permainan tradisional ini juga dapat membantu anak dalam menjalin relasi sosial baik dengan teman yang usianya lebih mudah atau lebih tua dan permainan ini juga dapat melatih anak dalam manajemen konflik dan belajar mencari solusi dari permasalahan yang dihadapinya.



Menurut Kusumawati (2017) adapun manfaat yang diperoleh dari olahraga tradisional antara lain: meningkatkan kerja dan fungsi jantung, paru dan pembuluh darah, meningkatkan kekuatan otot dan kepadatan tulang, meningkatkan kelenturan (fleksibilitas) pada tubuh sehingga dapat mengurangi cedera, meningkatkan metabolisme tubuh untuk mencegah kegemukan dan mempertahankan berat badan ideal, mengurangi resiko terjadinya berbagai penyakit, meningkatkan sistem hormonal melalui peningkatan sensitifitas hormon terhadap jaringan tubuh, meningkatkan aktivitas sistem kekebalan tubuh terhadap penyakit melalui peningkatan pengaturan kekebalan tubuh.

Permainan tradisional yang sarat dengan nilai-nilai budaya mengandung unsur rasa senang dan hal ini akan membantu perkembangan anak ke arah lebih baik di kemudian hari. Tentu saja hal ini dilatarbelakangi bahwa anak-anak yang melakukan kegiatan ini merasa terbebas dari berbagai tekanan, sehingga rasa keceriaan dan kegembiraan dapat tercermin pada saat anak memainkannya. Permainan ini juga dapat membantu anak dalam relasi sosial baik dengan teman sebayanya (*peer group*) maupun dengan teman seusianya lebih muda atau lebih tua. Permainan ini juga dapat melatih anak manajemen konflik dan belajar mencari solusi dari permasalahan yang dihadapi (Warohmah & Darisman, 2018).

Sedangkan menurut Pramesti dan Nugrahanta (2021) manfaat permainan tradisional adalah sebagai berikut:

- 1) Belajar sportivitas, anak akan belajar nilai sportif karena mereka bersosialisasi terhadap teman dan lingkungannya, seperti belajar menerima kekalahan.
- 2) Melatih kemampuan fisik, beberapa permainan tradisional melatih fisik anak sejak dini, selain itu juga memberikan efek untuk menyehatkan anak misalnya dengan berlari.



- 3) Mengasah keaktifan dan kecerdasan, permainan tradisional juga membantu melatih kecerdasan anak, bagaimana berfikir kreatif dan mengatur strategi untuk memenangkan permainan.
- 4) Belajar sosialisasi, permainan tradisional merupakan permainan yang melibatkan orang lain dan tidak dilakukan mandiri, sehingga mengajarkan anak untuk bersosialisasi dengan baik.
- 5) Melatih kerja sama, beberapa permainan tradisional dilakukan secara berkelompok sehingga anak belajar kerja sama dan berinteraksi dengan orang lain.
- 6) Belajar mengelolah emosi, saat bermain anak akan mengutarakan emosinya dengan berteriak, bergerak, melompat, tertawa, ataupun menangis, hal ini membantu anak memberikan stimulus untuk berekspresi.
- 7) Meningkatkan kepercayaan diri, melalui permainan tradisional anak akan dilatih untuk berkomunikasi dan bersosialisasi dengan orang lain sehingga mereka mampu mengutarakan emosi dan bekerja sama.
- 8) Bersikap demokratis, sebelum memulai permainan biasanya akan dibuat ketentuan atau kesepakatan bersama dan terjadi perundingan. Hal ini mengajarkan anak bersikap demokratis.
- 9) Anak lebih aktif, permainan tradisional
- 10) menuntut anak untuk bersikap aktif dalam bermain, seperti aktif bertanya, aktif melakukan eksplorasi, dan sebagainya.
- 11) Mengajarkan tanggung jawab, permainan tradisional mengajarkan tanggung jawab misalnya dalam hal tanggung jawab terhadap tugas/wewenang yang dilimpahkan, menyiapkan, membersihkan atau membereskan, arena bermain.

d. Langkah-Langkah Permainan Tradisional

Menurut Pramesti dan Nugrahanta (2021) langkah-langkah permainan tradisional adalah sebagai berikut:

- 1) Memilih informasi yang akan digunakan dalam permainan
- 2) Informasi yang sudah dipilih, diubah dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan
- 3) Memasukan pertanyaan-pertanyaan tersebut dalam permainan, sehingga membuat permainan lebih menyenangkan.
- 4) Menetapkan penskoran untuk jawaban dari masing-masing pertanyaan, sehingga siswa akan berusaha untuk menjawab dengan benar untuk mendapat skor, selain itu membantu siswa untuk mamppu mengulang materi/topik dalam permainan.
- 5) Mengulang pemberian pertanyaan agar siswa lebih memahami materi/topik yang dicapai.
- 6) Memberikan kesimpulan dari pertanyaan-pertanyaan yang diberikan untuk mengklarifikasi konsep dari teori/materi yang diberikan.





Menurut (Sekarningrum, 2021) langkah-langkah permainan tradisional adalah sebagai berikut:

- 1) Memilih informasi yang sesuai yang akan digunakan dalam permainan
- 2) Informasi yang sudah dipilih, dibuat dalam bentuk pertanyaan-pertanyaansingkat. Banyak guru yang mengatakan bahwa dengan menuliskan dalam sebuah kartu soal siswa akan lebih mudah untuk menyerap materi
- 3) Memasukan pertanyaan-pertanyaan dalam permainan sehingga anak lebih aktif dalam permainan dan membuat permainan lebih menyenangkan.
- 4) Berikan penskoran untuk menjawab dari masing-masing pertanyaan dengan demikian anak-anak akan berusaha untuk menjawab dengan benar supaya mendapat skor dan juga membantu siswa untuk mampu mengulang materi yang sudah didapatkan.
- 5) Mengulang kembali pertanyaan tersebut supaya anak memahami materi secara lebih mendalam.
- 6) Memberi kesimpulan dari pertanyaan-pertanyaan yang sudah diberikan kepada anak.

Berdasarkan teori-teori yang telah dipaparkan, dapat diringkas bahwa permainan tradisional adalah aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan secara turun-temurun dan dapat memberikan dampak positif serta dapat dikembangkan melalui langkah-langkah yaitu dengan memilih informasi, menyajikan informasi, melakukan permainan, penskoran, pengulangan pertanyaan, dan memberi kesimpulan.

e. Jenis-Jenis Permainan Tradisional di Sekolah

- 1) Egrang

Permainan tradisional Egrang berasal dari Jawa Barat (daerah Sunda), dan kemudian banyak diminati oleh daerah lain di Jawa (Rumiati et al., 2021). Karena permainan ini seru, menarik dan penuh tantangan dalam memainkannya.

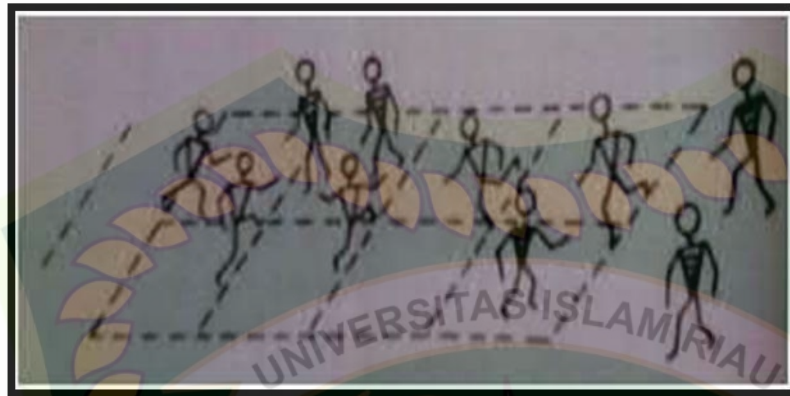


Gambar 1. Permainan Enggrang
(Sumber: Rumiati et al, 2021)

Alat permainan ini menggunakan sepasang bambu yang berbentuk seperti tongkat dan terdapat tumpuan kaki. Bambu panjang yang digunakan berukuran panjang 2 meter, diameter bambu 4 cm, dan tinggi pijakan berbeda (30 cm, 40 cm, dan 50 cm). Permainan ini memerlukan kekuatan otot tungkai dan tangan yang digunakan untuk berjalan. Cara dan langkah dalam melakukan permainan tradisional Egrang adalah Menyiapkan Egrang. Menegakkan Egrang tepat di depan pemain posisi Egrang sedikit condong ke depan. Pegang Egrang sesuai dengan lengan pemain yang tepat. Angkat salah satu kaki di atas pijakan Egrang, dan diikuti oleh kaki berikutnya. Atur keseimbangan dan mulai berjalan sampai batas akhir.

2) Gobak Sodor

Permainan gobak sodor yaitu permainan tradisional yang dilakukan oleh 6 orang atau lebih hanya dengan menggunakan alat kapur di lapangan/halaman rumah (Safaludin, 2019).



Gambar 2. Permainan Gobak Sodor
(Sumber:Safaludin, 2019)

Permainan ini terdiri dari 2 grup, yaitu grup jaga dan grup lawan. Setiap orang di grup jaga membuat penjagaan berlapis dengan cara berbaris ke belakang sambil merentangkan tangan agar tidak dapat dilalui oleh lawan. Satu orang penjaga lagi bertugas garis tengah yang bergerak tegak lurus dari penjaga lainnya. Jarak antara penjaga satu dengan penjaga lain di belakangnya sejauh 5 langkah, sedangkan jarak rentangan kesamping sejauh 4 kali rentangan tangan. Wilayah permainan dan garis jaga ditandai oleh kapur. Selama permainan berlangsung, salah satu kaki penjaga harus tetap diatas garis jaga. Jadi ia tidak bisa bergerak bebas untuk menghalangi pemain lawan melaluinya. Jika pemain lawan tersentuh oleh penjaga maka pemain pun gugur. Kemenangan akan diperoleh grup jaga jika berhasil mengenai seluruh pemain lawan. Cara untuk menang yaitu harus bekerjasama untuk melewati garis jaga tanpa tersentuh penjaga dan ini harus dilakukan bolak-balik hingga minimal ada seorang dari grup lawan yang kembali dengan selamat ke tempat semula. Dengan demikian, grup lawan akan jadi pemenangnya.



3) Bakiak

Bakiak atau terompa gulung adalah permainan tradisional yang berasal dari Sumatera Barat, yang terbuat dari dua papan kayu tebal berbentuk sandal yang panjangnya 125 cm sejalan dengan itu, bahwa bakiak adalah permainan tradisional anak-anak yang sudah ada sejak tahun 1970-an (Hayati & Fatimah, 2019).



Gambar 3. Permainan Bakiak
(Sumber: Hayati & Fatimah, 2019)

Permainan sandal bakiak terbuat dari kayu dan atasnya terbuat dari ban bekas untuk dijadikan tali sandal, bakiak ini bisa digunakan 2-3 orang anak tiap regunya, cara memainkannya dimulai dari garis start menuju ke garis finish dan untuk mencapai garis finish setiap anggota harus kerjasama, rasa tanggung jawab dan mengeluarkan banyak tenaga untuk melangkah sehingga dapat menanamkan rasa tanggung jawab serta meningkatkan motorik kasar anak dan meningkatkan keaktifan dalam belajar.

ISLAM RIAU

2. Keaktifan Belajar

a. Pengertian Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar terdiri dari kata “aktif” dan kata “belajar”. Keaktifan berasal dari kata aktif yang mendapat imbuhan ke-an menjadi keaktifan yang berarti kegiatan, kesibukan. Sedangkan secara istilah keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Keaktifan siswa sebagai unsur terpenting dalam pembelajaran, karena keaktifan akan berpengaruh besar pada keberhasilan proses pembelajaran. Semakin tinggi keaktifan siswa, maka keberhasilan proses belajarpun harus semakin tinggi (Zen, 2019).

Aktif dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti giat (bekerja, berusaha), sedangkan keaktifan adalah suatu keadaan atau hal dimana siswa dapat aktif. penelitian kali ini keaktifan yang dimaksud adalah keaktifan belajar siswa (Salo, 2017). Belajar adalah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Sedangkan menurut (Rahmawati, 2019) keaktifan belajar siswa adalah segala pengetahuan yang diperoleh dengan pengamatan sendiri, dengan fasilitas yang diciptakan sendiri baik secara rohani maupun teknik. Hal tersebut dimaksudkan bahwa keaktifan belajar dalam belajar sangatlah diperlukan adanya aktifitas tanpa. Tanpa adanya aktifitas, belajar tidak akan berlangsung dengan baik. Jadi dalam belajar seseorang yang belajar haruslah aktif sendiri karena tanpa



adanya aktifitas yang terjadi didalam belajar maka proses belajar tidak akan terjadi.

Menurut (Sari, 2018) Keaktifan belajar adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental didalam proses pembelajaran. Kegiatan fisik seperti mem-baca, mendengar, menulis, dan berlatih ke-terampilan. Sedangkan kegiatan bersifat mental yaitu dengan menggunakan pengetahuan yang dimiliki dalam memecahkan masalah yang dihadapi, membandingkan beberapa konsep menyimpulkan hasil percobaan, dan sebagainya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga, keaktifan berasal dari kata aktif yang artinya giat bekerja, giat berusaha. Sedangkan arti kata keaktifan adalah kesibukan atau kegiatan, keaktifan belajar ditandai oleh adanya keterlibatan secara optimal, baik intelektual, emosional, dan fisik jika dibutuhkan (Nissa et al., 2019).

Menurut (Suarni, 2017) keaktifan belajar adalah belajar yang meliputi berbagai cara untuk membuat siswa aktif sejak awal melalui aktivitas-aktivitas yang membangun kerja kelompok dan dalam waktu singkat membuat mereka berpikir tentang materi pelajaran. Keaktifan belajar siswa adalah latihan siswa dalam ukuran pendidikan dan pembelajaran yang mencakup keterampilan siswa dan menekankan kreativitas siswa, meningkatkan kemampuan dasar mereka, dan mencapai siswa imajinatif yang dapat mendominasi ide. Jadi siswa belajar dengan melihat serta berperan serta secara efektif dalam sistem pembelajaran dengan tujuan yang dapat mereka capai dalam sistem pembelajaran tersebut (Farhaniah, 2021).



Berdasarkan pendapat para ahli diatas, menurut penulis keaktifan belajar peserta didik adalah keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar yang beraneka ragam seperti pada saat siswa mendengarkan ceramah, berdiskusi, membuat suatu alat, membuat laporan pelaksanaan tugas dan sebagainya.

b. Ciri-Ciri Keaktifan Belajar

Dalam proses pembelajaran perlunya guru mengenal karakteristik atau ciri ciri peserta didik secara mendalam, baik dari segi kemampuan maupun ketidak mampuannya, kecepatan maupun kelambatannya dalam belajar, sehingga setiap kegiatan pembelajaran siswa mendapatkan perhatian dan perlakuan yang sesuai. Untuk melihat terwujudnya keaktifan belajar dalam proses belajar mengajar, terdapat beberapa ciri ciri, yaitu:

Menurut (Nst, 2015) menyatakan keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar dapat dilihat dalam:

- a) Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya.
- b) Terlibat dalam pemecahan masalah.
- c) Bertanya kepada siswa lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya.
- d) Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah.
- e) Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru.
- f) Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperoleh.
- g) Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis.

Disamping itu, menurut (Sutriani, Ni Wayan., Arini, Ni Wayan., & Garmiah, 2016) menyatakan bahwa keaktifan belajar siswa mempunyai ciri-ciri yaitu:

- a) Keberanian siswa untuk ikut serta dalam kegiatan pembelajaran.
- b) Rasa ingin tau yang besar.
- c) Mengajukan pertanyaan dengan baik.
- d) Mengungkapkan pendapat sendiri.



Sedangkan menurut (Sawitri, 2013) menyebutkan ciri-ciri keaktifan belajardiantaranya:

- a) Dorongan ingin tahu yang besar
- b) Sering mengajukan pertanyaan,
- c) Memberikan banyak gagasan dan usul suatu masalah,
- d) Bebas menyatakan pendapat,
- e) Mempunyai pendapat sendiri dan mengungkapkannya,
- f) Dapat bekerja sendirian serta mencoba hal-hal yang baru.

B. Kerangka Pemikiran

Berdasarkan dari kajian teori yang telah dipaparkan diatas, keaktifan belajar siswa merupakan suatu dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Belajar yang berhasil harus melalui berbagai macam aktifitas, baik aktifitas fisik maupun psikis. Aktivitas fisik itu siswa giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain maupun bekerja, dia tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat saja, tetapi mereka aktif membangun pemahaman atas persoalan atau segala sesuatu yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, aktivitas dapat dikatakan sebagai kegiatan atau kesibukan seseorang atau menggunakan tenaga pikiran untuk mencapai tujuan tertentu kesemuanya itu untuk mencapai kemampuan yang optimal. Maka dari itu Keaktifan siswa sebagai unsur terpenting dalam pembelajaran, karena keaktifan akan berpengaruh besar pada keberhasilan proses pembelajaran. Semakin tinggi keaktifan siswa, maka keberhasilan proses belajarpun harus semakin tinggi.

Permainan tradisonal adalah permaian yang sudah ada sejak jaman dulu yang merupakan warisan turun temurun dari satu generasi ke generasi selanjutnya, permainan tradisional juga merupakan sarana untuk memperkenalkan anak-anak terhadap nilai-nilai budaya dan norma-norma sosial yang dibutuhkan di dalam



masyarakat, permainan tradisional juga akan mampu mengembangkan potensi anak-anak yang dimilikinya serta memperoleh pengalaman yang berguna dan bermakna dan mampu membina hubungan dengan sesama teman. Setiap permainan rakyat tradisional sebenarnya mengandung nilai-nilai yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendidikan anak-anak. permainan rakyat tradisional selain dapat memupuk kerja sama, kebersamaan, kedisiplinan, dan kejujuran.

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian ini adalah: H_a : Terdapat korelasi antara permainan tradisional dengan keaktifan belajar pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan di SMA Negeri 5 Pekanbaru.

**UNIVERSITAS
ISLAM RIAU**



DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK:

PERPUSTAKAAN SOEMAN HS

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan korelasi. Korelasi adalah suatu bentuk analisis data dalam penelitian yang bertujuan untuk mengetahui kekuatan atau bentuk arah hubungan di antara dua variabel atau lebih, dan besarnya pengaruh yang di sebabkan oleh variabel yang satu (variabel bebas) terhadap variabel lainnya (variabel terikat) (Siregar, 2013).

B. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa/siswi kelas X7, X8 dan X9 SMA Negeri 5 Pekanbaru sedangkan yang menjadi objek penelitian ini adalah permainan tradisional dan keaktifan belajar pada pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1) Populasi

Populasi penelitian merupakan keseluruhan (universum) dari objek penelitian yang dapat berupa manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, udara, gejala, nilai, peristiwa, sikap hidup dan sebagainya (Siregar, 2013). Populasi penelitian ini adalah kelas X7, X8 dan X9 SMA Negeri 5 Pekanbaru.

Tabel 1. Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	X 7	42
2	X 8	42
3	X 9	41
Jumlah		125

2) Sampel

Sampel adalah suatu prosedur pengambilan data populasi dimana hanya sebagian populasi saja yang diambil dan dipergunakan untuk menentukan sifat serta ciri yang di kehendaki dari suatu populasi (Siregar, 2013). Pada penelitian ini, karena populasi yang diamati tergolong populasi besar karena jumlah peserta didik di SMA Negeri 5 Pekanbaru ini lebih dari 100 orang agar mendapatkan hasil data yang valid maka populasi digunakan sebagai sampel. Maka penelitian mengambil kesimpulan bahwa penelitian ini menggunakan sampel jenuh sehingga jumlah sampel pada penelitian ini adalah 125 orang.

D. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian kuantitatif kisi-kisi instrumen menjadi tolak ukur yang penting dalam mencapai keberhasilan penelitian dalam menjabarkan variabel-variabel penelitian. Variabel dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua kategori utama, yakni variabel bebas dan variabel terkait. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan tradisional (X) sedangkan variabel terkait adalah keaktifan belajar (Y). Kisi-kisi instrumen penelitian ini penulis jabarkan dalam tabel.

Tabel 2. Instrumen Permainan Tradisional

Variabel	Indikator	Nomor Angket
Permainan Tradisional	Memilih informasi yang akan digunakan dalam permainan	1, 2, 3
	Informasi yang sudah dipilih, diubah dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan	4, 5



	Memasukan pertanyaan-pertanyaan tersebut dalam permainan, sehingga membuat permainan lebih menyenangkan.	6, 7
	Menetapkan penskor untuk jawaban dari masing-masing pertanyaan, sehingga siswa akan berusaha untuk menjawab dengan benar untuk mendapat skor, selain itu membantu siswa untuk mampu mengulang materi/topik dalam permainan.	8, 9, 10
	Mengulang pemberian pertanyaan agar siswa lebih memahami materi/topik yang dicapai.	11, 12
	Kesimpulan dari pertanyaan-pertanyaan yang diberikan untuk mengklarifikasi konsep dari teori/materi yang diberikan	13, 14, 15

Tabel 3. Instrumen Keaktifan Belajar

Variabel	Indikator	Nomor Angket
Kekatifan belajar	Dorongan ingin tahu yang besar	1, 2, 3
	Sering mengajukan pertanyaan	4, 5, 6
	Memberikan banyak gagasan dan usul suatu masalah	7, 8, 9
	Bebas menyatakan pendapat	10, 11, 12
	Mempunyai pendapat sendiri dan mengungkapkannya	13, 14, 15
	Dapat bekerja sendiri dan mencoba hal-hal yang baru	16, 17, 18

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang di pergunakan dalam penelitian ini adalah angket. Angket (kuesioner) adalah teknik pengumpulan data dengan cara membagikan sejumlah kuesioner kepada pihak-pihak yang bersangkutan dalam penelitian (Siregar, 2013).

F. Teknik Pengolahan Data

Teknik pengolahan data mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

1. *Editing*

Editing adalah proses pengecekan atau memeriksa data yang telah berhasil dikumpulkan dari lapangan, karena ada kemungkinan data yang telah masuk tidak memenuhi syarat atau tidak dibutuhkan (Siregar, 2013). Tujuan dilakukannya *editing* adalah untuk mengoreksi kesalahan-kesalahan dan kekurangan data yang terdapat pada catatan di lapangan. Pada tahap ini, kesalahan data dapat diperbaiki dan kekurangan data dilengkapi dengan mengulangi pengumpulan data atau dengan cara penyisipan data (interpolasi).

2. *Codeting*

Codeting adalah kegiatan pemberian kode tertentu pada tiap-tiap data yang termasuk kategori yang sama (Siregar, 2013). Kode adalah isyarat yang dibuat dalam bentuk angka-angka atau huruf untuk membedakan antara data atau identitas data yang akan dianalisis.

3. *Tabulating*

Tabulating adalah proses penempatan data ke dalam bentuk tabel yang telah diberi kode sesuai dengan kebutuhan analisis (Siregar, 2013). Tabel-tabel

yang dibuat sebaiknya mampu meringkas agar memudahkan dalam proses analisis data.

4. *Scoring*

Scoring adalah memberikan skor terhadap butir-butir pertanyaan yang terdapat angket. Butir yang terdapat di dalam angket ada lima (5). Semua pertanyaan di dalam angket disajikan dalam bentuk skala peringkat yang disesuaikan dengan indikator-indikator dan responden memberi jawaban sebagai berikut:

Tabel 4. *Scoring* Angket

SS	Sangat Setuju	5
S	Setuju	4
KS	Ragu	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

G. Uji Validitas Instrumen

Sebelum melakukan penelitian di SMA Negeri 5 Pekanbaru, maka peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba angket pada sampel yang setara yaitu pada 30 orang siswa kelas X di SMAN 2 Kandis, dimana jumlah angket uji coba yang diberikan sebanyak 33 pernyataan. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa pada angket tentang permainan tradisional yang berjumlah 15 pernyataan gugur 1 sehingga angket yang valid ada 14 sedangkan pada angket keaktifan belajar terdiri dari 18 pernyataan gugur sebanyak 2 pernyataan sehingga angket yang valid ada 15. Sehingga total angket yang valid untuk penelitian ada 30 pernyataan.

Validitas atau kesahihan adalah menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur mampu mengukur apa yang ingin diukur (*a valid measure if it successfully*

measure the phenomenon) (Siregar, 2013). Dalam suatu penelitian baik yang bersifat deskriptif, maupun eksplanatif yang melibatkan variable/konsep yang tidak bisa diukur secara langsung, masalah validitas tidak sederhana, didalamnya juga menyangkut penjabaran konsep dari tingkat teoritis sampai empiris (indicator), namun bagaimana tidak suatu instrument penelitian harus valid agar hasilnya dapat dipercaya (Siregar, 2013). Untuk mengetahui apakah kuesioner yang disusun tersebut itu valid/shahih, maka perlu di uji dengan uji korelasi antara skor (nilai) tiap-tiap butir pertanyaan dengan skor total kuesioner tersebut.

Uji validitas angket menggunakan teknik korelasi yang biasa dipakai yaitu teknik korelasi *product moment*. Korelasi *product momen* adalah untuk mencari arah dan kekuatan hubungan antara variable bebas (X) dan variabel tak bebas (Y) dan data berbentuk interval dan rasio (Siregar, 2013). Bila probabilitas hasil korelasi lebih kecil dari 0,05 (Ph 0,05) maka dinyatakan valid dan sebaliknya dinyatakan tidak valid.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis korelasi yang dipergunakan adalah korelasi *product moment* yaitu: Untuk menghitung korelasi dari X (skor angket permainan tradisional) terhadap Y (keaktifan belajar) dengan rumus Pearson dalam (Riduwan, 2005):

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

Keterangan:

r_{xy} = Angka Indeks Korelasi “r” Product moment
 n = Sampel
 $\sum XY$ = Jumlah hasil perkalian antara skor X dan skor Y

ΣX = Jumlah seluruh skor X
 ΣY = Jumlah seluruh skor Y

Kemudian untuk melihat hubungan antara variabel X dengan variabel Y dapat digunakan tabel interpretasi koefisien korelasi sebagai berikut:

Tabel5. Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat Lemah
0,20 – 0,399	Lemah
0,40 – 0,699	Sedang
0,70 – 0,899	Kuat
0,90 – 1,000	Sangat Kuat

Uji t bertujuan untuk mengetahui perbedaan variabel yang dihipotesiskan dan diambil dari populasi yang berdistribusi normal. Dasar pengambilan keputusan uji T berdasarkan nilai nilai *significance*. Dengan kriteria sebagai berikut:

- Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka variabel berpengaruh signifikan.
- Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka variabel tidak berpengaruh signifikan.

**UNIVERSITAS
ISLAM RIAU**



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini membahas tentang Permainan Tradisional Dan Keaktifan Belajar: Korelasi Pada Pembelajaran PJOK. Data yang diperoleh dapat dilihat pada uraian berikut ini:

1. Skor Angket Permainan Tradisional

Berdasarkan hasil tabulasi data skor angket yang telah diberikan kepada siswayang berjumlah 125 orang siswa kelas X SMA Negeri 5 Pekanbaru dengan menggunakan instrumen angket yang berjumlah 14 pernyataan tentang permainan tradisional. Dari hasil jumlah *scoring* angket permainan tradisional didapatkan jumlah skor tertinggi 65, jumlah skor terendah 47, rata-rata (Mean) 59.63, nilai tengah (Median) 60, nilai yang sering muncul (Modus) 59 dan standar deviasi 2.53.

Kemudian jumlah *scoring* angket permainan tradisional tersebut di hitung distribusi frekuensinya dimana sebaran datanya terdiri dari 8 kelas interval dengan panjang interval kelas sebanyak 2.25. Adapun rincian sebaran data tersebut terbentang dari kelas pertama dengan rentang kelas interval 47.00-49.24 dengan frekuensi absolut sebanyak 2 orang atau frekuensi relatif sebanyak 1.60%, pada kelas kedua dengan rentang kelas interval 49.25-51.49 tidak ada, pada kelas ketiga dengan rentang kelas interval 51.50-53.74 tidak ada, pada kelas keempat dengan rentang kelas interval 53.75-55.79 dengan frekuensi absolut sebanyak 3 orang atau frekuensi relatif sebanyak 2.40%, pada kelas kelima dengan rentang

kelas interval 56.00-58.24 dengan frekuensi absolut sebanyak 25 orang atau frekuensi relatif sebanyak 20%, pada kelas keenam dengan rentang kelas interval 58.25-60.49 dengan frekuensi absolut sebanyak 49 orang atau frekuensi relatif sebanyak 39.20%, pada kelas ketujuh dengan rentang kelas interval 60.50-62.74 dengan frekuensi absolut sebanyak 39 orang atau frekuensi relatif sebanyak 31.20%, pada kelas kedelapan dengan rentang kelas interval 62.75-65.00 dengan frekuensi absolut sebanyak 7 orang atau frekuensi relatif sebanyak 5.60%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

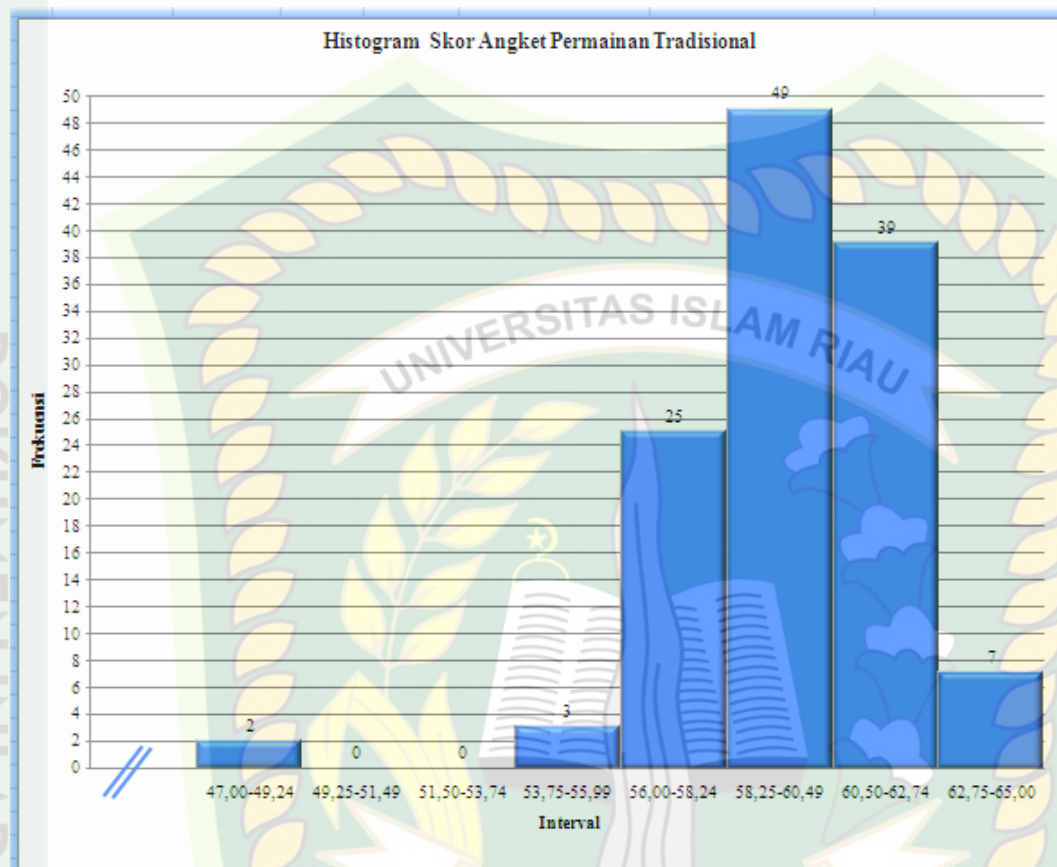
Tabel 6. Distribusi Frekuensi Jumlah Skor Angket Permainan Tradisional Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Pekanbaru

No	Interval Skor Nilai Angket			Frekuensi	Frekuensi Relatif
1	47,00	-	49,24	2	1,60%
2	49,25	-	51,49	0	0,00%
3	51,50	-	53,74	0	0,00%
4	53,75	-	55,99	3	2,40%
5	56,00	-	58,24	25	20,00%
6	58,25	-	60,49	49	39,20%
7	60,50	-	62,74	39	31,20%
8	62,75	-	65,00	7	5,60%
Jumlah Pernyataan				125	100%

Dari data yang terdapat pada tabel tersebut dapat digambarkan melalui diagram berikut ini:

**UNIVERSITAS
ISLAM RIAU**





Grafik 1. Histogram Jumlah Skor Angket Permainan Tradisional Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Pekanbaru

2. Skor Angket Keaktifan Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Pekanbaru

Berdasarkan hasil tabulasi data skor angket yang telah diberikan kepada siswa yang berjumlah 125 orang siswa kelas X SMA Negeri 5 Pekanbaru dengan menggunakan instrumen angket yang berjumlah 16 pernyataan tentang permainan tradisional. Dari hasil jumlah *scoring* angket permainan tradisional didapatkan jumlah skor tertinggi 74, jumlah skor terendah 47, rata-rata (Mean) 68.81, nilai tengah (Median) 69, nilai yang sering muncul (Modus) 70 dan standar deviasi 2.98.

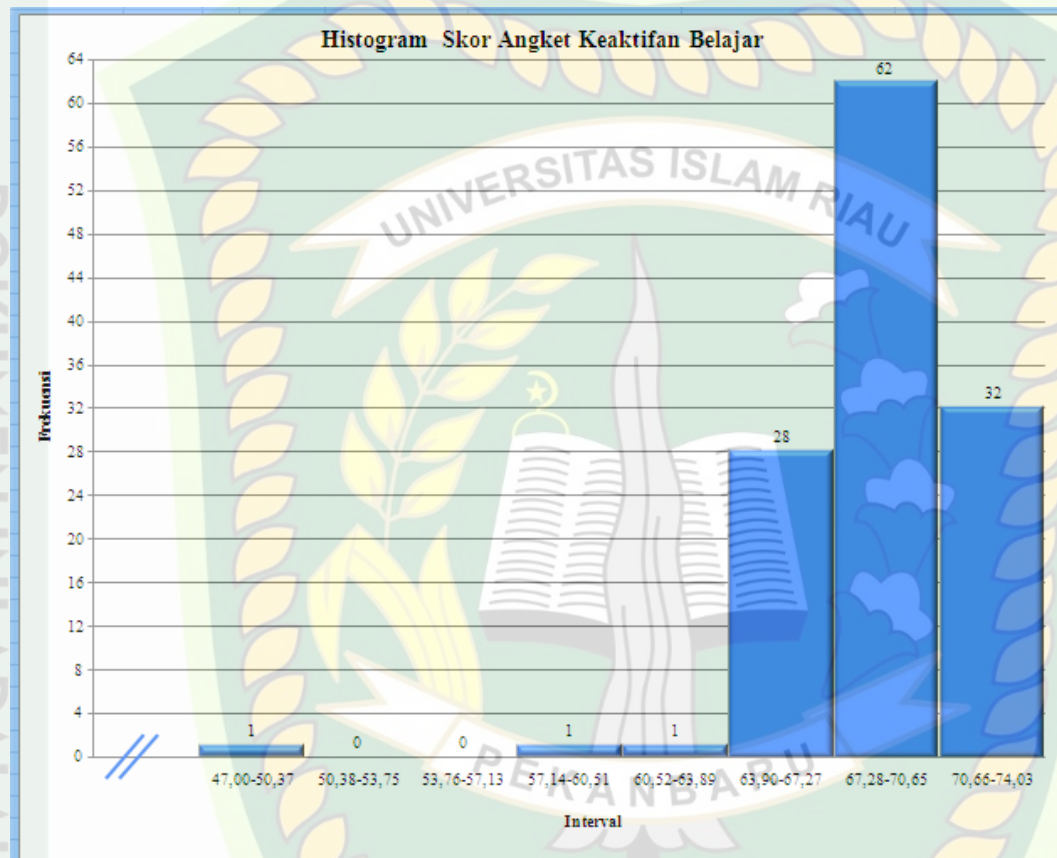
Kemudian jumlah *scoring* angket permainan tradisional tersebut di hitung distribusi frekuensinya dimana sebaran datanya terdiri dari 8 kelas interval dengan

panjang interval kelas sebanyak 3.38. Adapun rincian sebaran data tersebut terbentang dari kelas pertama dengan rentang kelas interval 47.00-50.37 dengan frekuensi absolut sebanyak 1 orang atau frekuensi relatif sebanyak 0.80%, pada kelas kedua dengan rentang kelas interval 50.38-53.75 tidak ada, pada kelas ketiga dengan rentang kelas interval 53.76-57.13 tidak ada, pada kelas keempat dengan rentang kelas interval 57.14-60.51 dengan frekuensi absolut sebanyak 1 orang atau frekuensi relatif sebanyak 0.80%, pada kelas kelima dengan rentang kelas interval 60.52-63.89 dengan frekuensi absolut sebanyak 1 orang atau frekuensi relatif sebanyak 0.80%, pada kelas keenam dengan rentang kelas interval 63.90-67.27 dengan frekuensi absolut sebanyak 28 orang atau frekuensi relatif sebanyak 22.40%, pada kelas ketujuh dengan rentang kelas interval 67.28-70.65 dengan frekuensi absolut sebanyak 62 orang atau frekuensi relatif sebanyak 49.60%, pada kelas kedelapan dengan rentang kelas interval 70.66-74.03 dengan frekuensi absolut sebanyak 32 orang atau frekuensi relatif sebanyak 25.60%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 7. Distribusi Frekuensi Jumlah Skor Angket Keaktifan Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Pekanbaru

No	Interval Skor Nilai		Frekuensi	Frekuensi Relatif
1	47,00	- 50,37	1	0,80%
2	50,38	- 53,75	0	0,00%
3	53,76	- 57,13	0	0,00%
4	57,14	- 60,51	1	0,80%
5	60,52	- 63,89	1	0,80%
6	63,90	- 67,27	28	22,40%
7	67,28	- 70,65	62	49,60%
8	70,66	- 74,03	32	25,60%
Jumlah Pernyataan			125	100%

Dari data yang terdapat pada tabel tersebut dapat digambarkan melalui diagram berikut ini:



Grafik 2. Histogram Jumlah Skor Angket Keaktifan Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Pekanbaru

B. Analisa Data

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa permainan tradisional mempunyai korelasi terhadap keaktifan belajar siswa kelas X SMA Negeri 5 Pekanbaru, hal ini diketahui dari nilai korelasi antara skor angket permainan tradisional dengan skor angket keaktifan belajar siswa sebesar $r_{hitung} = 0,581 > r_{tabel} = 0.176$.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel rekap data dibawah ini:

**Tabel 8. Rekap Hasil Perhitungan Korelasi Data Skor Angket**

N	r _{hitung}	r _{tabel}	Kategori	t _{hitung}	t _{tabel}	Keterangan
125	0,581	0,176	Sedang	7.61	1.761	Signifikan (mempunyai hubungan yang positif)

B. Pembahasan

Guru menerapkan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK agar suasana pembelajaran menjadi menyenangkan serta peserta didik tertarik dalam pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik, dapat berpengaruh pada meningkatnya motivasi serta minat belajar peserta didik. Melalui permainan, peserta didik akan dilatih bagaimana cara berkomunikasi, bertoleransi, sportivitas, percaya diri, kemampuan berpikir, serta membuat suasana pembelajaran yang santai dan menyenangkan.

Penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK diharapkan dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Keaktifan belajar merupakan usaha yang dilakukan peserta didik dalam mengembangkan kemampuan yang ada pada dirinya melalui kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pada saat kegiatan pembelajaran PJOK berlangsung, dibutuhkan partisipasi peserta didik dalam keaktifan belajar.

Selain itu seorang guru memegang peran penting dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan, guru bertanggung jawab pada semua bentuk kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Keaktifan peserta didik dalam pembelajaran mempunyai pengaruh besar pada proses perkembangan berpikir, emosional, serta sosial. Adapun usaha yang dapat dilakukan guru dalam mengembangkan keaktifan belajar peserta didik yaitu meningkatkan minat peserta didik, memotivasi peserta didik, serta penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran.

Hal ini sesuai dengan penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK yang diterapkan guru untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik, dimana guru melakukan usaha tersebut agar dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Guru juga menekankan pada pemberian umpan balik kepada peserta didik serta pengadaan tes atau latihan soal secara berkala. Dalam usaha meningkatkan keaktifan belajar, guru berperan dalam merencanakan sistem pembelajaran secara sistematis dengan tujuan agar menumbuhkan keaktifan belajar peserta didik dalam setiap kegiatan pembelajaran PJOK.

Keterampilan atau kemampuan berperilaku setelah terjadinya kegiatan pembelajaran PJOK dengan menerapkan permainan tradisional pada aspek ini berkaitan dengan kemampuan menggunakan alat dan sikap kerja, kemampuan dalam menganalisis suatu pekerjaan dan penyusunan urutan pekerjaan, kecepatan dalam mengerjakan tugas, kemampuan membaca keadaan serta keserasian bentuk sesuai dengan yang telah ditentukan. Pada pembelajaran PJOK pada tema hidup bersih dan sehat, penerapan permainan tradisional dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada aspek psikomotorik.

Hasil penelitian ini relevan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Nur, 2019) yang meneliti tentang implementasi permainan tradisional untuk



meningkatkan keaktifan gerak siswa dimana diketahui bahwa pemberian *treatment* permainan tradisional keaktifan gerak siswa nilai rata-rata keaktifan gerak siswa untuk kelompok eksperimen sebesar 13,85 dan kelompok kontrol sebesar 15,32 dimana sebelumnya pada kelompok eksperimen hanya 12,59 dan kelompok kontrol 14,32 atau meningkat 10,0% untuk kelompok eksperimen dan 7,0% untuk kelompok kontrol. Melalui penerapan permainan tradisional siswa dapat melakukan keaktifan gerak yang cukup baik. Sehingga dapat disimpulkan ada peningkatan implementasi permainan tradisional untuk meningkatkan keaktifan gerak siswa.

**UNIVERSITAS
ISLAM RIAU**



DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK:

PERPUSTAKAAN SOEMAN HS

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa: Terdapat korelasi pada pembelajaran PJOK dari permainan tradisional terhadap keaktifan belajar siswa kelas X SMA Negeri 5 Pekanbaru dengan nilai $r_{hitung} = 0.581 > r_{tabel} = 0.176$ dan $t_{hitung} = 7.91 > t_{tabel} = 1.761$.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti mengemukakan saran-saran sebagai berikut :

1. Bagi siswa kelas X SMA Negeri 5 Pekanbaru, agar aktif dalam belajar pendidikan jasmani khususnya pada permainan tradisional, karena melalui permainan tradisional ini, siswa akan lebih gembira dan senang dalam belajar.
2. Pada Guru Olahraga SMA Negeri 5 Pekanbaru agar lebih memvariasikan permainan tradisional pada siswa kelas X SMA Negeri 5 Pekanbaru khususnya dalam keaktifan belajar siswa.
3. Kepada peneliti yang lain sebaiknya dapat meneliti faktor-faktor yang lain yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa kelas X SMA Negeri 5 Pekanbaru dalam cakupan yang lebih luas.



DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Algiffari, M. (2015). Perancangan Motion Graphic (Bumper In) dan Video Dokumenter Permainan Tradisional Jawa Barat (Analisis Deskriptif Permainan Tradisional Pada Sanggar Seni Tikukur Majalengka). *Universitas BSI Bandung, Jurnal Sketsa, II*(1), 49–61.
- Boangmanalu, M. (2019). efektivitas permainan tradisional dalam mengembangkan kecerdasan sosial anak usia 5-6 tahun di RA zahira kid's land medan TA. 2018/2019. *Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, 2*, 1–13.
- Farhaniah, S. (2021). Penerapan Media Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 127 Kota Jambi. *UIN Sultan Thaha Saifuddin, Skripsi Thesis, 2*(5), 1–81. <https://doi.org/http://repository.uinjambi.ac.id/id/eprint/9210>
- Faroh, W. N. (2017). Analisa Pengaruh Harga, Promosi, dan Pelayanan Terhadap Keputusan Pembelian. *Journal Ilmiah Prodi Manajemen, 4*(2), 3–24.
- Febrianto, A. (2014). Pengaruh Keterampilan Mengelola Kelas dan Gaya Mengajar Guru terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas XI Materi Pembelajaran Pembangunan Ekonomi SMA Negeri 2 Slawi. *Universitas Negeri Semarang. Economic Education Analysis Journal, 2*(3), 1–8. <https://doi.org/10.15294/eeaj>
- Hakim, N. D. (2021). Peningkatan keaktifan belajar siswa melalui permainan tradisional. *IAIN Padangsidimpuan. Undergraduate Thesis, 2*(3), 17–18. <https://doi.org/1620500116>
- Haniah, N. (2013). Uji Normalitas Dengan Metode Liliefors. *Statistika Pendidikan, 1*, 1–17.
- Hayati, F., & Fatimah. (2019). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Bakiak Di Kelompok B TK Raudhatul Ilmi Tijue Kecamatan Pidie, Kabupaten Pidie. *Unuversitas Bina Bangsa Getsempena. Jurnal Buah Hati, 6*(1), 53–61. <https://doi.org/https://doi.org/10.46244/buahhati.v6i1.932>
- Jamaluddin, Tarigan, V. S. br, & Napitupulu, J. (2020). “Aplikasi Pengenalan Permainan Tradisional.” *Jurnal Penelitian Teknik Informatika Universitas Prima Indonesia (UNPRI) Medan, 3*(2), 481–484. <https://doi.org/https://doi.org/10.34012/jutikomp.v%25vi%25i.1364>
- Kurniati, E. (2016). *permainan tradisional dan perannya dalam mengembangkan keterampilan Sosial anak*. Prenadamedia Group.

- Kusumawati, O. (2017). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah. *Stkip Al Islam Tunas Bangsa Bandar Lampung, Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4(2), 124–142. <https://doi.org/https://doi.org/10.24042/terampil.v4i2.2221>
- Moh. Alfian Habibi. (2015). implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan terhadap peningkatan partisipasi aktif siswa kelas X sman 1 kediri. *Universitas Negeri Surabaya. Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 03, 560–567.
- Muah, T. (2016). Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Instruction (Pbi) Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 9B Semester Gasal Tahun Pelajaran 2014/2015 Smp Negeri 2 Tuntang - Semarang. *Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Satya Wacana. Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(1), 41. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i1.p41-53>
- Nelly Nikhayatu Zen. (2019). Pengaruh Penggunaan Strategi Active Knowledge Sharing Terhadap Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon. Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 8, 69. <https://doi.org/10.24235/ibtikar.v8i2.5510>
- Nissa, A. K., Agustini, F., & Kiswoyo, K. (2019). Keefektifan Permainan Tradisional Engklek terhadap Keaktifan Belajar PPKn Siswa Kelas III SD Negeri 1 Karangmuljo Kendal. *Universitas PGRI Semarang, Jurnal Program Studi PGMI*, 6(1), 45–55. <https://doi.org/10.36835/modeling.v6i1.350>
- Nurohman & Widiyatmoko, F. A. (2019). Implementasi Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Keaktifan Gerak Siswa. *Jendela Olahraga*, 4(1), 61–65. <https://doi.org/10.26877/jo.v4i1.3028>
- Novitasari Nurjanah. (2019). Implementasi Permainan Tradisional Dalam Membangun Keterampilan Sosial Anak Kelas B2 Di RA Avorrou Bantul. *Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Jurnal Pendidikan*, 6(1), 5–10.
- Nst, M. D. (2015). Penerapan strategi instant assesment untuk meningkatkan keaktifan belajar matematika siswa SMP Al-Hidayah Medan T.P 2013/2014. *Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara. Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(1), 1–16. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.30596/edutech.v1i01.270>
- Nur, M., & Widiyatmoko, F. A. (2019). Implementasi Permainan Tradisional



Untuk Meningkatkan Keaktifan Gerak Siswa. *Universitas PGRI Semarang. Jendela Olahraga*, 4(1), 61–65. <https://doi.org/10.26877/jo.v4i1.3028>

R.M.Pramesti & A. G.Nugrahanta. (2021). *Pengembangan Kebaikan Hati Melalui Permainan Tradisional*. CV Resitasi Pustaka.

Rahmawati, E. D. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation (GI) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa. *Universitas Sebelas Maret Surakarta. Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(2), 195. <https://doi.org/10.23887/jp2.v2i2.17908>

Rumiati, R., Handayani, R. D., & Mahardika, I. K. (2021). Analisis Konsep Fisika Energi Mekanik Pada Permainan Tradisional Egrang Sebagai Bahan Pembelajaran Fisika. *Universitas Jember. Jurnal Pendidikan Fisika*, 9(2), 131. <https://doi.org/10.24127/jpf.v9i2.3570>

Safaludin, N. A. (2019). Penerapan Dan Minat Siswa Terhadap Permainan Tradisional pada Penjaskes di Sekolah Dasar Se-Gugus Andong Kecamatan Getasan Tahun 2019. *Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Semarang*.

Salo, Y. A. (2017). Pengaruh Metode Discovery Learning Terhadap Keaktifan Belajar Siswa (Studi Quasi Eksperimen Kelas Vii Smpn 6 Banda Aceh). *Universitas Pendidikan Indonesia. Jurnal Penelitian Pendidikan*, 16(3), 297–304. <https://doi.org/10.17509/jpp.v16i3.4825>

Sari, Y. N. (2018). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Means Ends Analysis Menggunakan Media Video Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Negeri 3 Pagar Alam. *Universitas Sriwijaya, Jurnal PROFIT Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 5(1), 89–103. <https://doi.org/10.36706/jp.v5i1.5640>

Satria, O. R. (2016). Penerapan Permainan Tradisional Terhadap Partisipasi Akif Siswa Dalam Kelas V Dan Vi Sdn 1 Kendalrejo Kabupaten Banyuwangi. *Universitas Negeri Surabaya. Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 04(02), 295–300.

Sawitri, E. (2013). Penerapan Pendekatan Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil belajar Pkn Kelas V Sd Negeri 3 Sebatu Gianyar. *Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Indonesia. Mimbar Pgsd Undiksha*, 1(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v1i1.640>

Sekarningrum, N. (2021). *Menumbuhkan Karakter Kontrol Diri Anak Melalui Permainan Tradisional*. CV Resitasi Pustaka.

Siagawati, M., Prastiti, W. D., & Purwati. (2017). Mengungkap Nilai-nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional Gobak Sodor. *Universitas*



Muhammadiyah Surakarta, *Jurnal Ilmiah Berkala Psikologi*, 9(1), 83–95.
<https://doi.org/http://hdl.handle.net/11617/1406>

Siregar, S. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif di Lengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual dan SPSS*. Prenadamedia Group.

Suarni. (2017). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Organisasi Pelajaran PKN Melalui Pendekatan Pembelajaran Pakem Untuk Kelas Iv Sd Negeri 064988 Medan Johor. *Universitas Islam Sumatra Utara, Journal of Physics and Science Learning*, 01(2), 129–140.

Sutriani, Ni Wayan., Arini, Ni Wayan., & Garmiah, N. N. (2016). Penerapan Model Course Review Horay Berbantuan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA. *Universitas Pendidikan Ganesha. Mimbar PGSD Undiksha*, 4(1), 1–10.
<https://doi.org/http://doi.org/10.23887/jjpsd.v4i1.7271>

Teti Warohmah, & Darisman, D. (2018). Nilai-Nilai Pendidikan Akhlak Dalam Permainan Tradisional Baren. *Institut Agama Islam Darussalam (IAID) Ciamis Jawa Barat, Tarbiyah Al-Aulad*, 3(2), 1–116. [http://e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id/1696/1/SKRIPSI FIX.pdf](http://e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id/1696/1/SKRIPSI%20FIX.pdf)

Wibowo, N. (2016). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di Smk Negeri 1 Saptosari. *Universitas Negeri Yogyakarta. Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1(2), 128–139. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v1i2.10621>

Zen, N. N. (2019). Pengaruh Penggunaan Strategi Active Knowledge Sharing Terhadap Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon. Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 8(2), 60–78.
<https://doi.org/10.24235/ibtikar.v8i2.5510>

UNIVERSITAS
ISLAM RIAU





Lampiran 1. Hasil Uji Validitas Angket Yang Di Ujicobakan

a. Angket Permainan Tradisional

Nomor	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	Siswa 1	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	63
2	Siswa 2	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	61
3	Siswa 3	4	4	4	4	4	4	3	2	4	4	3	4	4	3	4	55
4	Siswa 4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	57
5	Siswa 5	4	4	4	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	3	4	56
6	Siswa 6	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	67
7	Siswa 7	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	66
8	Siswa 8	4	4	3	4	5	4	4	3	4	4	5	5	5	4	4	62
9	Siswa 9	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	56
10	Siswa 10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
11	Siswa 11	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	65
12	Siswa 12	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	62
13	Siswa 13	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	64
14	Siswa 14	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	62
15	Siswa 15	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	70
16	Siswa 16	5	3	3	3	4	3	4	3	4	4	5	3	4	3	2	53
17	Siswa 17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	3	4	4	4	60
18	Siswa 18	4	4	4	2	4	3	3	5	5	5	4	3	4	4	4	58
19	Siswa 19	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	60
20	Siswa 20	4	4	2	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	53
21	Siswa 21	4	4	3	4	4	4	3	5	5	5	4	4	4	4	3	60
22	Siswa 22	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	3	69
23	Siswa 23	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	3	3	3	68
24	Siswa 24	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	68
25	Siswa 25	4	5	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	59
26	Siswa 26	4	4	2	4	4	4	2	4	4	4	4	2	2	2	4	50
27	Siswa 27	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	3	4	3	61
28	Siswa 28	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	3	5	4	62
29	Siswa 29	4	3	4	2	3	4	5	3	4	5	2	1	2	2	2	46
30	Siswa 30	4	3	4	2	3	4	5	3	4	5	4	4	5	4	4	58
ΣX		127	124	117	124	125	119	115	119	128	126	125	117	117	112	116	
n		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	-
Nilai r hitung		0,460	0,550	0,583	0,732	0,657	0,515	0,481	0,562	0,516	0,010	0,761	0,723	0,483	0,520	0,514	-
Nilai r tabel		0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	-
Keterangan		Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Drop	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	-

ISLAM RIAU



b. Angket Keaktifan Belajar

Nomor	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	
1	Siswa 1	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	73
2	Siswa 2	5	5	4	4	5	4	4	4	4	2	5	4	4	4	2	4	4	4	72
3	Siswa 3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5	2	3	4	69
4	Siswa 4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5	2	3	5	70
5	Siswa 5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5	2	3	1	66
6	Siswa 6	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	85
7	Siswa 7	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	85
8	Siswa 8	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	61
9	Siswa 9	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	64
10	Siswa 10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	68
11	Siswa 11	4	5	4	5	4	4	3	5	4	3	3	4	4	4	5	4	4	5	74
12	Siswa 12	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	73
13	Siswa 13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	72
14	Siswa 14	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	73
15	Siswa 15	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	5	4	4	5	5	5	85
16	Siswa 16	5	4	5	4	3	3	5	4	3	3	3	3	5	5	5	4	4	4	72
17	Siswa 17	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	5	5	4	70
18	Siswa 18	3	4	3	4	4	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	4	3	55
19	Siswa 19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	70
20	Siswa 20	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	59
21	Siswa 21	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	64
22	Siswa 22	5	5	3	5	3	3	3	3	5	3	2	2	4	5	5	5	3	3	67
23	Siswa 23	5	5	5	5	5	3	5	5	4	5	5	4	5	4	3	5	3	5	81
24	Siswa 24	4	4	4	4	5	4	3	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	75
25	Siswa 25	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	2	4	5	4	4	4	4	70
26	Siswa 26	4	4	4	4	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	67
27	Siswa 27	4	4	4	4	5	4	3	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	75
28	Siswa 28	4	4	4	5	4	3	3	4	4	5	5	2	4	4	4	5	5	4	73
29	Siswa 29	4	5	4	4	5	4	3	3	3	1	4	4	3	4	5	4	4	5	69
30	Siswa 30	5	5	4	4	3	4	4	4	5	1	3	3	4	3	4	4	4	4	68
	ΣX	126	127	118	127	119	111	115	116	118	109	119	108	119	120	118	116	119	120	
	n	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	31	32	33	30	30	30	30	30	-
	Nilai r hitung	0,667	0,620	0,694	0,468	0,422	0,607	0,633	0,701	0,672	0,483	0,618	0,275	0,630	0,602	0,265	0,630	0,414	0,529	-
	Nilai r tabel	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	-
	Keterangan	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Drop	Valid	Valid	Drop	Valid	Valid	Valid	-

**Lampiran 2. Angket Penelitian****IDENTITAS RESPONDEN**

1. Nama :
2. No Hp :
3. Jenis Kelamin : ☐ Laki-laki ☐ Perempuan
4. Umur :
5. Kelas :

Ketentuan Pengisian

1. Pilihlah jawaban yang paling benar untuk mengisi kolom pada tabel pernyataan di bawah ini sesuai dengan saudara/i ketahui. Berilah tanda checklist () pada kolom tersebut.
2. Kuesioner ini semata-mata untuk penelitian ilmiah dalam menyelesaikan skripsi, jawaban yang saudara/i berikan Insya Allah tidak akan berpengaruh negative pada diri saudara/i.
3. Penulis mohon bantuan untuk mengisi kuesioner ini dengan benar dan jujur, sesuai dengan keadaan dan kenyataan sebenarnya.
4. Atas bantuan dan kerjasama yang diberikan, penulis ucapkan terima kasih.
5. Alternatif pilihan jawaban terdiri dari 5 (lima):
 - a. SS : Sangat Setuju
 - b. S : Setuju
 - c. R : Ragu-ragu
 - d. TS : Tidak Setuju
 - e. STS : Sangat Tidak Setuju

KORELASI PERMAINAN TRADISIONAL DENGAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA DAN KESEHATAN**Bagian 1 : Kuesioner Tentang Permainan Tradisional**

No	DAFTAR PERNYATAAN	PENILAIAN				
	Memilih informasi yang akan digunakan dalam permainan	SS	S	R	TS	STS
1.	Guru memeriksa kelayakan alat yang akan digunakan dalam permainan tradisional (enggrang, gerobaksodor dan bakiak).					
2.	Guru menanyakan informasi tentang alat permainan tradisional yang telah diperiksa untuk digunakan dalam permainan tradisional (enggrang, gerobak sodor dan bakiak).					



3.	Guru menanyakan informasi tentang sejarah permainan tradisional yang telah dipilih (enggrang, gerobak sodor dan bakiak).					
Informasi yang sudah dipilih, diubah dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan		SS	S	R	TS	STS
4	Guru menjelaskan manfaat dari permainan tradisional yang dipilih untuk dijadikan pertanyaan.					
5	Guru mengurutkan bagaimana tata cara bermain menjadi beberapa pertanyaan.					
Memasukan pertanyaan-pertanyaan tersebut dalam permainan, sehingga membuat permainan lebih menyenangkan.		SS	S	R	TS	STS
6	Guru menggunakan pertanyaan mengenai sejarah permainan tradisional dalam permainan sehingga membuat permainan tradisional (enggrang, gerobak sodor dan bakiak) lebih menyenangkan.					
7	Guru mengaitkan pertanyaan-pertanyaan tentang permainan tradisional (enggrang, gerobak sodor dan bakiak) dalam keaktifan belajar.					
Menetapkan penskoran untuk jawaban dari masing-masing pertanyaan, sehingga siswa akan berusaha untuk menjawab dengan benar untuk mendapat skor, selain itu membantu siswa untuk mampu mengulang materi/topik dalam permainan.		SS	S	R	TS	STS
8	Guru menyebutkan skor kepada siswa apabila dapat menjawab pertanyaan tersebut.					
9	Guru memberikan skor kepada siswa apabila dapat menjawab.					
Mengulang pemberian pertanyaan agar siswa lebih memahami materi/topik yang dicapai.		SS	S	R	TS	STS
10	Guru membacakan pertanyaan tentang bagaimana siswa dapat lebih memahami materi/pokok tentang permainan tradisional (enggrang, gerobak sodor dan bakiak) yang dicapai.					
11	Guru menjelaskan materi/pokok tentang permainan tradisional (enggrang, gerobak sodor dan bakiak) yang dicapai					



	dalam bentuk kasus.					
Kesimpulan dari pertanyaan-pertanyaan yang diberikan untuk mengklarifikasi konsep dari teori/materi yang diberikan		SS	S	R	TS	STS
12	Guru mencontohkan kasus yang diberikan untuk mengklarifikasi konsep dari teori/materi tentang permainan tradisional (enggrang, gerobak sodor dan bakiak) yang berikan.					
13	Guru merangkum hasil contoh pertanyaan-pertanyaan yang telah diberikan.					
14	Guru menyimpulkan dari pertanyaan-pertanyaan yang telah diberikan untuk mengklarifikasi konsep dari teori/materi tentang permainan tradisional (enggrang, gerobak sodor dan bakiak) yang diberikan.					

Bagian 2: Kuesioner Tentang Variabel Keaktifan Belajar

No	DAFTAR PERNYATAAN	PENILAIAN				
	Dorongan ingin tahu yang besar	SS	S	R	TS	STS
1	Siswa memfokuskan dirinya pada materi yang sedang dibahas.					
2	Siswa mencatat hal-hal yang penting pada setiap pembahasan					
3	Siswa membaca kembali materi tentang permainan tradisional (enggrang, gerobak sodor dan bakiak) yang telah dibahas.					
	Sering mengajukan pertanyaan	SS	S	R	TS	STS
4	Siswa menggali pengetahuannya dengan mencoba bertanya.					
5	Siswa mendiskusikan kembali kepada teman lain yang memberikan pendapat.					
6	Siswa mengulang materi yang telah disampaikan oleh guru.					
	Memberikan banyak gagasan dan usul suatu masalah	SS	S	R	TS	STS
7	Siswa mengemukakan pendapatnya.					
8	Siswa melakukan hal-hal yang berhubungan dengan materi pembahasan.					



9	Siswa melatih dirinya untuk memberikan sebuah gagasan atau ide baru.					
Bebas menyatakan pendapat		SS	S	R	TS	STS
10	Siswa mengkritik pendapat orang lain.					
11	Siswa memberikan saran kepada orang lain.					
Mempunyai pendapat sendiri dan mengungkapkannya		SS	S	R	TS	STS
12	Siswa mengemukakan pendapatnya.					
13	Siswa menjelaskan ide-idenya					
Dapat bekerja sendiri dan mencoba hal-hal yang baru		SS	S	R	TS	STS
14	Siswa menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif.					
15	Siswa mengkreasikan sesuatu untuk menghasilkan hal yang baru.					
16	Siswa merancang ide-ide baru untuk dijadikan sebuah prestasi.					

**UNIVERSITAS
ISLAM RIAU**



Lampiran 3. Tabulasi Angket Penelitian

a. Angket Permainan Tradisional

Nomor	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	Jumlah
1	Siswa 1	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	2	4	4	2	47
2	Siswa 2	3	3	3	3	3	3	3	2	4	2	4	5	4	5	47
3	Siswa 3	3	4	4	5	3	4	4	4	5	3	4	4	4	4	55
4	Siswa 4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	60
5	Siswa 5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	56
6	Siswa 6	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	3	62
7	Siswa 7	4	5	5	4	5	3	5	5	4	5	4	5	4	4	62
8	Siswa 8	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	55
9	Siswa 9	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	61
10	Siswa 10	5	4	5	3	3	5	4	5	5	4	5	4	5	5	62
11	Siswa 11	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	4	63
12	Siswa 12	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	58
13	Siswa 13	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	60
14	Siswa 14	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	59
15	Siswa 15	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	59
16	Siswa 16	4	5	4	4	3	5	5	4	4	5	5	4	4	4	60
17	Siswa 17	4	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	62
18	Siswa 18	4	3	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	59
19	Siswa 19	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	65
20	Siswa 20	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	59
21	Siswa 21	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4	4	5	4	4	62
22	Siswa 22	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	3	4	60
23	Siswa 23	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5	4	63
24	Siswa 24	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	59
25	Siswa 25	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	60
26	Siswa 26	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	59
27	Siswa 27	4	4	5	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	60
28	Siswa 28	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	59
29	Siswa 29	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4	61
30	Siswa 30	5	4	4	4	4	4	4	3	4	5	5	4	4	5	59
31	Siswa 31	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	60
32	Siswa 32	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	60
33	Siswa 33	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	59
34	Siswa 34	5	5	4	3	3	5	4	5	4	5	5	4	5	4	61
35	Siswa 35	5	5	4	5	5	4	5	3	4	4	4	5	4	4	61
36	Siswa 36	5	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	3	59
37	Siswa 37	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	59
38	Siswa 38	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	60
39	Siswa 39	4	4	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	62
40	Siswa 40	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	5	4	61
41	Siswa 41	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	61
42	Siswa 42	4	4	5	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5	58
43	Siswa 43	5	4	4	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	62
44	Siswa 44	4	5	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	60
45	Siswa 45	4	3	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	59
46	Siswa 46	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	60
47	Siswa 47	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	3	5	4	4	61
48	Siswa 48	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	63
49	Siswa 49	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	59
50	Siswa 50	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	60
51	Siswa 51	4	4	4	4	4	4	3	5	4	4	4	4	4	5	57
52	Siswa 52	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	61
53	Siswa 53	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	59
54	Siswa 54	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	59
55	Siswa 55	5	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	5	5	62
56	Siswa 56	5	4	3	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	58
57	Siswa 57	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	62
58	Siswa 58	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	3	4	4	4	56
59	Siswa 59	4	3	5	4	5	3	5	5	4	4	4	3	4	5	58
60	Siswa 60	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	61
61	Siswa 61	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	4	61
62	Siswa 62	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5	62
63	Siswa 63	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	62
64	Siswa 64	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	58
65	Siswa 65	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	3	5	61

66	Siswa 66	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	58
67	Siswa 67	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	3	4	5	59	
68	Siswa 68	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	58	
69	Siswa 69	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	58	
70	Siswa 70	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	61	
71	Siswa 71	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	65	
72	Siswa 72	5	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	4	62	
73	Siswa 73	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	58	
74	Siswa 74	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	59	
75	Siswa 75	4	4	4	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	4	62	
76	Siswa 76	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5	62	
77	Siswa 77	5	4	4	5	4	4	5	4	3	4	4	4	5	4	59	
78	Siswa 78	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	61	
79	Siswa 79	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	61	
80	Siswa 80	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	5	62	
81	Siswa 81	4	4	4	3	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	58	
82	Siswa 82	5	4	4	3	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	60	
83	Siswa 83	4	4	3	4	4	3	4	5	5	4	4	5	4	5	58	
84	Siswa 84	4	3	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	59	
85	Siswa 85	4	4	5	4	5	5	4	4	4	5	5	3	4	4	60	
86	Siswa 86	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4	4	5	4	60	
87	Siswa 87	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	63	
88	Siswa 88	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	58	
89	Siswa 89	4	4	5	4	5	5	3	4	4	4	4	5	4	4	59	
90	Siswa 90	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	58	
91	Siswa 91	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	59	
92	Siswa 92	4	5	4	4	3	4	5	4	5	4	4	4	5	4	59	
93	Siswa 93	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5	3	4	4	59	
94	Siswa 94	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	61	
95	Siswa 95	5	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	59	
96	Siswa 96	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	60	
97	Siswa 97	4	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	60	
98	Siswa 98	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	58	
99	Siswa 99	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	59	
100	Siswa 100	5	4	4	4	5	5	4	5	3	4	5	5	4	4	61	
101	Siswa 101	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	62	
102	Siswa 102	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	61	
103	Siswa 103	4	4	4	3	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	58	
104	Siswa 104	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	5	4	5	62	
105	Siswa 105	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4	60	
106	Siswa 106	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	62	
107	Siswa 107	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	3	58	
108	Siswa 108	3	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	60	
109	Siswa 109	2	2	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	56	
110	Siswa 110	4	5	4	5	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	58	
111	Siswa 111	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	5	60	
112	Siswa 112	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	61	
113	Siswa 113	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	57	
114	Siswa 114	4	5	4	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	61	
115	Siswa 115	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	5	5	56	
116	Siswa 116	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	59	
117	Siswa 117	5	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	60	
118	Siswa 118	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	4	64	
119	Siswa 119	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	60	
120	Siswa 120	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5	62	
121	Siswa 121	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	59	
122	Siswa 122	4	4	5	4	5	3	5	4	5	4	4	5	5	4	61	
123	Siswa 123	5	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	3	3	3	58	
124	Siswa 124	4	4	5	4	4	5	4	5	5	3	3	3	4	2	55	
125	Siswa 125	4	5	5	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	56	
	SS/5	32	37	33	38	40	43	43	45	37	34	39	32	39	41	65	max
	SS/4	88	79	87	81	78	77	78	75	86	88	80	88	82	78	47	min
	R/3	4	8	5	6	7	5	4	4	2	2	5	5	4	4	59,63	mean
	TS/2	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	2	60,00	median
	STS/1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	59,00	modus
	Σ	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	2,53	stdev



b. Angket Keaktifan Belajar

15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	Jumlah
4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	59
5	4	4	5	4	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	47
5	3	4	4	4	3	5	4	4	4	4	4	4	3	5	5	65
4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4	70
4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	72
5	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	72
4	4	4	4	5	4	4	3	4	4	4	4	5	5	4	4	66
4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	5	3	4	4	4	4	67
5	4	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	5	5	4	74
4	5	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	5	5	5	73
4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	70
5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	3	4	5	70
4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	69
5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	72
4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	68
4	4	4	4	5	5	4	4	5	3	5	4	5	5	4	4	69
4	3	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	70
5	5	4	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	71
4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	3	5	5	5	4	5	71
4	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	70
5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	69
5	4	5	5	5	4	4	5	4	3	4	5	5	4	5	4	71
4	5	4	5	5	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	70
5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	71
5	4	3	4	3	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	67
4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	72
5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	3	4	4	4	70
4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	67
5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	70
4	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4	4	71
4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	70
4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	68
5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	69
5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	74
4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	3	4	5	4	67
4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	67
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	66
5	3	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4	5	71
5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	68
4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	68
4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	69
4	5	5	4	5	5	3	5	5	4	5	4	4	4	4	4	70
5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	71
4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	67
4	4	3	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	65
4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	5	70
4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	68
4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	69
4	3	4	4	5	5	4	4	3	5	5	4	4	4	4	4	66
3	4	4	3	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4	66
4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	3	4	5	5	67
4	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	4	71
4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	66
4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	5	4	68
5	3	4	4	6	4	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	71
3	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5	71
4	5	4	4	4	5	5	4	5	3	5	4	4	4	5	4	69
4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	70
4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	3	5	66
4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	71
5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	68
4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	3	5	4	5	5	70
4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	70
5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	3	4	5	68
4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	69

4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	69	
5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4	70	
4	4	4	3	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	65	
4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	68	
5	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	69	
4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	70	
4	5	5	4	3	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	69	
5	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	70	
4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	68	
5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	71	
4	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	4	72	
3	5	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	68	
4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	5	4	4	5	4	66	
5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	67	
4	5	5	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	72	
4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	5	5	4	5	72	
5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	68	
5	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	68	
4	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	4	4	5	70	
4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	3	4	5	67	
5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4	71	
5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	70	
4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	5	5	71	
5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	68	
4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	5	5	4	5	67	
5	5	4	3	4	5	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	69	
4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	71	
4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	5	69	
4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	71	
4	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	3	4	4	4	5	70	
4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	68	
4	3	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4	4	70	
5	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	3	71	
4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	5	5	4	4	5	70	
4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	67	
5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	71	
4	4	5	5	3	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5	70	
4	5	5	4	4	5	5	4	4	3	5	5	4	4	5	4	70	
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	67	
5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	71	
5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	3	4	4	66	
4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	71	
4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	67	
5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	69	
4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	5	68	
4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	70	
4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	68	
4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	4	5	4	4	4	66	
5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	3	68	
4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	68	
4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	67	
4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	5	4	70	
4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	68	
4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	70	
4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	68	
4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	3	4	5	5	4	70	
4	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	65	
3	3	4	4	4	3	3	3	3	5	4	5	5	4	4	5	62	
41	39	47	46	46	42	43	40	41	39	49	40	40	41	44	41	74	max
80	78	76	76	75	79	79	81	76	82	71	80	79	80	77	82	47	min
4	8	2	3	4	3	2	4	7	3	4	4	6	3	3	2	68,81	mean
0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	69,00	median
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	70,00	modus
125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	2,98	std



Lampiran 4. Distribusi Frekuensi Data Skor Angket

a. Angket Permainan Tradisional

$$\text{Mencari Jumlah Kelas} = 1 + 3,31 \times \text{Log}(n)$$

$$= \log(125) = 2,10$$

$$\text{jadi} = 1 + 3,31 \times \text{Log}(125)$$

$$= 1 + 3,31 \times (2,10)$$

$$= 7,94 \text{ dibulatkan jadi}$$

Jumlah kelas intervalnya adalah **8**

$$\text{Mencari panjang interval kelas} = \frac{\text{Selisih data tertinggi dengan data terendah}}{\text{dibagi dengan jumlah Kelas}}$$

$$\text{Data tertinggi} = 65$$

$$\text{Data terendah} = 47$$

$$\text{Selisih data tertinggi dengan data terendah} = 65 - 47 = \mathbf{18}$$

$$\text{panjang interval kelas} = \mathbf{18 : 7,94 = 2,25}$$

$$\text{panjang interval kelas} = \mathbf{2,25}$$

No	Interval Skor Nilai Angket			Frekuensi	Frekuensi Relatif
1	47,00	-	49,24	2	1,60%
2	49,25	-	51,49	0	0,00%
3	51,50	-	53,74	0	0,00%
4	53,75	-	55,99	3	2,40%
5	56,00	-	58,24	25	20,00%
6	58,25	-	60,49	49	39,20%
7	60,50	-	62,74	39	31,20%
8	62,75	-	65,00	7	5,60%
Jumlah Pernyataan				125	100%



b. Angket Keaktifan Belajar

$$\text{Mencari Jumlah Kelas} = 1 + 3,31 \times \text{Log } (n)$$

$$= \log (125) = 2.10$$

$$\text{jadi} = 1 + 3,31 \times \text{Log } (125)$$

$$= 1 + 3,31 \times (2.10)$$

$$= 7.94 \text{ dibulatkan jadi}$$

Jumlah kelas intervalnya adalah **8**

Mencari panjang interval kelas = Selisih data tertinggi dengan data terendah
dibagi dengan jumlah Kelas

$$\text{Data tertinggi} = 74$$

$$\text{Data terendah} = 47$$

$$\text{Selisih data tertinggi dengan data terendah} = 74 - 47 = 27$$

$$\text{panjang interval kelas} = 27 : 7.94 = 3.38$$

$$\text{panjang interval kelas} = 3.38$$

No	Interval Skor Nilai			Frekuensi	Frekuensi Relatif
1	47,00	-	50,37	1	0,80%
2	50,38	-	53,75	0	0,00%
3	53,76	-	57,13	0	0,00%
4	57,14	-	60,51	1	0,80%
5	60,52	-	63,89	1	0,80%
6	63,90	-	67,27	28	22,40%
7	67,28	-	70,65	62	49,60%
8	70,66	-	74,03	32	25,60%
Jumlah Pernyataan				125	100%



Lampiran 5. Perhitungan Korelasi Jumlah Skor Angket Permainan Tradisional Dengan Keaktifan Belajar

No	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	47	59	2209	3481	2773
2	47	47	2209	2209	2209
3	55	65	3025	4225	3575
4	60	70	3600	4900	4200
5	56	72	3136	5184	4032
6	62	72	3844	5184	4464
7	62	66	3844	4356	4092
8	55	67	3025	4489	3685
9	61	74	3721	5476	4514
10	62	73	3844	5329	4526
11	63	70	3969	4900	4410
12	58	70	3364	4900	4060
13	60	69	3600	4761	4140
14	59	72	3481	5184	4248
15	59	68	3481	4624	4012
16	60	69	3600	4761	4140
17	62	70	3844	4900	4340
18	59	71	3481	5041	4189
19	65	71	4225	5041	4615
20	59	70	3481	4900	4130
21	62	69	3844	4761	4278
22	60	71	3600	5041	4260
23	63	70	3969	4900	4410
24	59	71	3481	5041	4189
25	60	67	3600	4489	4020
26	59	72	3481	5184	4248
27	60	70	3600	4900	4200
28	59	67	3481	4489	3953
29	61	70	3721	4900	4270
30	59	71	3481	5041	4189
31	60	70	3600	4900	4200
32	60	68	3600	4624	4080
33	59	69	3481	4761	4071
34	61	74	3721	5476	4514
35	61	67	3721	4489	4087
36	59	67	3481	4489	3953
37	59	66	3481	4356	3894
38	60	71	3600	5041	4260
39	62	68	3844	4624	4216
40	61	68	3721	4624	4148
41	61	69	3721	4761	4209
42	58	70	3364	4900	4060
43	62	71	3844	5041	4402
44	60	67	3600	4489	4020
45	59	65	3481	4225	3835
46	60	70	3600	4900	4200
47	61	68	3721	4624	4148
48	63	69	3969	4761	4347
49	59	66	3481	4356	3894
50	60	66	3600	4356	3960
51	57	67	3249	4489	3819
52	61	71	3721	5041	4331
53	59	66	3481	4356	3894
54	59	68	3481	4624	4012
55	62	71	3844	5041	4402
56	58	71	3364	5041	4118
57	62	69	3844	4761	4278
58	56	70	3136	4900	3920
59	58	66	3364	4356	3828
60	61	71	3721	5041	4331
61	61	68	3721	4624	4148
62	62	70	3844	4900	4340
63	62	70	3844	4900	4340
64	58	68	3364	4624	3944
65	61	69	3721	4761	4209



66	58	69	3364	4761	4002
67	59	70	3481	4900	4130
68	58	65	3364	4225	3770
69	58	68	3364	4624	3944
70	61	69	3721	4761	4209
71	65	70	4225	4900	4550
72	62	69	3844	4761	4278
73	58	70	3364	4900	4060
74	59	68	3481	4624	4012
75	62	71	3844	5041	4402
76	62	72	3844	5184	4464
77	59	68	3481	4624	4012
78	61	66	3721	4356	4026
79	61	67	3721	4489	4087
80	62	72	3844	5184	4464
81	58	72	3364	5184	4176
82	60	68	3600	4624	4080
83	58	68	3364	4624	3944
84	59	70	3481	4900	4130
85	60	67	3600	4489	4020
86	60	71	3600	5041	4260
87	63	70	3969	4900	4410
88	58	71	3364	5041	4118
89	59	68	3481	4624	4012
90	58	67	3364	4489	3886
91	59	69	3481	4761	4071
92	59	71	3481	5041	4189
93	59	69	3481	4761	4071
94	61	71	3721	5041	4331
95	59	69	3481	4761	4071
96	60	71	3600	5041	4260
97	60	70	3600	4900	4200
98	58	68	3364	4624	3944
99	59	70	3481	4900	4130
100	61	71	3721	5041	4331
101	62	70	3844	4900	4340
102	61	67	3721	4489	4087
103	58	71	3364	5041	4118
104	62	70	3844	4900	4340
105	60	70	3600	4900	4200
106	62	67	3844	4489	4154
107	58	71	3364	5041	4118
108	60	66	3600	4356	3960
109	56	71	3136	5041	3976
110	58	67	3364	4489	3886
111	60	69	3600	4761	4140
112	61	68	3721	4624	4148
113	57	70	3249	4900	3990
114	61	68	3721	4624	4148
115	56	66	3136	4356	3696
116	59	67	3481	4489	3953
117	60	68	3600	4624	4080
118	64	68	4096	4624	4352
119	60	67	3600	4489	4020
120	62	70	3844	4900	4340
121	59	72	3481	5184	4248
122	61	69	3721	4761	4209
123	58	70	3364	4900	4060
124	55	65	3025	4225	3575
125	56	62	3136	3844	3472
Jumlah	7454	8601	445288	592919	513437

DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK :

PERPUSTAKAAN SOEMAN HS

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

UNIVERSITAS ISLAM RIAU



Simbol	Nilai Statistik
n	125
Jumlah X	7454
Jumlah Y	8601
Jumlah X^2	445288
Jumlah Y^2	592919
Jumlah XY	513437

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

r_{xy}	=	$\frac{125 \times 513437 - 7454 \times 8601}{\sqrt{125 \times 445288 - 7454^2} \times \sqrt{125 \times 592919 - 8601^2}}$
r_{xy}	=	$\frac{64179625 - 64111854}{\sqrt{55661000 - 55562116} \times \sqrt{74114875 - 73977201}}$
r_{xy}	=	$\frac{6771}{\sqrt{9884} \times 137674}$
r_{xy}	=	$\frac{6771}{13613755816}$
r_{xy}	=	$\frac{6771}{116678,00}$
r_{xy}	=	0,581
R Tabel	=	0,176

DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK:

PERPUSTAKAAN SOEMAN HS

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

UNIVERSITAS
ISLAM RIAU



Lampiran 6. r Tabel

TABEL III
NILAI-NILAI r PRODUCT MOMENT

N	Taraf Signif		N	Taraf Signif		N	Taraf Signif	
	5%	1%		5%	1%		5%	1%
3	0,997	0,999	27	0,381	0,487	55	0,266	0,345
4	0,950	0,990	28	0,374	0,478	60	0,254	0,330
5	0,878	0,959	29	0,367	0,470	65	0,244	0,317
6	0,811	0,917	30	0,361	0,463	70	0,235	0,306
7	0,754	0,874	31	0,355	0,456	75	0,227	0,296
8	0,707	0,834	32	0,349	0,449	80	0,220	0,286
9	0,666	0,798	33	0,344	0,442	85	0,213	0,278
10	0,632	0,765	34	0,339	0,436	90	0,207	0,270
11	0,602	0,735	35	0,334	0,430	95	0,202	0,263
12	0,576	0,708	36	0,329	0,424	100	0,195	0,256
13	0,553	0,684	37	0,325	0,418	125	0,176	0,230
14	0,532	0,661	38	0,320	0,413	150	0,159	0,210
15	0,514	0,641	39	0,316	0,408	175	0,148	0,194
16	0,497	0,623	40	0,312	0,403	200	0,138	0,181
17	0,482	0,606	41	0,308	0,398	300	0,113	0,148
18	0,468	0,590	42	0,304	0,393	400	0,098	0,128
19	0,456	0,575	43	0,301	0,389	500	0,088	0,115
20	0,444	0,561	44	0,297	0,384	600	0,080	0,105
21	0,433	0,549	45	0,294	0,380	700	0,074	0,097
22	0,423	0,537	46	0,291	0,376	800	0,070	0,091
23	0,413	0,526	47	0,288	0,372	900	0,065	0,086
24	0,404	0,515	48	0,284	0,368	1000	0,062	0,081
25	0,396	0,505	49	0,281	0,364			
26	0,388	0,496	50	0,279	0,361			

DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK :

PERPUSTAKAAN SOEMAN HS

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

ISLAM RIAU

Lampiran 7. Dokumentasi Penelitian



Peneliti Sedang Menjelaskan Cara Pengisian Angket Kepada Siswa



Para Siswa Sedang Mengisi Angket





**Siswa Membaca Dengan Seksama Sebelum Memberikan Jawaban
Pada Angket**

DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK:

PERPUSTAKAAN SOEMAN HS

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

**UNIVERSITAS
ISLAM RIAU**



YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM (YLPI) RIAU

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI

Jalan Kaharuddin Nasution No. 113 P. Marpoyan Pekanbaru Riau Indonesia – Kode Pos: 28284

Telp. +62 761 674674 Fax. +62 761 674834 Website: www.uir.ac.id Email: info@uir.ac.id

F.A.3.0

FORMULIR PENUNJUKAN PEMBIMBING TUGAS AKHIR/SKRIPSI

Dengan hormat, dengan ini kami menunjuk Bapak / Ibu Dosen yang tersebut di bawah ini:

Nama Dosen : NOURI GAZALI, M. Pd

NIDN : 1017118702

Jabatan : Dosen Penjaskerek

Bertindak sebagai Dosen Pembimbing Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa berikut:

Nama Mahasiswa : USMAN HAMZAH P

NPM : 186610168

Prodi : PENJASKESEK

Judul Tugas Akhir/Skripsi : Pengaruh Permainan olahraga tradisional dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Penjas di sekolah

Atas kesediaan dan kerjasama Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Pekanbaru, 06, Desember, 2021

Dosen yang Bersangkutan

Ketua Program Studi Penjaskerek

Nouri Gazali, M. Pd

Nama dan ttd

NIDN 1017118702

LENI APRIANI, S. Pd., M. Pd

Nama dan ttd

NIDN 605048901

*Coret yang tidak perlu

Formulir ini dikembalikan ke Ketua Prodi

**UNIVERSITAS
ISLAM RIAU**



YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM (YLPI) RIAU
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
Jalan Kaharuddin Nasution No. 113 P. Marpoyan Pekanbaru Riau Indonesia -- Kode Pos: 28284
Telp. +62 761 674674 Fax. +62 761 674934 Website: www.uir.ac.id Email: info@uir.ac.id



FORMULIR PENGAJUAN JUDUL SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : USMAN HAMZAH P
NPM : 186610168
Tempat Tanggal Lahir : Susun belango bosi, 04 Oktober 1999
Alamat : Jln suka karya, perumahan malau permai E3
No. Telp/HP : 081342899317

Bermaksud mengajukan judul skripsi sebagai berikut :

Judul Skripsi I : Permainan tradisional dan keaktifan belajar : korelasi pada pembelajaran pjok (Diterima)

Judul Skripsi II :

Judul Skripsi III :

Pembimbing:
Novri Gazali, M.Pd

Mahasiswa yang mengajukan

USMAN HAMZAH P

Dibuat di : Pekanbaru
Pada Tanggal : 03 April 2023

Ditandatangani Secara Elektronik Melalui :
Sistem Informasi Pendidikan (SIP)

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RIAU

UNIVERSITAS ISLAM RIAU



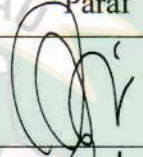
LEMBARAN PERBAIKAN PROPOSAL

NAMA : USMAN HAMZAH P

NPM : 186610168

JUDUL : Permainan Tradisional Dan Keaktifan Belajar : Korelasi Pada Pembelajaran PJOK

PEMBIMBING : NOVRI GAZALI, M.Pd

No	Nama Dosen	Jabatan	Saran/Masukan	Paraf
1.	NOVRI GAZALI, M.Pd	Pembimbing	1. Perbaiki sesuai arahan dosen penguji	
2.	MERLINA SARI, S.Pd, M.Pd	Dosen Penguji	1. Lengkapi kisi-kisi angket 2. Perbaiki gambar dan lampiran sumber	 2/2-7-23
3.	LENI APRIANI, S.Pd, M.Pd	Dosen Penguji	1. Perbaiki cover dan ukuran kertas 2. Perbaiki gambar dan lampiran sumber 3. Lengkapi kisi-kisi angket	 4/3-23

UNIVERSITAS
ISLAM RIAU

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Nama Mahasiswa	: Usman Hamzah p
NPM	: 186610168
Program Studi	: Pendidikan Olahraga (Penjaskesrek)
Hari/Tanggal Seminar	: Jumat, 16 Desember 2022
Pembimbing	: Novri Gazali, S.Pd., M.Pd.

Judul Proposal Penelitian:

Permainan Tradisional Dan Keaktifan Belajar Korelasi Pada Pembelajaran Pjok

REKOMENDASI HASIL SEMINAR

1. Judul yang diterima	: Disetujui/Direvisi/Dirubah judul baru*
2. Identifikasi Masalah	: Jelas/Kurang Jelas/Dirubah
3. Perumusan Masalah	: Jelas/Kurang Jelas/Dirubah
4. Tujuan Penelitian	: Jelas/Kurang Jelas/Dirubah
5. Manfaat Penelitian	: Jelas/Kurang Jelas/Dirubah
6. Definisi Penelitian	: Jelas/Kurang Jelas/Dirubah
7. Teori Utama dan Teori Pendukung	: Jelas/Kurang Jelas/Dirubah
8. Hipotesis Penelitian	: Jelas/Kurang Jelas/Dirubah
9. Metode dan Disain Penelitian	: Jelas/Kurang Jelas/Dirubah
10. Populasi dan Sampel/Subjek Penelitian	: Jelas/Kurang Jelas/Dirubah
11. Variabel Penelitian	: Jelas/Kurang Jelas/Dirubah
12. Instrumen Penelitian	: Jelas/Kurang Jelas/Dirubah
13. Prosedur Penelitian	: Jelas/Kurang Jelas/Dirubah
14. Teknik Pengumpulan Data	: Jelas/Kurang Jelas/Dirubah
15. Teknik Analisis Data	: Jelas/Kurang Jelas/Dirubah
16. Daftar Rujukan /Pustaka	: Relevan/Kurang Relevan/Perlu Ditambah
17. Kesimpulan Hasil Seminar	: Mengulang/Tidak Mengulang

Tim Dosen Pemrasaran Seminar Proposal

Dosen Pemrasaran	Jabatan dalam Seminar	Tanda Tangan
1. Novri Gazali, S.Pd., M.Pd.	Ketua/Pembimbing Utama	1.
2. Merlina Sari, S.Pd., M.Pd.	Anggota	2.
3. Leni Apriani, S.Pd., M.Pd.	Anggota	3.

Mengetahui
Wakil Dekan Bidang Akademik,

H. Zakir Has, S.H., M.Pd
NIDN: 1007026001

Pekanbaru, 16 Desember 2022
Ketua Program Studi,

Leni Apriani, S.Pd., M.Pd.
NIDN: 1005048901



PERBAIKAN UJIAN SKRIPSI

Nama : Usman Hamzah P

NPM : 186610168

Judul Skripsi : **Permainan Tradisional dan Keaktifan Belajar: Korelasi Pada Pembelajaran PJOK**

Pembimbing Utama : Novri Gazali, S.Pd., M.Pd

No	Nama Dosen Pembimbing	Saran-Saran	Paraf
1	Novri Gazali, S.Pd., M.Pd	1. Perbaiki skripsi sesuai dengan saran dari Dosen penguji	
No	Nama Dosen Penguji	Saran-Saran	Paraf
1	Leni Apriani, S. Pd., M.Pd	1. Perbaiki instrumen, beri urutan nomor	
2	Merlina Sari, S.Pd., M.Pd	1. Perbaiki bab I, tambahkan identifikasi masalah	

**UNIVERSITAS
ISLAM RIAU**



UNIVERSITAS ISLAM RIAU

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

الجامعة الإسلامية الريوية

F.A.4.11

Alamat : Jalan Kahrudin Nasution No. 113, Marpoyan, Pekanbaru, Riau, Indonesia - 28284
Telp. +62 761 674674 Fax. +62761 674834 Email: edufac.fkip@uir.ac.id Website: www.uir.ac.id

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

Berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau, Pekanbaru tanggal 20 Maret 2024 Nomor: 0035 /FKIP-UIR/Kpts/20 Maret 2024, maka pada hari 20 Maret 2024, telah dilaksanakan Ujian Skripsi **Program Studi Pendidikan Olahraga (Penjaskesrek)** Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau Jenjang Studi S1 Tahun Akademik 2023/2024 berikut ini.

1. Nama : Usman Hamzah P
2. NPM : 186610168
3. Judul Skripsi : Permainan Tradisional dan Keaktifan Belajar; Korelasi Pada Pembelajaran PJOK.
4. Waktu Ujian : 08.00-09.00 WIB
5. Tempat Pelaksanaan Ujian : Ruang Sidang Penjaskesrek

Dengan keputusan Hasil Ujian Skripsi
Lulus*/ Lulus dengan Perbaikan*/ Tidak Lulus*

Nilai Ujian

Nilai Ujian Angka = 3,57 Nilai Huruf = A-

Tim Penguji Skripsi

No.	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1	Novri Gazali, S.Pd., M.Pd.	Ketua	1.
2	Leni Apriani, S.Pd., M.Pd.	Anggota	2.
3	Merlina Sari, S.Pd., M.Pd.	Anggota	3.



Mengetahui
Dekan

Dr. Miranti Eka Putri, S.Pd.M.Ed

NIDN: 001102367

Pekanbaru, 20 Maret 2024

Panitia Ujian

Ketua

Novri Gazali, S.Pd., M.Pd.

NIDN: 1017118702

*Coret yang tidak perlu.



YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM (YLPI) RIAU
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kaharuddin Nasution No. 113 P. Marpoyan Pekanbaru Riau Indonesia – Kode Pos: 28284
Telp. +62 761 674674 Fax. +62 761 674834 Website: www.uir.ac.id Email: info@uir.ac.id



IZIN RISET

Nomor : 0239/E-UIR/27-FKIP/2023

Kepada Yth. Bapak Gubernur Riau
C/q Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau
Di -
Pekanbaru

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Bersama ini datang menghadap Bapak/Ibu Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau:

Nama : USMAN HAMZAH P
Nomor Pokok Mahasiswa : 186610168
No. Handphone : 081342899317
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi

Untuk meminta izin melakukan penelitian dengan judul "**Permainan tradisional dan keaktifan belajar : korelasi pada pembelajaran pjok**".

Untuk kepentingan itu, kami berharap agar Bapak/Ibu berkenan memberikan rekomendasi izin kepada Mahasiswa yang bersangkutan.

Atas perhatian Bapak/Ibu kami mengucapkan terima kasih.

Wassalam

Dibuat di : Pekanbaru
Pada Tanggal : 10 April 2023

Ditandatangani Secara Elektronik Melalui :
Sistem Informasi Pendidikan (SIP)

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RIAU

UNIVERSITAS
ISLAM RIAU



PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENDIDIKAN

JL. CUT NYAK DIEN NO. 3 TELP. 076122552 / 076121553
PEKANBARU

Pekanbaru, 09 OCT 2023

Nomor : 800/Disdik/1.3/2023/6609
Sifat : Biasa
Lampiran :
Hal : Izin Riset / Penelitian

Kepada
Yth. Kepala SMAN 5 PEKANBARU

di-
Tempat

Berkenaan dengan Surat Rekomendasi dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau Nomor : 503/DPMPTSP/NON IZIN-RISET/55771 Tanggal 14 April 2023 Perihal Pelaksanaan Izin Riset, dengan ini disampaikan bahwa:

Nama : **USMAN HAMZAH P**
NIM/KTP : 186610168
Program Studi : **PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI**
Jenjang : **S1**
Alamat : **PEKANBARU**
Judul Penelitian : **PERMAINAN TRADISIONAL DAN KEAKTIFAN BELAJAR : KORELASI PADA PEMBELAJARAN PJOK**
Lokasi Penelitian : **SMA NEGERI 5 PEKANBARU**

Dengan ini disampaikan hal-hal sebagai berikut :

1. Untuk dapat memberikan yang bersangkutan berbagai informasi dan data yang diperlukan untuk penelitian.
2. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan dan memaksakan kehendak yang tidak ada hubungan dengan kegiatan ini.
3. Adapun Surat Izin Penelitian ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini dibuat.

Demikian disampaikan, atas perhatian diucapkan terima kasih.

An. KEPALA DINAS PENDIDIKAN
PROVINSI RIAU
SEKRETARIS



TATI ANDAWATI, SH, M.Si
Pembina Tingkat I (IV/b)

NIP. 19660717 198603 2 002

Tembusan:

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau



PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENDIDIKAN

SEKOLAH MENENGAH ATAS (SMA) NEGERI 5 PEKANBARU

Alamat : Jl. Bawal no. 43 Kel. Wonorejo Kec. Marpoyan Damai
Email : smanlimspekanbaru@gmail.com
NSS : 301096004027

NPSN : 10.40.40.16

Kode Pos : 28254
Telp/Fax : (0761) 32075
Akreditasi : A

SURAT KETERANGAN RISET

071/SMAN 05/2023/1026

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SMA Negeri 5 Pekanbaru dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : USMAN HAMZAH P
Nomor Induk Mahasiswa : 186610168
Jenjang/ Program Studi : S.1/ Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Universitas : Universitas Riau

Telah mengadakan Riset/Penelitian di SMA Negeri 5 Pekanbaru dengan judul :

**"PERMAINAN TRADISIONAL DAN KEAKTIFAN BELAJAR:
KORELASI PADA PEMBELAJARAN PJOK"**

Demikian surat keterangan ini kami keluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pekanbaru, 9 November 2023

Kepala Sekolah



Hj. ELMIGURITA, M.Pd
NIP. 19650531 199003 2 002

UNIVERSITAS
ISLAM RIAU



YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM (YLPI) RIAU
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENJASKESREK

Jalan Kaharuddin Nasution No. 113 P. Marpoyan Pekanbaru Riau Indonesia – Kode Pos: 28284
Telp. +62 761 674674 Fax. +62 761 674834 Website: www.uir.ac.id Email: info@uir.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

Nomor: 973/A-UIR/5-FKIP/2024

Menerangkan bahwa :

Nama : Usman Hamzah P
N P M : 186610168
Fakultas : FKIP
Program Studi : Penjaskesrek
Judul Skripsi : Permainan Tradisional Dan Keaktifan Belajar:
Korelasi Pada Pembelajaran PJOK

Judul Skripsi atas nama diatas sudah dilakukan pengecekan *Plagiarism* dan sudah dinyatakan bebas plagiat.

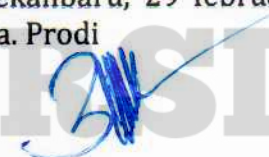
Surat keterangan ini diberikan untuk keperluan :

1. Daftar Ujian Skripsi
2. Bebas Pustaka
3. Daftar Wisuda

Demikianlah Surat Keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pekanbaru, 29 februari 2024

Ka. Prodi


Leni Apriani S.Pd., M.Pd
NIDN. 1005048901

UNIVERSITAS
ISLAM RIAU



YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM (YLPI) RIAU
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENJASKESREK

Jalan Kaharuddin Nasution No. 113 P. Marpoyan Pekanbaru Riau Indonesia – Kode Pos: 28284
Telp. +62 761 674674 Fax. +62 761 674834 Website: www.uir.ac.id Email: info@uir.ac.id

SURAT KETERANGAN MANDELAY

Nomor: 136/A-UIR/5-FKIP/2022

Menerangkan bahwa :

Nama : Usman Hamzah P
N P M : 18 661 0168
Fakultas : Keguruan Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Judul Skripsi : Permainan Tradisional Dan keaktifan Belajar
Korelasi Pada Pembelajaran PJOK

Judul Proposal / Skripsi atas nama di atas sudah dilakukan pengecekan *Mandelay* dan sudah dinyatakan lulus Mandelay. Surat keterangan ini diberikan untuk keperluan :

Daftar Ujian Proposal dan Skripsi

Demikianlah Surat Keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan mestinya.

Pekanbaru, November 2022

Ka. Prodi



Leni Anjani S.Pd., M.Pd

NIDN 1005048901

UNIVERSITAS
ISLAM RIAU



judul USMAN HAMZAH
by ERLANGGA EFENDI

DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK
PERPUSTAKAAN SOEMAN HS
UNIVERSITAS ISLAM RIAU

Submission date: 27-Feb-2024 09:42AM (UTC+0700)
Submission ID: 2305582435
File name: SKRIPSI_USMAN_Uji_Plagiat.pdf (646.54K)
Word count: 7524
Character count: 53772

UNIVERSITAS
ISLAM RIAU

Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin

judul USMAN HAMZAH

ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

13%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

9%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	www.neliti.com Internet Source	2%
2	repository.uinjambi.ac.id Internet Source	1%
3	etd.iain-padangsidimpuan.ac.id Internet Source	1%
4	Submitted to Universitas Pendidikan Ganesha Student Paper	1%
5	ejournal-fkip.unisi.ac.id Internet Source	1%
6	eprints.uny.ac.id Internet Source	1%
7	Submitted to Universitas Sebelas Maret Student Paper	1%
8	core.ac.uk Internet Source	1%
9	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	1%



10 repository.uir.ac.id <1 %
Internet Source

11 text-id.123dok.com <1 %
Internet Source

12 123dok.com <1 %
Internet Source

13 repository.radenintan.ac.id <1 %
Internet Source

14 Submitted to STIE Perbanas Surabaya <1 %
Student Paper

15 repository.upi.edu <1 %
Internet Source

16 repository.uncp.ac.id <1 %
Internet Source

17 Submitted to Universitas Nasional <1 %
Student Paper

18 Submitted to Universitas Wijaya Kusuma
Surabaya <1 %
Student Paper

19 docplayer.info <1 %
Internet Source

20 eprints.unm.ac.id <1 %
Internet Source

21 repo.uinsatu.ac.id



Internet Source

<1 %

22

Submitted to IAIN Pontianak

Student Paper

<1 %

23

Submitted to Universitas Muria Kudus

Student Paper

<1 %

24

abstrak.ta.uns.ac.id

Internet Source

<1 %

25

repo.iain-tulungagung.ac.id

Internet Source

<1 %

26

repository.unp.ac.id

Internet Source

<1 %

27

Submitted to Higher Education Commission
Pakistan

Student Paper

<1 %

28

Submitted to IAIN Bengkulu

Student Paper

<1 %

29

ejournal.unesa.ac.id

Internet Source

<1 %

30

Submitted to UIN Walisongo

Student Paper

<1 %

31

Submitted to Universitas Diponegoro

Student Paper

<1 %

32

Submitted to Universitas Sumatera Utara

Student Paper

<1 %



<1 %

33

Submitted to UIN Raden Intan Lampung

Student Paper

<1 %

34

karya.brin.go.id

Internet Source

<1 %

35

repository.unibos.ac.id

Internet Source

<1 %

36

id.123dok.com

Internet Source

<1 %

37

www.slideshare.net

Internet Source

<1 %

38

Submitted to Universitas Negeri Jakarta

Student Paper

<1 %

39

eprints.uns.ac.id

Internet Source

<1 %

40

moam.info

Internet Source

<1 %

Exclude quotes

Off

Exclude matches

Off

Exclude bibliography

Off

UNIVERSITAS
ISLAM RIAU

DAFTAR PRESTASI AKADEMIK MAHASISWA

Nama : USMAN HAMZAH P
 Tempat/Tgl.Lahir : GARUT / 04 Oktober 1999
 NPM : 186610168
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
 Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S.1)

KODE MK	MATA KULIAH	NILAI	AM	K	KM
PO12005	BAHASA INDONESIA / <i>INDONESIAN LANGUAGE</i>	B-	2.75	2	5.5
PO12101	DASAR-DASAR PENDIDIKAN JASMANI / <i>BASICS OF PHYSICAL EDUCATION</i>	B+	3.33	2	6.66
PO12001	LANDASAN PENDIDIKAN / <i>INTRODUCTION OF EDUCATION</i>	C	2	2	4
PO12102	PEMBENTUKAN KONDISI FISIK / <i>PHESICAL BUILDING</i>	B	3	2	6
PO12001	PENDIDIKAN AGAMA ISLAM / <i>ISLAMIC EDUCATION</i>	B	3	2	6
PO12007	PENDIDIKAN PANCASILA / <i>PANCASILA EDUCATION</i>	A	4	2	8
PO12104	TEORI/PRAKTEK ATLETIK I / <i>THEORIES&PRACTICE OF ATHLETIC I</i>	A	4	2	8
PO12108	TEORI/PRAKTEK BOLA VOLI I / <i>THEORIES&PRACTICE OF VOLLEYBALL I</i>	B+	3.33	2	6.66
PO12107	TEORI/PRAKTEK PENCAK SILAT I / <i>THEORIES&PRACTICE OF PENCAK SILAT I</i>	A	4	2	8
PO12105	TEORI/PRAKTEK SENAM I / <i>THEORIES&PRACTICE OF GYMNASIC I</i>	A	4	2	8
PO12106	TEORI/PRAKTEK SEPAK BOLA I / <i>THEORIES&PRACTICE OF FOOTBALL I</i>	B-	2.75	2	5.5
PO12103	USAHA KESEHATAN SEKOLAH / <i>SCHOOL HEALTH EDUCATION</i>	A	4	2	8
PO22002	AL ISLAM 1 (FIKIH IBADAH) / <i>AL ISLAM 1 (FIQH IBADAH)</i>	B+	3.5	2	7
PO12006	BAHASA INGGRIS / <i>ENGLISH LANGUAGE</i>	C	2	2	4
PO22004	ILMU KEALAMAN / <i>NATURAL SCIENCES</i>	B+	3.5	2	7
PO22115	ILMU KESEHATAN / <i>HEALTH SCIENCE</i>	A	4	2	8
PO32006	KURIKULUM DAN PEMBELAJARAN / <i>CURRICULUM AND LEARNING</i>	A-	3.75	2	7.5
PO12008	PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN / <i>CITIZENSHIP</i>	B	3	2	6
PO22109	TEORI/PRAKTEK BOLA VOLI II / <i>THEORIES&PRACTICE OF VOLLEYBALL II</i>	B	3	2	6
PO22113	TEORI/PRAKTEK PENCAK SILAT II / <i>THEORIES&PRACTICE OF PENCAK SILAT II</i>	A	4	2	8
PO22111	TEORI/PRAKTEK SENAM II / <i>THEORIES&PRACTICE OF GYMNASIC</i>	A	4	2	8
PO22112	TEORI/PRAKTEK SEPAK BOLA II / <i>THEORIES&PRACTICE OF FOOTBALL II</i>	B+	3.5	2	7
PO22110	TEORI/PRAKTIK ATLETIK II / <i>THEORIES & PRACTICE OF ATHLETIC II</i>	C+	2.5	2	5
PO32005	AL ISLAM 2 (FIQH MU'AMALAT) / <i>AL ISLAM 2 (FIQH MU'AMALAT)</i>	A	4	2	8
PO32124	ANATOMI/ILMU URAI / <i>ANATOMY</i>	B	3	2	6
PO32116	BELAJAR DAN PEMBELAJARAN PENJASKESREK / <i>TEACHING AND LEARNING PENJASKESREK</i>	A	4	2	8
PO32118	ILMU GIZI / <i>NUTRITION SCIENCE</i>	A	4	2	8
PO33117	MANAJEMEN PENDIDIKAN JASMANI DAN OLAHRAGA / <i>PHYSICAL & SPORT EDUCATION MANAGEMENT</i>	B+	3.5	3	10.5
PO32121	SENAM IRAMA/AEROBIK / <i>RHYTHMIC GYMNASICS / AEROBIC</i>	B+	3.5	2	7
PO32146	TAEKWONDO / <i>TAEKWONDO</i>	A-	3.75	2	7.5
PO32119	TEORI/PRAKTEK BOLA BASKET I / <i>THEORIES&PRACTICE OF BASKETBALL I</i>	B+	3.5	2	7
PO32120	TEORI/PRAKTEK TAKRAW I / <i>THEORIES&PRACTICE OF SEPAKTAKRAW I</i>	B	3	2	6
PO32122	TEORI/PRAKTIK TENIS LAPANGAN / <i>THEORIES & PRACTICE OF LAWN TENNIS</i>	A-	3.75	2	7.5

PO32123	TEORI/PRAKTIK TENIS MEJA / THEORIES & PRACTICE OF TABLE TENNIS	B	3	2	6
PO42007	AL ISLAM 3 (ULUM AL-QUR'AN DAN HADIST) / AL ISLAM 3 (ULUM AL-QUR'AN DAN HADIST)	A	4	2	8
PO42159	BRIDGE / BRIDGE	B+	3.5	2	7
PO42010	ETIKA DAN PROFESI PENDIDIKAN / ETIC AND EDUCATION PROFESSION	B	3	2	6
PO42130	FISIOLOGI OLAHRAGA / PHYSIOLOGY OF SPORT	A-	3.75	2	7.5
PO42131	PENCEGAHAN DAN PERAWATAN CEDERA / INJURY PREVENTION & MAINTENANCE	A-	3.75	2	7.5
PO42129	PENDIDIKAN REKREASI DAN PRAMUKA / EDUCATION AND RECREATION PRAMUKA	A-	3.75	2	7.5
PO42009	PENGELOLAAN PENDIDIKAN / MANAGEMENT OF EDUCATION	B+	3.5	2	7
PO42008	PSIKOLOGI PENDIDIKAN / EDUCATION PSYCHOLOGY	A-	3.75	2	7.5
PO42015	RENANG / SWIMMING	B	3	2	6
PO42126	TEORI/PRAK.BOLA BASKET II / THEORIES AND PRACTICE BASKETBALL II	B+	3.5	2	7
PO42128	TEORI/PRAK.BULU TANGKIS / THEORIES&PRACTICE OF BATMINTON	A	4	2	8
PO42127	TEORI/PRAK.TAKRAW II / THEORIES&PRACTICE OF SEPAKTAKRAW II	B	3	2	6
PO42125	TES DAN PENGUKURAN OLAHRAGA / TEST & MEASUREMENT IN SPORTS	B-	2.75	2	5.5
PO52138	BIOMEKANIKA OLAHRAGA / BIOMECHANICS	A-	3.75	2	7.5
PO53134	EVALUASI DAN TEKNIK PENCAPAIAN HASIL BELAJAR SISWA PEND. PENJASKESREK / EVALUATION AND ENGINEERING ACHIEVEMENT OF EDUCATION STUDENT LEARNING P	B+	3.5	3	10.5
PO52011	FILSAFAT PENDIDIKAN ISLAM / PHILOSOPHY OF ISLAMIC EDUCATION	B	3	2	6
PO52135	MASSAGE / MASSAGE	A-	3.75	2	7.5
PO53132	MEDIA PEMBELAJARAN DAN TIK PENDIDIKAN PENJASKESREK / ICT AND MEDIA FOR PHYSICAL EDUCATION PROGRAMS	A-	3.75	3	11.25
PO52137	PERMAINAN RAKYAT/OLAHRAGA TRADISIONAL / TRADITIONAL SPORT	A-	3.75	2	7.5
PO52136	PSIKOLOGI OLAHRAGA / PSYCHOLOGY OF SPORT	A	4	2	8
PO53133	TELAHAH KURIKULUM DAN PERENCANAAN PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN PENJASKESREK / STUDY CURRICULUM DEVELOPMENT PLANNING AND LEARNING PENJASKESREK	B	3	3	9
PO52151	TEORI/PRAKTEK SOFTBALL / THEORIES AND PRACTICE SOFTBALL	B+	3.5	2	7
PO62141	BELAJAR MOTORIK / MOTORIC LEARNING	B+	3.5	2	7
PO62014	BIMBINGAN DAN KONSELING / GUIDANCE AND COUNSELING	B+	3.5	2	7
PO62144	ILMU MELATIH / SCIENCE TRAIN	A	4	2	8
PO62013	KEWIRAUUSAHAAN DI BIDANG PENDIDIKAN / ENTERPRENEURSHIP EDUCATION	B	3	2	6
PO62143	MANAJEMEN SARANA&PRASARANA OLAHRAGA / SPORTS FACILITIES AND INFRASTRUCTURE MANAGEMENT	B+	3.5	2	7
PO62142	PENDIDIKAN JASMANI ADAPTIF / ADAPTIVE PHYSICAL EDUCATION	B+	3.5	2	7
PO63139	PENELITIAN PENDIDIKAN PENJASKESREK / PENJASKESREK EDUCATIONAL RESEARCH	A-	3.75	3	11.25
PO62012	STATISTIK PENDIDIKAN / EDUCATIONAL STATISTIC	A-	3.75	2	7.5
PO63140	TEORI DAN PRAKTEK PENGAJARAN MIKRO PENDIDIKAN PENJASKESREK / THEORIES AND PRACTICE TEACHING EDUCATION MICRO PENJASKESREK	A	4	3	12
PO62153	TEORI/PRAK.DAYUNG / THEORIES AND PRACTICE ROWING	A	4	2	8
PO74015	KULIAH PRAKTEK LAPANGAN PENDIDIKAN (KPLP) / EDUCATION FIELD AND PRACTICE	A	4	4	16
PO82145	SEMINAR PENDIDIKAN BIDANG STUDI PENJASKESREK / SEMINAR	B+	3.5	2	7
PJ210180	SKRIPSI / THESIS	A-	3.75	6	22.5
		Jumlah		150	526.32
		IPK		3.51	



DR. Kurnia Hastuti, S.T., M.T

UNIVERSITAS
ISLAM RIAU