

# UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL MELALUI ALAT PERAGA LOMTALIS SISWA KELAS 3 SD NEGERI SENDEN 2 MUNGKID

<sup>1</sup> Dr. Feri Budi Setyawan., M.Pd., AIFO-FIT, <sup>2</sup> Nurul Rejeki Yusriani

Email : <sup>1</sup>[feri.setyawan@pgsd.uad.ac.id](mailto:feri.setyawan@pgsd.uad.ac.id), <sup>2</sup>[nurul1900005002@webmail.uad.ac.id](mailto:nurul1900005002@webmail.uad.ac.id)  
Ahmad Dahlan University; Universitas Ahmad Dahlan

## ARTICLE INFO

## ABSTRACT (10PT)

### Article history

Received  
Revised  
Accepted

### Keywords

Cognitive,  
Psychomotor,  
LOMTALIS

*Learning activities that are still centered on the material and the lack of application of the use of teaching aids result in low student learning outcomes in traditional games. This study was prepared with the aim of improving student learning outcomes and knowing the application of LOMTALIS props on traditional game material in class III at Senden 2 Mungkid State Elementary School.*

*This type of research is Classroom Action Research (PTK). This research design uses the Suharsimi Arikunto model with action planning, implementation, observation, reflection and is carried out per cycle. The object of the research was the application of the use of LOMTALIS props. The subjects of this research were third grade students of SD Negeri Senden 2. The data collection instruments used were observation, tests, and documentation. The data were analyzed descriptively quantitatively and qualitatively and presented in the form of tables and graphs.*

*The results showed an increase in cognitive learning outcomes from pre-cycle 20% increased to 81.25% in cycle II. The increase also occurred in the psychomotor learning outcomes of some students in the pre-cycle getting a percentage of 52.5% increased to 87.5% in cycle 2. The results of the application of LOMTALIS props obtained pre-cycle data obtained 65.38%. Continued in cycle I obtained a result of 75%. In cycle I, there was an increase of 9.65%. In cycle II, the application of the use of LOMTALIS props reached 80.76%.*

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



ABSTRAK (10PT)

**Kata Kunci**

Kognitif,  
Psikomotor,  
LOMTALIS

Kegiatan pembelajaran yang masih berpusat pada materi dan kurangnya penerapan penggunaan alat peraga mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa pada materi pembelajaran permainan tradisional. Penelitian ini disusun dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan mengetahui penerapan alat peraga LOMTALIS pada materi pembelajaran permainan tradisional di kelas III SD Negeri Senden 2 Mungkid.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Desain penelitian ini menggunakan model Suharsimi Arikunto dengan perencanaan tindakan, pelaksanaan, observasi, refleksi dan dilakukan per siklus. Objek penelitian adalah penerapan penggunaan alat peraga LOMTALIS. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri Senden 2. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes, dan dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif serta disajikan dalam bentuk tabel dan grafik.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar kognitif dari prasiklus 20% meningkat menjadi 81,25% pada siklus II. Peningkatan juga terjadi pada hasil belajar psikomotorik beberapa siswa pada pra siklus mendapatkan persentase 52,5% meningkat menjadi 87,5% pada siklus II. Hasil penerapan alat peraga LOMTALIS diperoleh data pra siklus memperoleh hasil 65,38%. Dilanjutkan pada siklus I diperoleh hasil 75%. Pada siklus I terjadi peningkatan sebesar 9,65%. Pada siklus II penerapan penggunaan alat peraga LOMTALIS mencapai 80,76%.

**Pendahuluan [12pt. Cambria Bold]**

Pendidikan sangatlah penting bagi setiap anak bahkan setiap anak perlu mengenyam pendidikan. Pendidikan sendiri adalah segala kegiatan pembelajaran yang berlangsung sepanjang zaman dalam segala situasi kegiatan kehidupan (Suparlan Suhartono dalam Sugini, 2019). Pendidikan berlangsung di segala jenis, bentuk, dan tingkat lingkungan hidup, yang kemudian mendorong pertumbuhan segala potensi yang ada dalam diri individu. Sedangkan menurut Anas Salahudin dalam (Sugini, 2019) pendidikan adalah usaha sadar pendewasaan manusia seutuhnya (lahir dan batin), baik oleh orang lain maupun oleh dirinya sendiri, dalam arti tuntunan agar anak didik memiliki kemerdekaan berpikir, merasa, berbicara, dan bertindak, serta percaya diri dengan penuh rasa tanggung jawab dalam setiap tindakan dan perilaku kehidupan sehari-hari. Selain itu Pendidikan adalah penentuan manusia untuk berbuat dan mengisi kehidupan yang dapat digunakan untuk informasi sehingga dapat meningkatkan kualitas hidup (Rahmawati dkk, 2019). Berdasarkan pengertian pendidikan menurut beberapa ahli diatas pendidikan adalah usaha mendorong sebuah potensi untuk proses pendewasaan dalam pendidikan guna meningkatkan kualitas hidup. Pendidikan perlu karena pada usia anak sekolah dasar mereka masih bisa di arahkan dengan baik demi

menyongsong masa depan mereka. Salah satu jenjang pendidikan yang ada di Indonesia adalah pendidikan sekolah dasar.

Pada usia sekolah dasar, peserta didik lebih senang pada pembelajaran yang sifatnya bermain atau hal-hal konkret. Seperti yang dikemukakan oleh Piaget (Fitriana, 2018) perkembangan peserta didik dibagi menjadi empat tahap yaitu (1) tahap sensori motorik, (2) tahap praoperasional, (3) tahap operasional konkret dan (4) tahap operasional formal. Dalam teori piaget (dalam Mukhlisah AM 2015) usia sekolah dasar termasuk kedalam tahap operasional konkret karena salah satu cirinya yaitu memahami hal-hal yang bersifat konkret. Mengembangkan kemampuan berfikir peserta didik dapat dilakukan dengan cara menggunakan benda-benda nyata atau menggunakan alat peraga dalam suatu proses pembelajaran salah satunya dengan penggunaan alat peraga pembelajaran.

Salah satu pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik adalah pembelajaran dengan permainan. Pitadjeng (dalam Budi Adi Prayogo 2017) menjelaskan bahwa "Dunia anak tidak terlepas dari permainan. Permainan merupakan suatu hal yang menyenangkan bagi anak". Dengan sesuatu yang menyenangkan ini peserta didik diharapkan dapat tertarik dan berminat untuk terus mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung. Hurlock (dalam Budi Adi Prayogo 2017) menyatakan akhir masa anak-anak mulai umur 6 tahun sampai mengalami pubertas sering disebut usia bermain, disebut demikian karena luasnya minat dan kegiatan bermain. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang menggunakan permainan sebagai cara maupun alat penyampaiannya akan dapat menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran guru sering menghadapi berbagai kendala ketika guru sedang menyampaikan materi ajar kepada siswa. Menurut (Murni, 2020) Kendala ini salah satunya disebabkan bagaimana cara guru dalam menyampaikan materi masih tidak menggunakan media maupun alat peraga menimbulkan kurang minatnya siswa dalam proses belajar sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa. Hasil belajar itu sendiri merupakan perubahan tingkah laku yang terjadi pada seseorang setelah melakukan tindakan pada orang tersebut dan perubahan yang terjadi dapat diukur dan diamati dari keterampilan, pengetahuan dan sikap adapun pendapat menurut para ahli, menurut Mulyasa dalam (Tethool dkk, 2021) hasil belajar adalah prestasi belajar siswa secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan. Sedangkan menurut (Tethool dkk, 2021) hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Sebagai salah satu patokan untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran, hasil belajar merefleksikan hasil dari proses pembelajaran yang menunjukkan sejauh mana murid, guru, proses pembelajaran dan lembaga pendidikan telah mencapai tujuan

pendidikan yang telah ditentukan. Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat kita simpulkan hasil belajar adalah tingkah laku yang dapat kita amati dari keterampilan pengetahuan ataupun sikap untuk merefleksikan sebuah hasil dalam proses pembelajar melalui ranah kognitif, ranah afektif maupun ranah psikomotor. Hasil belajar dari ranah psikomotor yang dikemukakan oleh Simpson dalam (Djazari & Sagoro, 2011) yang menyatakan bahwa hasil belajar psikomotor ini tampak dalam bentuk keterampilan dan kemampuan bertindak individu. Hasil belajar psikomotor sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif (memahami sesuatu) dan hasil belajar afektif (yang baru tampak dalam bentuk kecenderungan-kecenderungan berperilaku). Oleh karena itu dalam proses belajar mengajar metode ceramah dan pembelajaran yang tidak menggunakan media maupun alat peraga dalam menunjang pembelajaran, mengakibatkan siswa kurang minatnya terhadap pembelajaran permainan tradisional mengakibatkan hasil belajar siswa menurun.

Menurut Euis Kurniati (2016:2) permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Beberapa permainan tradisional menurut Nazarullail dkk dalam (Maula dkk, 2021) yaitu pertama permainan untuk mengembangkan aspek sosial, yaitu Benteng, Petak Umpet, Gobak sodor, Cublek-cublek suweng. Kedua permainan untuk perkembangan motorik anak yaitu engklek, lompat tali. Ketiga permainan untuk mengembangkan perkembangan kognitif anak yaitu dam-daman. Beberapa permainan tersebut memiliki banyak manfaat bagi perkembangan anak-anak. Permainan yang biasa dilakukan di Sekolah dasar yaitu gobak sodor dan lompat tali.

Menurut Keen Achroni dalam (Kurniansyah & Kumaat, 2021) Permainan lompat tali merupakan permainan tradisional yang sangat populer di kalangan anak-anak pada era 80-an. Permainan ini bisa dilakukan minimal 3 anak. Permainan ini biasa dilakukan dengan melompat dari yang rendah hingga tinggi. Dalam kegiatan lompat tali kita sebaiknya mengajari anak untuk melompat dengan baik benar agar tidak terjadi cedera. Banyaknya manfaat yang didapat dari bermain lompat tali diantaranya memberikan kegembiraan pada anak, melatih semangat kerja keras anak, melatih kecermatan anak, melatih motorik kasar anak, melatih keberanian anak dan mengasah kemampuan anak untuk mengambil keputusan, menciptakan emosi positif bagi anak, menjadi media untuk anak menjadi sosialis dan membangun sportifitas anak (Keen Achroni dalam (Lestari, 2019). Bermain lompat tali akan membuat anak merasa senang terlebih bermainnya dilakukan bersama dengan banyak teman-temannya.

Permainan lompat tali ini biasa dimainkan oleh beberapa anak menggunakan karet yang dirangkai menjadi tali. Untuk mempermudah anak maka dibuatlah alat peraga Lompat

Tali Praktis (LOMTALIS). Alat peraga LOMTALIS ini juga sudah tervalidasi dan sudah mendapat Hak Kekayaan Intelektual (HKI) dengan nomor EC00202202433. Hal tersebut dapat dibuktikan pada lampiran halaman 207. LOMTALIS itu sendiri adalah alat yang digunakan dalam permainan lompat tali secara praktis. Sesuai dengan namanya LOMTALIS merupakan alat permainan olahraga lompat tali yang dimodifikasi agar mudah dibawa serta dapat disimpan di saku. Selain itu, LOMTALIS juga dapat mempermudah anak dalam bermain lompat tali bahkan dapat mengefisienkan waktu sehingga anak tidak perlu membuat alat (merangkai karet gelang) terlebih dahulu saat akan bermain.

Berdasarkan hasil observasi pada studi pendahuluan yang telah dilakukan pada tanggal 10 Januari-10 Juni 2022 di Sekolah Dasar Negeri 2 Senden Mungkid pada pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) dengan materi bergerak secara seimbang, lentur, lincah, dan berdaya tahan dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana dan atau tradisional dan diperoleh informasi bahwa KKM pada pembelajaran tersebut adalah 70. Dari KKM 70 yang ditentukan terdapat siswa yang belum tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar yang dicapai siswa masih rendah. Terbukti 16 siswa tidak memperhatikan pembelajaran guru. Terlihat saat proses pembelajaran guru sering meninggalkan muridnya dengan hanya memberi tugas, guru mengajar tidak sesuai RPP, guru memberikan pembelajaran kepada siswa hanya untuk mencatat materi, guru mengajar tanpa menggunakan alat peraga pada pembelajaran yang menggunakan alat peraga, anak bermain sendiri dan berbicara sendiri saat guru sedang menjelaskan materi apabila diberi pertanyaan hanya diam saja meskipun sebenarnya belum memahami materinya, guru kurang kreatif dalam menarik perhatian pada saat pembelajaran sehingga anak menjadi bosan. Dalam pembelajaran juga belum digunakannya alat peraga maupun permainan edukatif yang mendukung kegiatan belajar mengajar di sekolah yang dapat mengasah kecerdasan peserta didik. Kenyataannya yang ada di lapangan bahwa saat ini ada 6 siswa yang masih kesulitan mempelajari dan menyelesaikan soal terkait materi pembelajaran permainan tradisional, tidak sesuai dengan yang diharapkan guru. Oleh karena itu, diperlukan alternatif solusi untuk mendukung pembelajaran di kelas serta untuk menarik perhatian peserta didik agar pembelajaran tidak terasa membosankan bagi peserta didik dan terciptanya suasana yang menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tersebut untuk mengetahui “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pembelajaran Permainan Tradisional Melalui Alat Peraga LOMTALIS Siswa Kelas 3 Sd Negeri Senden 2 Mungkid” Siswa Kelas 3 Sd Negeri Senden 2 Mungkid”

## Metode

Penelitian ini termasuk penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dengan desain penelitian Suharsimi Arikunto. Subjek penelitian ini siswa kelas III SD Negeri Senden 2 yang berjumlah 16 orang dengan objek penerapan penggunaan alat peraga LONTALIS pada pembelajaran permainan tradisional. Kriteria keberhasilan tindakan yaitu Keberhasilan hasil belajar dengan menggunakan alat peraga LOMTALIS dengan materi pembelajaran permainan tradisional pada penelitian ini dapat dilihat dan diukur dari peningkatan hasil belajar siswa yang diperoleh dari hasil tes yang dilakukan di siklus I dan siklus II yaitu jika 75% dari jumlah peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran memperoleh nilai KKM > 70. Dikatakan berhasil jika nilai rata - rata siswa telah mencapai kriteria ketuntasan minimal KKM yang telah ditetapkan yaitu 70.

## Hasil dan Pembahasan [12 pt. Cambria Bold]

### 1. Hasil belajar

Penelitian yang dilaksanakan telah menghasilkan data bahwa dengan menggunakan alat peraga LOMTALIS mampu membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar kognitif dan hasil belajar psikomotorik. Hasil penilaian awal memperlihatkan bahwa hampir seluruh siswa yang menjadi subjek pada penelitian ini seluruhnya belum mencapai ketuntasan minimal yaitu memiliki nilai 70%. Subjek pada penelitian ini adalah 16 siswa kelas III SD Negeri Senden 2.

Pada pra-siklus peneliti melaksanakan observasi awal untuk melihat kemampuan siswa sebelum diberi tindakan (Kartika, 2023). Observasi awal menunjukkan bahwa siswa mengikuti pembelajaran seperti biasa namun terkesan siswa kurang bersemangat mengikuti pembelajaran walaupun sudah diberi motivasi oleh gurunya. Guru kelas menjelaskan bahwa dibutuhkan sesuai yang menarik agar siswa lebih termotivasi dalam pembelajaran terkait materi bergerak secara seimbang, lentur, lincah, dan berdaya tahan. Pada materi ini tentunya penggunaan alat peraga perlu karena alat peraga dapat merangsang perhatian dan perasaan siswa sehingga siswa terdorong dengan semangat dan berminat untuk mengikuti proses pembelajaran dan mempermudah guru dan siswa dalam menyajikan dan menyerap materi pelajaran (Sutrisno, 2021). Pada penelitian ini alat peraga yang digunakan adalah LOMTALIS yang akan digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa terkait materi pembelajaran permainan tradisional.

. Pencapaian pada siklus I terlihat bahwa ada 1 siswa yang dinyatakan tuntas pada peningkatan hasil belajar kognitif dan psikomotorik. Namun demikian, jumlah siswa yang belum tuntas masih lebih banyak. Hal ini menunjukkan 6,25 % siswa mengalami ketuntasan belajar dan 15 siswa atau 93,75 % siswa belum tuntas pada hasil belajar kognitif dan psikomotorik. Namun sebagian besar siswa sudah menunjukkan ketuntasan walaupun hanya kegiatan kognitif maupun psikomotorik.

Pada siklus II kegiatan pembelajaran terlaksana dengan lebih lancar karena peneliti telah mempelajari hal-hal yang belum tercapai pada siklus I. Pencapaian pada siklus II ini sudah mencapai 81,5% terlihat bahwa hampir seluruh siswa yang dinyatakan tuntas pada peningkatan hasil belajar kognitif dan psikomotorik. Hanya tinggal 3 siswa yang tidak tuntas pada hasil belajar kognitif dan 2 siswa pada hasil belajar psikomotorik. Hasil penelitian telah dinyatakan berhasil karena sudah lebih dari 70% siswa mengalami peningkatan hasil belajar kognitif dan psikomotorik.

Hasil belajar siswa tidak semua mencapai KKM. Hal tersebut karena ada faktor lain yang berpengaruh. Seperti siswa yang mendapatkan nilai mencapai KKM karena ada faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor internal yang berpengaruh pada hasil belajar diantaranya minat belajar karena penasaran dengan alat peraga yang telah dibawa oleh guru, penggunaan alat peraga dapat menambah daya tarik perhatian siswa serta membuat siswa memahami materi menjadi lebih jelas dan siswanya ikut dilibatkan dalam mendemonstrasikan alat peraga (Rahmawati, 2023).

Siswa yang tidak mencapai KKM tentu ada faktor yang mempengaruhi. Faktor tersebut dari faktor internal yaitu kondisi badan yang kurang sehat, belum sarapan pagi, ruangan kelas yang panas, dan kurang tidur karena semalam begadang. Adapun faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar, faktor itu seperti permasalahan di rumah yang berdampak pada hasil belajar siswa (Rahmawati, 2023).

Berdasarkan peningkatan hasil belajar siswa pada materi pembelajaran permainan tradisional kelas III SD Negeri Senden 2 Mungkid menggunakan alat peraga LOMTALIS, maka penelitian tindakan kelas ini dikatakan meningkat dan siklus penelitian dihentikan.

## 2. Penerapan Alat Peraga LOMTAKIS

Penerapan penggunaan alat peraga dilakukan dengan persiapan alat peraga. Cara dan macam penggunaan setiap alat peraga memang berbeda-beda sesuai dengan konsep materi yang harus dipahami oleh anak dan disesuaikan dengan metode pembelajaran yang digunakan. Guru harus paham dan terampil dalam mengelola alat peraga (Sukayati & Suharjana, 2009). Dengan penggunaan alat peraga siswa akan terlibat aktif dalam pembelajaran dan lebih fokus sehingga pengetahuan siswa terhadap materi akan lebih baik (Rahmawati, 2023). Selain itu pembelajaran siswa akan lebih bermakna. Pembelajaran bermakna dapat membantu siswa memahami materi lebih baik sehingga dapat tersimpan lebih lama dan dapat digunakan dalam menyelesaikan permasalahan lain yang ditemui siswa dalam kehidupan nyata (Subella dkk., 2023). Pada saat pembelajaran dimulai anak diperlihatkan alat peraga LOMTALIS. Setelah siswa melihat alat peraga LOMTALIS beberapa siswa bertanya terkait alat peraga LOMTALIS. Pada saat pembelajaran berlangsung guru menjawab pertanyaan bahwa LOMTALIS adalah sebuah alat peraga lompat tali yang dibuat praktis agar anak tidak perlu merangkai karet. Selanjutnya guru memperlihatkan cara menggunakan alat peraga LOMTALIS yaitu dengan cara menarik tali alat peraga tersebut maka tali tersebut akan panjang dan untuk menyesuaikan ukuran alat peraga tersebut tinggal di putar bagian sampingnya. Pada saat sebelum melakukan permainan tradisional siswa melakukan hompimpa 2 yang kalah diminta memegang alat peraga LOMTALIS untuk memegang alat peraga tersebut 14 siswa lainnya bergantian dalam bermain permainan tradisional lompat tali apabila pemain ada yang menyentuh tali sebelum memasuki tahap di atas pinggang maka siswa tersebut menggantikan memegang alat peraga. Tahapan dalam bermain permainan tradisional itu sendiri Adapun cara bermain lompat tali menurut Keen Achroni yang dikutip oleh (Lisdayanti, 2020) , permainan tradisional lompat tali untuk ketinggian karet mulai dari setinggi mata kaki, lalu naik ke betis, lutut, paha, hingga pinggang. Sedangkan menurut Menurut Syamsidah dalam (Lisdayanti, 2020) tahap bermain permainan tradisional lompat tali apabila tahap lutut dapat dilalui, dilanjutkan pada tahap setinggi pinggang, setelah tahap pinggang anak boleh menyentuh tali Lakukan permainan ini sampai tali setinggi tangan memegang tali menunjang udara.

Pada saat bermain permainan tradisional lompat tali siswa melakukan kegiatan yang harus mereka lakukan yaitu siswa melakukan gerak secara seimbang, lentur, lincah, dan berdaya tahan. Pada tahap 1. Tali di letakkan di atas jempol siswa melompat dengan

menggunakan satu kaki pada saat siswa sedang melompat dengan 1 kaki disitulah penilaian keseimbangan serta kebenaran siswa saat melakukan gerak melompat dengan benar menggunakan 1 kaki; Tahap 2. Tali diletakkan di mata kaki tahap lutut dapat dilalui, dilanjutkan pada tahap setinggi pinggang, setelah tahap pinggang anak boleh menyentuh tali Lakukan permainan ini sampai tali setinggi tangan memegang tali menunjang udara; Tahap 3. Tali di letakkan di Lutut Siswa Melompati tali siswa melompat tali tersebut dengan melompat; Tahap 4. Tali diletakkan di Pusar Siswa Melompati tali; Tahap 5. Tali diletakkan di pinggang; Tahap 6. Tali diletakkan didada siswa melewati tali dengan melakukan gerakan meliukkan badan ke belakang badan sambil melewati tali tanpa menyentuh tali pada tahap ini siswa dinilai kelenturan saat melakukan gerakan.; Tahap 7. Tali diletakkan di leher siswa melompat boleh menyentuh tali. Pada tahapan ini beberapa siswa berhasil melompat tinggi atau pun melewati tali dengan cara salto.pada saat itu peneliti melakukan penelitian terkait kelincahan gerakan saat melakukan lompatan tinggi pada saat bermain permainan tradisional lompat tali; Tahap 8. Tali diletakkan di kepala siswa melompat tinggi; Tahap 9. Tali dipegang dengan tangan lurus keatas siswa melewati tali dengan lompat tinggi; Tahap 10. Siswa melompati tali atau skipping yang diputar oleh kedua teman nya. Pada saat itu siswa melakukan gerakan berdaya tahan tubuh dan pada saat melakukan lompat tali tersebut disitulah peneliti menilai ketahanan siswa dalam melakukan skipping pada permainan tradisional lompat tali. Dalam materi pembelajaran permainan tradisional ini tentunya alat peraga sangat dibutuhkan. Alat peraga ini sebagai alat visual yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran supaya menjadi lebih menarik dan membangkitkan minat siswa dalam mendalami suatu materi (Sumiharsono, 2017:2). Penggunaan alat peraga bertujuan agar pembelajaran menjadi aktif dan kreatif dan membantu siswa dalam memahami materi. Oleh karena itu guru harus pandai-pandai dalam memilih alat peraga. (Sidiq & Syaripudin, 2022). Hasil penerapan alat peraga lomtalis diperoleh data pra siklus mendapatkan hasil 67,30 Pada kegiatan pra siklus ini masih di belum mendapatkan hasil maksimal. Dilanjutkan dengan kegiatan siklus I dan memperoleh hasil sebesar 75%. Pada siklus I ini mendapatkan peningkatan sebesar 7,7% .

Pada siklus II untuk penerapan penggunaan alat peraga LOMTALIS mencapai 80,76%. Pada siklus ini menunjukkan peningkatan sebesar 5,76% .Sedangkan peningkatan dari pra siklus ke siklus II ini sebesar 13,46%. Dengan adanya peningkatan pada penerapan penggunaan alat peraga LOMTALIS maka penelitian sudah dianggap selesai.

#### Simpulan [12 pt. Cambria Bold]

Berdasarkan Hasil Penelitian Serta Pembahasan Yang Diperoleh Dari Penelitian Tindakan Kelas Dengan Judul Ini Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pembelajaran Permainan Tradisional Melalui Alat Peraga LOMTALIS Siswa Kelas 3 SD Negeri Senden 2 Mungkid dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil belajar pada materi pembelajaran permainan tradisional melalui alat peraga LOMTALIS.

Hasil belajar pada penilaian pra siklus menunjukkan bahwa seluruh siswa yang menjadi subjek penelitian belum tuntas karena belum mencapai kriteria yaitu 70. Pada siklus I diperoleh data bahwa terdapat 1 siswa yang telah tuntas tuntas pada hasil belajar kognitif dan psikomotorik menunjukkan 6,25 % Pada siklus II sudah 81,25 % atau 13 siswa telah tuntas. Hasil penelitian telah dinyatakan berhasil karena sudah

lebih dari 70% siswa mengalami peningkatan hasil belajar kognitif maupun hasil belajar psikomotorik. Peningkatan pada hasil belajar kognitif dari pra siklus 20% meningkat menjadi 81,25% pada siklus II. Peningkatan yang terjadi juga signifikan hasil belajar psikomotor pada beberapa siswa yang pada pra-siklus mendapatkan persentase 52,5% meningkat menjadi 87,5% pada siklus II.

2. Penerapan alat peraga LOMTALIS pada materi pembelajaran permainan tradisional .

Hasil penerapan alat peraga LOMTALIS diperoleh data pra siklus dengan hasil 67,3%. Pada kegiatan pra siklus ini masih belum mendapatkan hasil maksimal. Pada siklus I memperoleh hasil sebesar 75%. Pada siklus I ini mendapatkan peningkatan sebesar 9,65% Pada siklus II untuk penerapan penggunaan alat peraga LOMTALIS mencapai 80,76%. Pada siklus ini menunjukkan peningkatan sebesar 5,76%. Sedangkan peningkatan dari pra siklus ke siklus II ini sebesar 13,46 %.

### Daftar Pustaka [12 pt CAMBRIA bold]

- Amaliyah, F. K. (2017). Pengaruh Lompat Tali (Rope Jump) Terhadap Kelincahan Pada Anak Usia 9-10 Tahun Di Sdn Losari 153 Surakarta. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.
- Amriyana. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Alat Peraga Mathematic Education Quality Improvement Program (Meqip) Pada Siswa Kelas Iii Upt Spf SD Inpres Minasa Upa. In *Braz Dent J.* (Vol. 33, Issue 1).
- Anjaswati, K. (2016). *Pengaruh Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Inpres Bontoala Ii Kecamatan Pallangga*. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arsyad, B., & Saleh, S. R. (2022). Desain Instrumen Penilaian Ranah Psikomotorik pada Pembelajaran Bahasa Arab. *JAEL: Journal of Arabic Education and Linguistic*, 2(2), 53–63. <https://journal3.uin-a-laudin.ac.id/index.php/jael/article/view/29747>
- Artika, M. (2020). *Upaya Penerapan Permainan Tradisional dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Kelas A1 di Taman Kanak-kanak Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung*. <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/9717>
- Djazari, M., & Sagoro, E. M. (2011). Evaluasi Prestasi Belajar Mahasiswa Program Kelanjutan Studi Jurusan Pendidikan Akuntansi Ditinjau Dari Ipk D3 Dan Asal Perguruan Tinggi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 9(2), 103–112. <https://doi.org/10.21831/jpai.v9i2.970>
- Fitriana, Nur Syifa. 2018. *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna pada Pembelajaran Tematik*. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
- Hasanah, N. U., Jaya, M. T. B. ., & Surahman, M. (2018). Bermain Lompat Tali dan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 1–9. [jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PAUD/article/download/14957/10909](http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PAUD/article/download/14957/10909)
- Hikmawati, Hikmawati; Kusmiyati, Kusmiyati; Sutrio, S. (2019). Keterampilan Psikomotor Siswa Dalam Melakukan Kegiatan Percobaan Tentang Suhu Dan Kalor Menggunakan Media Tiga Dimensi Dan Simulasi Komputer. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Fisika Indonesia*, 1(1), 1–5.
- Kartika, P. A. (2023). *UPAYA PENINGKATAN LITERASI MEMBACA DAN MENULIS MENGGUNAKAN MEDIA FLASHCARD PADA SISWA INKLUSI KELAS VI SD WIROSABAN TAHUN PELAJARAN 2022/2023*. Skripsi Universitas Ahmad Dahlan.

- Kurniansyah, M. F., & Kumaat, N. A. (2021). Analisis gerak motorik anak usia 9-11 tahun melalui permainan lompat tali pada siswa sd negeri 34 gresik. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 9(3), 61–70. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-kesehatan-olahraga/article/view/40817>
- Kurniati Euis. (2016). Permainan Tradisional. Jakarta: Prenadamedia Group
- Lestari, A. (2019). *MELALUI PERMAINAN LOMPAT TALI PADA ANAK KELOMPOK A RAUDHATUL ATHFAL DARUL HIKMAH TAMANSARI MUMBULSARI JEMBER SKRIPSI diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri Jember untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan ( S . Pd ) Fa*. IAIN Jember.
- Lisdayanti. (2020). INTEGRASI NILAI-NILAI KARAKTER PADA PERMAINAN TRADISIONAL LOMPAT TALI DALAM MENGUKUR KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK DI PAUD IT ANAK MANDIRI PALU SKRIPSI. *Kaos GL Dergisi*, 8(75), 147–154. <https://doi.org/10.1016/j.jnc.2020.125798%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.smr.2020.02.002%0Ahttp://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/810049%0Ahttp://doi.wiley.com/10.1002/anie.197505391%0Ahttp://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9780857090409500205%0Ahttp://>
- Lubis, R., & Khadijah, K. (2018). Permainan Tradisional sebagai Pengembangan Kecerdasan Emosi Anak. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 177–186. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2018.42-05>
- Maula, A., Nazarullail, F., & Adhani, D. N. (2021). Peran Guru Terkait Tentang Permainan Tradisional Berbasis Aplikasi di Satuan PAUD di Era New Normal. *Journal Of Early Childhood Education And Research*, 2(2), 67–72.
- Megawati, R. (2021). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali Di Taman Kanak-Kanak Melati 2 Telanaipura Kota Jambi. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTHAN THAHA SAIFUDDIN.
- Mukhlisah AM. 2015. Pengembangan Kognitif Jean Piaget dan Peningkatan Belajar Anak Diskalkulia. *Jurnal Kependidikan Islam*, 6.2 (2015), 118-43.
- Murni, J. S. (2020). *TENTANG KPK DAN FPB MENGGUNAKAN MEDIA DAKON*. UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA.
- Mutia. (2021). CHARACTERISTICS OF CHILDREN AGE OF BASIC EDUCATION. *FITRAH*, 3(1), 104–116.
- Ningtiasih, S. W., Syahrial, S., & Kurniawan, A. R. (2020). *Analisis Permainan Tradisional Daerah Kabupaten Sarolangun Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. [https://repository.unja.ac.id/16102/%0Ahttps://repository.unja.ac.id/16102/2/Skrripsi\\_Sri\\_Wiliah\\_Ningtiasih\\_A1D117170.pdf](https://repository.unja.ac.id/16102/%0Ahttps://repository.unja.ac.id/16102/2/Skrripsi_Sri_Wiliah_Ningtiasih_A1D117170.pdf)
- Nugroho, A., Pestalozzi, D., & Putra, M. R. E. (2022). Peningkatan Kompetensi Guru melalui Pelatihan Penulisan Bahan Ajar dan Media Pembelajaran Inovatif di SDIT dan SMPIT Boarding School Musi Rawas. *PKM Linggau: Jurnal ...*, 2, 1–15. <https://jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/pkml/article/view/246%0Ahttps://jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/pkml/article/download/246/176>
- Nurtanto, M., & Sofyan, H. (2015). Implementasi Problem-Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif, Psikomotor, Dan Afektif Siswa Di Smk. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(3), 352. <https://doi.org/10.21831/jpv.v5i3.6489>
- Octavia, Silphy. (2020). Model Model Pembelajaran. Yogyakarta: Deepublish.
- Pramono, T. (2017). Mengoptimalkan Penggunaan Alat Peraga Dalam Setiap Kegiatan Pembelajaran. *Seminar Nasional 2017 “Menjadi Pembelajar Sepanjang Hayat Dengan Literasi Sebagai Upaya Memajukan Pendidikan Anak Bangsa,”* 1689–1699. [http://repository.upy.ac.id/1814/2/23\\_T.Pramono.pdf](http://repository.upy.ac.id/1814/2/23_T.Pramono.pdf)
- Prasasti, A., & Anggriyani, R. (2022). *IPA Sinta Afriani , Adelia Prasasti , & Rossy Anggriyani*. 7(1), 152–160.
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 33. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>

- Prayogo, Budi Adi. (2017). Pengembangan Permainan Monopoli sebagai Media.
- Purnomo, D. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Ekosistem Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning Di SD Muhammadiyah Klepu. In *DIGIBLI UAD*. UNIVERSITAS AHMADDAHLAN
- Putri, O. M., Qalbi, Z., Delrefi, & Putera, R. F. (2021). Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun The Influence of Traditional Game Jump Rope Towards Gross Motor Skill Development In Children Aged 5-6 Years Old. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, 8(1), 46–55. <http://journal2.uad.ac.id/index.php/jecce>
- Radhi, F. (2017). *Merancang Alat Peraga Sederhana (Aps) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Larutan Elektrolit Dan Nonelektrolit Di Sman 1 Sakti Pidie*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam, Banda Aceh.
- Rahmawati, N. (2023). PENGGUNAAN ALAT PERAGA REPLIKA SISTEM PEREDARAN DARAH MANUSIA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN KEAKTIFAN MATERI IPA KELAS V SD N SUKORENO. UNIVERSITAS AHMADDAHLAN.
- Rahmawati, N., Kartika, I., & Meliyana, E. (2019). Gambaran Perilaku Ibu Hamil Berdasarkan Karakteristik Ibu Dalam Mengatasi Emesis Gravidarum Di BPM Bidan A Kecamatan Warung Kondang Kabupaten Cianjur. *Jurnal Sehat Masada*, 13(1), 1–9. <https://doi.org/10.38037/jsm.v13i1.70>
- Rahmawati, Nurlaili, & Intan Widiyowati, I. (2018). Kemampuan kognitif siswa SMA yang diajar menggunakan model pembelajaran ARIAS pada pokok bahasan kelarutan dan hasil kali kelarutan. *Bivalen: Chemical Studies Journal*, 1(1), 33–38. <https://doi.org/10.30872/bcsj.v1i1.278>
- Ricardo, & Meilani, R. I. (2017). Impek minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal pendidikan menejemen perkantoran*, 6.
- Ridayani, T. W. (2017). Meningkatkan Kemampuan Guru Tk Dalam Membuat Alat Peraga Edukatif Melalui Bimbingan Pengawas Di Tk Binaan Kecamatan Balikpapan Tengah Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1–240.
- Rukmana, P. I., & Retnoningsih, D. A. (2022). Pengembangan Pedoman Penilaian Literasi Bahasa Untuk Siswa Sekolah Dasar Dalam Mencapai Kemampuan Higher Order Thingking Skills (Hots). *Edu Curio*, 1(1), 35–40.
- Rusefendi. (2006). Pengantar Kepada Membantu Guru Mengembangkan Potensinya Dalam Pengajaran Matematika. Bandung: Tarsito.
- Sakti, A. Y. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berupa Benda Konkret Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Sdn No. 70 Manjalling Kecamatan Moncongloe Kabupaten Maros* (Issue 70). Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Sari, N. (2021). *Permainan Lompat Tali Dalam Mengembangkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Handayani Kab. Muaro Jambi*. 1–175. <http://repository.uinjambi.ac.id/id/eprint/10392>
- Setiyaningrum, W. (2021). Implementasi Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Peserta Didik Kelas V Mi Mansyariqul Anwar 7 Labuhan Ratu Bandar Lampung Skripsi. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Shandi, S. A. (2018). Lompat Tali. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 17(2), 46–53.
- Siburian, H. H., & Galung, J. (2022). Peningkatan Minat Belajar Anak Usia Dini Menggunakan Alat Peraga Gambar. *PEADA': Jurnal Pendidikan Kristen*, 3(1), 1–16. <https://doi.org/10.34307/peada.v3i1.36>
- Sidiq, E. I., & Syaripudin, C. R. (2022). Sumber Belajar dan Alat Peraga Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 2(2), 596.
- Subella, S., Hakim, L., & Rizhardi, R. (n.d.). Pengaruh Metode Demonstrasi Berbantuan Alat Peraga Terhadap Pemahaman IPA Siswa. 4(2), 759–762
- Sugini, A. (2019). *Demokrasi Pendidikan dalam Perspektif Pendidikan Islam* (Vol. 22). <http://eprints.unwahas.ac.id/2196/>
- Sumiharsono, Rudy., dan Hasbiyatul Hasanah. 2017. *Alat peraga*. Jember: Pustaka Abadi.

- Susanti, N. (2018). Permainan Tradisional Lompat Tali Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini 3-4 Tahun Pada Kelompok Bermain Melati Kelurahan Muara Bulian. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI
- Sutrisno, S. (2021). Pengaruh Pemanfaatan Alat Peraga Ips Terhadap Kinerja Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 77. <https://doi.org/10.30659/pendas.8.1.77-90>
- Blended Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk. *Edutik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(3), 268–275. <https://doi.org/10.53682/edutik.v1i3.1546>
- Utami, D. P. (2021). *Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas sriwijaya tahun 2021*.
- Utami, P. P., Widiatna, A. D., Ayuningrum, S., Putri, A., Herlyna, & Adisel. (2021). Personality: How does it impact teachers' organizational commitment? *Cakrawala Pendidikan*, 40(1), 120–132. <https://doi.org/10.21831/cp.v40i1.33766>
- Wahyudi, I. (2020). Urgensi Penilaian Afektif Dalam Kurikulum 2013. *Journal of the American Chemical Society*, 123(10), 2176–2181. <https://shodhganga.inflibnet.ac.in/jspui/handle/10603/7385>
- Wati, N. R. (2021). Optimalisasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Permainan Lompat Tali. In *Frontiers in Neuroscience* (Vol. 14, Issue 1). Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Widiyanti, W., Maharani, T., Abdul Malik, H., Daarul Ghufron, T., Jakarta Utara, P., Guru PAUD, P., & Kusuma Negara, S. (2021). Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar melalui Permainan Lompat Tali. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Lompat Tali*, 1(1), 6.
- Yudaningsih. (2020). Penerapan Permainan Tradisional Lompat Tali Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Di Paud Harapan Sejati Padang Sidondang Kecamatan Sitiung Kabupaten Dharmasraya. In *file:///C:/Users/VERA/Downloads/ASKEP\_AGREGAT\_ANAK\_and\_REMAJA\_PRINT.docx* (Vol. 21, Issue 1).
- Yuniantika, V. (2019). *Pengaruh Penggunaan Permainan Lompat Tali Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak*. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU PEKANBARU.