

**EFEKTIFITAS MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN  
TRADISONAL BENTENGAN UNTUK MENINGKATKAN  
MOTIVASI PEMBELAJARAN OLAHRAGA**

**SKRIPSI**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER FAKULTAS  
KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN PROGRAM STUDI  
PENDIDIKAN OLAHRAGA**

**2022**

**EFEKTIFITAS MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN  
TRADISIOANAL BENTENGAN UNTUK MENINGKATKAN  
MOTIVASI PEMBELAJARAN OLAHRAGA**

Diajukan kepada Universitas Muhammadiyah Jember untuk memenuhi salah satupersyaratan dalam menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan

Olahraga

Oleh

**Guntur Adisyahputra  
NIM 1810281018**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER FAKULTAS  
KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKANPROGRAM STUDI  
PENDIDIKAN OLAHRAGA**

**2022**



Motto

*“Jadilah pendidik yang penyantun, ahli fikih, dan ulama. Disebut pendidik apabila seseorang mendidik manusia dengan memberikan ilmu sedikit-sedikit yang lama-lama menjadi banyak.”*

**(HR.BUKHARI)**



**HALAMAN PENGESAHAN**

Skripsi oleh Guntur Adisyahputra ini telah Dipertahankan di depan Dewan  
Penguji pada tanggal 19 Juli 2022.

Dewan Penguji



Ahmad Sulaiman M.Pd.

Ketua

NPK. 1990011111510698



Dr. Rizki Apriliyanto.

Anggota

NPK. 1986040811509694



Bahtia Hari Hardovi, M. Pd.

Anggota

NPK. 198903181509705

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Kukuh Munandar, M.Kes.

NIP.196411141991031003

## Lampiran 3 Pernyataan Keaslian Penulisan

**PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Guntur Adisyahputra  
NIM : 1810281018  
Program Studi : Pendidikan Olahraga  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan Judul "*Efektivitas Media Pembelajaran Permainan Tradisional Bentengan Untuk Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Olahraga* " merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil-alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya.

Apabila pernyataan saya diatas dikemudian hari tidak benar, saya bersedia diberikan sanksi yang berlaku. Demikian Surat Pernyataan Keaslian Tulisan ini saya buat dalam keadaan sadar untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 25 Juli 2022

Yang membuat pernyataan



Guntur Adisyahputra

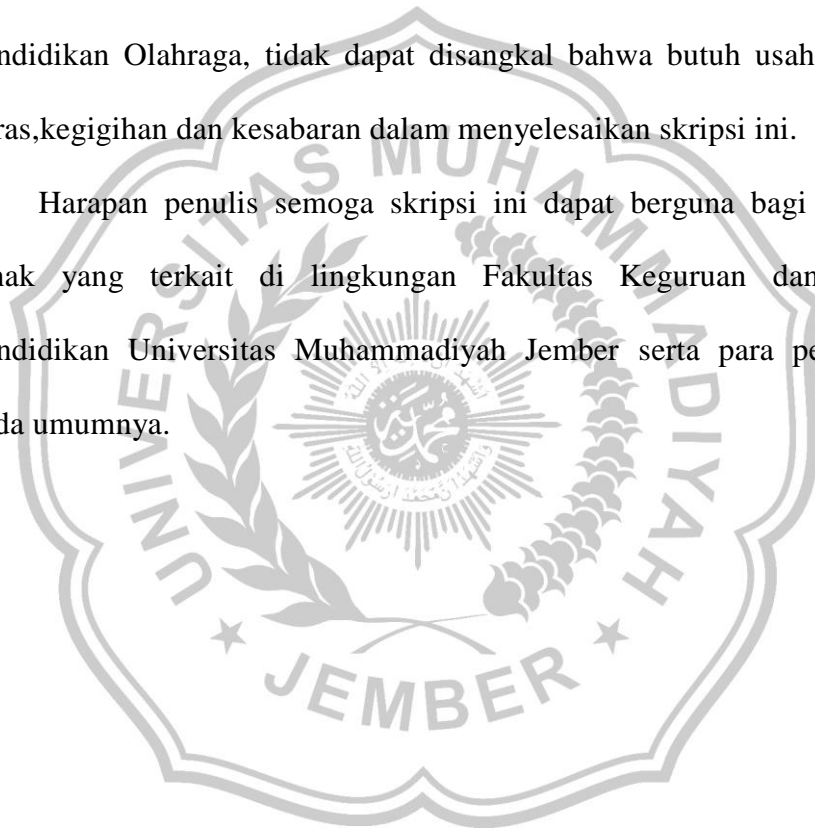
NIM. 1810281018

## PRAKATA

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Adapun judul skripsi yang saya ajukan adalah “Efektifitas Pembelajaran Permainan Tradisional Bentengan Dalam Pembelajaran Olahraga”

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi syarat kelulusan mata kuliah skripsi di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan program studi Pendidikan Olahraga, tidak dapat disangkal bahwa butuh usaha yang keras, kegigihan dan kesabaran dalam menyelesaikan skripsi ini.

Harapan penulis semoga skripsi ini dapat berguna bagi pihak-pihak yang terkait di lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jember serta para pembaca pada umumnya.



## UNGKAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengungkapkan rasa syukur atas limpahan berkah rahmat dan hidayah kehadiran Allah SWT atas terselesaikannya proposal skripsi ini. Demikian penulis mengungkapkan terima kasih yang sebesar-besarnya, atas segala upaya, bimbingan, dan arahan dari semua pihak :

1. Ahmad Sulaiman, M.pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Olahraga FKIP Universitas Muhammadiyah Jember.
2. Dr. Rizki Apriliyanto dan Bahtiar Hari Hardovi sebagai dosen pembimbing I dan dosen pembimbing II yang telah memberikan arahan serta masukan selama penyelesaian proposal skripsi ini.
3. Semua dosen Program Studi Pendidikan Olahraga FKIP Universitas Muhammadiyah Jember.
4. Kedua orang tua saya yang selalu mendoakan dan memberi motivasi dalam setiap langkah yang saya ambil
5. Semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, disampaikan terimakasih atas doa, bantuan dan bimbingannya.



## PERSEMBAHAN

Penulisan persembahan skripsi ini untuk:

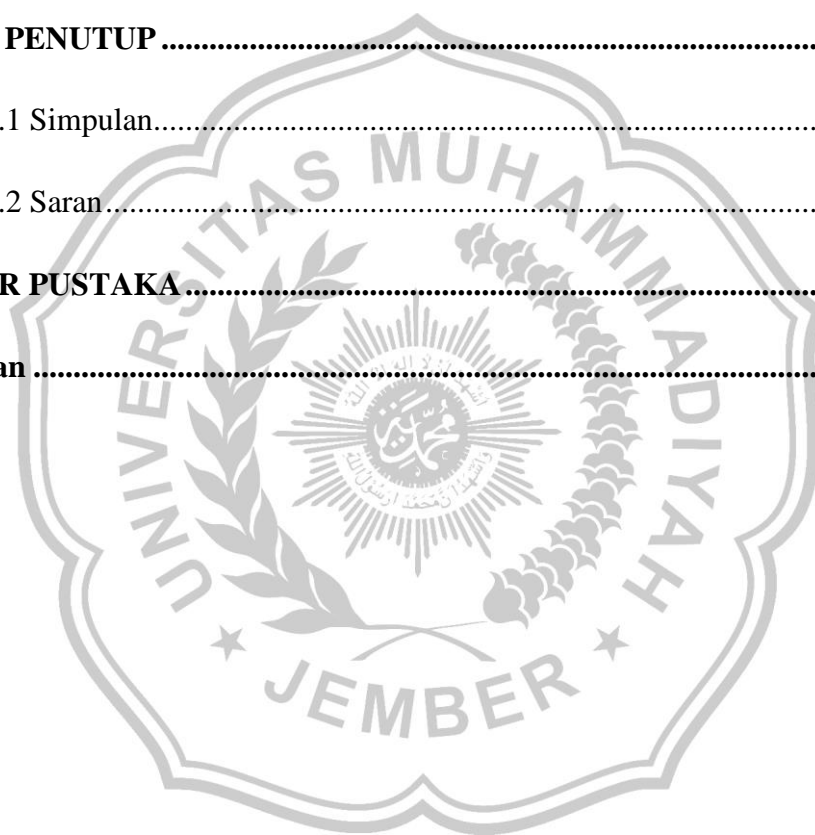
1. Ayah dan ibu tercinta yang telah memberikan banyak hal dalam kehidupan saya.
2. Saudara-saudara saya yang selalu memberikan motivasi kepada saya.
3. Para sahabat-sahabat seperjuangan yang sudah saling membantu dan mendukung satu sama lain dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Semua teman-teman yang telah memberikan banyak motivasi dan pelajaran hidup.
5. Almamaterku tercinta, Universitas Muhammadiyah Jember.
6. Organisasi HIMARAGA yang telah memberikan ilmu serta pengalaman diluar jam perkuliahan.

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN LOGO .....	iii
MOTTO .....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN.....	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
PRAKATA.....	vii
UNGKAPAN TERIMAKASIH.....	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Penelitian .....	1
1.2 Masalah penelitian .....	6
1.3 Tujuan Penelitian .....	6
1.4 Definisi Operasional.....	7
1.5 Manfaat penelitian.....	8
1.6 Ruang Lingkup.....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>9</b>

2.1 Kajian Pustaka.....	9
2.1.1 Deskripsi teorotis.....	9
2.1.2 Tujuan Pendidikan Jasmani.....	11
2.1.3 Fungsi Pendidikan Jasman .....	12
2.2 Hakikat Bermain .....	16
2.2.1 Permainan Tradisional.....	17
2.2.2 Jenis Permainan Tradisional.....	18
2.2.3 Manfaat Permainan Tradisional .....	19
2.3 Motivasi Belajar .....	20
2.3.1 Hakikat Motivasi Belajar .....	20
2.3.2 Indikator Motivasi Belajar .....	20
2.3.3 Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar .....	21
2.4 Kerangka Pikir.....	22
2.5 Hipotesis.....	25
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>26</b>
3.1 Jenis Penelitian.....	26
3.2 Rancangan Penelitian .....	26
3.3 Prosedur Penelitian.....	26
3.4 Populasi dan Sampel .....	27
3.5 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	28
3.6 Teknik Pengumpulan Data .....	28
3.7 Instrumen Pengumpulan Data .....	29

3.8 Teknik Penganalisisan Data .....	29
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>30</b>
4.1 Deskripsi Data .....	30
4.2 Pengujian Hipotesis .....	30
<b>BAB V PEMBAHASAN .....</b>	<b>33</b>
5.1 Pembahasan sesuai dengan penemuan .....	33
<b>BAB VI PENUTUP .....</b>	<b>35</b>
6.1 Simpulan.....	35
6.2 Saran.....	35
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>36</b>
<b>Lampiran.....</b>	<b>38</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Validitas kuisisioner .....	30
Tabel 4.2 Kategori lembar nilai kuisisioner .....	31



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir.....	24
Gambar 5.1 Diagram peningkatan motivasi siswa.....	33



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Foto kegiatan .....	38
Lampiran 2 Lembar kuisioner .....	39
Lampiran 3 Pernyataan keaslian penulisan .....	40
Lampiran 4 Riwayat hidup .....	41



## ABSTRAK

Adisyahputra, Guntur. 2022. *Efektivitas Media Pembelajaran Permainan Tradisional Bentengan Untuk Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Olahraga*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Olahraga, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jember. Pembimbing: (1) Dr. Rizki Apriliyanto, M.Pd. (2) Bahtiar Hari Hardovi, M.Pd

**Kata kunci** : pendidikan jasmani, efektivitas media pembelajaran, permainan tradisional bentengan.

Latar belakang penelitian ini diantaranya adalah karena kebosanan siswa dalam mengikuti pembelajaran olahraga di sekolah. Kurangnya guru dalam menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga membuat siswa bosan mengikuti pembelajaran.

Guru diharapkan mampu menggunakan media pembelajaran yang semenarik mungkin. Masalah dalam penelitian ini adalah (1) penerapan media permainan tradisional bentengan (2) berapakah ke efektivitasan media pembelajaran permainan tradisional.

.Jenis penelitian yang digunakan adalah pendekatan non-eksperimen menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif, subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV yang dilaksanakan di SD Assunniyyah Kencong tahun 2022-2023.

.Dari hasil penelitian di atas, bahwa efektivitas proses pembelajaran dari pertemuan pertama sampai dengan pertemuan ke empat mendapat kategori baik dan baik sekali. Hal ini bisa dilihat dari nilai rata-rata hasil kuisioner yang telah diisi oleh peserta didik.

Simpulan penelitian ini adalah media pembelajaran menggunakan media permainan tradisional terbukti efektif untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran olahraga, minat siswa semakin meningkat di setiap pertemuan dan hasil belajar yang diperoleh siswa pun meningkat.