

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Lembaga pendidikan formal atau sekolah merupakan tempat utama bagi seseorang untuk mendapatkan pendidikan. Sekolah dinilai memberikan kontribusi terbesar bagi seseorang dalam memperoleh pendidikan secara maksimal. Pendidikan merupakan proses masyarakat melalui lembaga pendidikan (sekolah, perguruan tinggi, atau lembaga lainnya) dengan sengaja mentransformasikan warisan budayanya, yaitu pengetahuan, nilai, dan keterampilan.<sup>1</sup> Ini berarti bahwa pendidikan adalah sebagai pelestari tata sosial dan tata nilai yang ada dan berkembang dalam masyarakat sekaligus sebagai agen pembaruan.<sup>2</sup>

Undang-undang RI No. 20 tahun 2003 Pasal 1 Bab I tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan; Pembelajaran adalah usaha sadar dan untuk mewujudkan suasana belajar, suatu proses pendidikan agar peserta didik secara aktif meningkatkan potensi dirinya untuk berakhlak mulia, keterampilan yang di perlukan dirinya, bangsa dan negara, serta dapat menunjang pengendalian diri, kekuatan rohani, agama, budi pekerti dan kecerdasan.

---

<sup>1</sup> Dwi Siswoyo, Dkk, *Ilmu Pendidikan*, (Yogyakarta: UNY Press, 2007), h.18.

<sup>2</sup> Usman, *Filsafat Pendidikan: Kajian Filosofis Pendidikan Nahdlatul Wathan di Lombok*, (Yogyakarta: Teras, 2010) h. 1.

Undang-undang di atas dengan menyatakan bahwa pendidikan pada hakekatnya tidak hanya bertujuan untuk membentuk manusia Indonesia yang cerdas, tetapi juga membentuk manusia Indonesia yang berbudaya. Pendidikan bukan hanya menjadi sarana transfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik, tetapi juga menumbuhkan sikap cinta terhadap budaya sendiri. Sehingga sekolah yang merupakan tempat pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam proses pelestarian budaya. Hal ini senada dengan pemikiran Sudarwan Danin yang mengatakan bahwa kesadaran atau yang disebut juga fungsi konservatif berarti sekolah bertanggung jawab untuk memperhatikan nilai-nilai budaya masyarakat dan membentuk harga diri sebagai manusia.<sup>3</sup>

Era saat ini dimana segala aktivitas bergantung pada alat yang terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi yang terus berjalan dengan sangat cepat. Kemajuan teknologi sangat membantu dalam kegiatan sehari-hari yang dilakukan oleh banyak orang. Salah satu teknologi canggih yang sering digunakan adalah handphone, bisa kita lihat dimana-mana saat ini semua orang lebih fokus pada handphone yang mereka pegang daripada memperhatikan lingkungan sekitarnya. Hal itu menjadikan keakraban dan keramahan yang menjadi ciri khas dari masyarakat Indonesia mulai luntur.<sup>4</sup>

Pendidikan olahraga merupakan disiplin ilmu yang didominasi oleh praktik dalam aktivitas fisik dan sedikit teori. Pada kurikulum 2013 (K13) pendidikan olahraga bidang pendidikan dasar diimplementasikan ke dalam Mata

---

<sup>3</sup> Sudarwan Danin, *Visi Baru Manajemen Sekolah*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008), h. 2

<sup>4</sup> Asriansyah, *Pengembangan Permainan Tradisional Untuk Melestarikan Budaya Bangsa Melalui Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar*, *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2018), h. 82-88

Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Sejalan dengan itu, hakikat pendidikan jasmani mencakup semua unsur kebugaran, keterampilan gerakan jasmani, kesehatan, permainan, olahraga, tari dan rekreasi.<sup>5</sup>

Anak pada masa sekolah tergolong masih senang bermain karena dunia anak adalah dunia bermain. Oleh karena itu, diusahakan agar setiap materi pembelajaran PJOK yang akan diberikan harus mempunyai unsur permainan yang sifatnya menyenangkan, namun tetap tidak meninggalkan materi utama tentang tujuan yang ingin dicapai dalam indikator pembelajaran PJOK. Sebagaimana dikemukakan bahwa pembelajaran PJOK yang diselenggarakan di sekolah pada dasarnya bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani dan meningkatkan derajat kesehatan serta pengetahuan yang lebih mendalam tentang implementasi permainan tradisional bagi peserta didik.<sup>6</sup> Dalam Al-Qur'an, manusia diminta oleh Allah agar tidak mewariskan generasi yang lemah.<sup>7</sup> Yaitu dalam Q.S An-Nisa (4) ayat 9:

وَلْيَحْشَ الَّذِينَ لَوْ تَرَكُوا مِنْ خَلْفِهِمْ ذُرِّيَّةً ضِعْفًا خَافُوا عَلَيْهِمْ ۗ فَلْيَتَّقُوا اللَّهَ وَلْيَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا<sup>8</sup>

“Dan hendaklah takut kepada Allah orang-orang yang sekiranya mereka meninggalkan keturunan yang lemah dibelakang mereka yang mereka khawatir terhadap kesejahteraannya. Oleh sebab itu, hendaklah mereka bertaqwa kepada

---

<sup>5</sup> Qomarullah, *Permainan Tradisional Dalam Olahraga Saat Pandemi Covid-19*, (Cipaku: Koorwilcam Dindikbud Mrebet, 2014), h. 78

<sup>6</sup> Dini Rosdiani, *Model Pembelajaran Langsung Dalam Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan*, (Bandung, ALFABETA, 2012), h. 34

<sup>7</sup> Ulil Amri Syafri, *Pendidikan Karakter Berbasis Al-Qur'an*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2012) h. 35.

<sup>8</sup> Al-Qur'anul Kariim.

Allah, dan hendaklah mereka berbicara dengan tutur kata yang benar” (Q.S An-Nisa/4:9).

Islam menganjurkan umatnya untuk selalu kuat dengan cara menjaga kesehatannya, baik kesehatan jasmani maupun rohaninya. Sehat merupakan modal yang utama bagi kehidupan manusia. Baik dan buruk aktifitas manusia telah ada jalannya masing-masing, tinggal bagaimana cara yang ia pilih untuk bekal hidupnya, baik untuk dunia maupun akhirat. Semua ditentukan dari aktifitas yang dijalani masing-masing. Sehat ada dua bentuk, yaitu sehat jasmani dan sehat rohani. Kesehatan jasmani maupun rohani saling mendukung, jika jasmani sehat maka dalam menjalankan aktifitas ibadah pun akan khusyuk, jika rohani sehat maka menjalankan aktifitas kesehariannya dengan hati yang tenang. Dalam Islam, manusia dididik untuk selalu menjaga kesehatan jasmani dan rohaninya.

Hadits Nabi Muhammad SAW yang berbunyi:

نِعْمَتَانِ مَعْبُودٌ فِيهِمَا مِنَ النَّاسِ الصِّحَّةُ وَالْفَرَاغُ

Nikmat yang seringkali dilalaikan oleh manusia adalah nikmat sehat dan waktu senggang, hal ini sejalan dengan sabda Nabi Muhammad shallallahu ‘alaihi wa sallam, yang artinya, “Ada dua kenikmatan yang banyak manusia tertipu, yaitu nikmat sehat dan waktu senggang”. (HR. Bukhari no. 6412, dari Ibnu ‘Abbas). Seseorang tidaklah dikatakan memiliki waktu luang hingga badannya juga sehat, dan barangsiapa memiliki dua hal tersebut yaitu waktu senggang dan sehat hendaknya ia bersemangat dan jangan sampai tertipu dengan meninggalkan rasa syukur pada Allah atas nikmat yang telah diberikan.

Seiring dengan perkembangan zaman, permainan tradisional sangat jarang dimainkan oleh anak-anak. Permainan modern biasanya tidak memerlukan anak untuk bergerak, tetapi berbeda dengan permainan tradisional yang hampir semua kecekatan kaki dan tangan menggunakan kekuatan tubuh, ketajaman penglihatan, kecerdasan pikiran, dan keluwesan gerak tubuh.

Semakin pesatnya kemajuan teknologi permainan tradisional kian tergeser dan bahkan terancam hilang ditelan laju zaman. Padahal, permainan tradisional yang dimiliki Indonesia sangat menarik dan unik. Bahkan banyak sekali permainan tradisional yang sangat efektif untuk pertumbuhan dan perkembangan peserta didik. Contohnya permainan tradisional lompat tali, badamprak dan badaku yang dapat mengembangkan kecerdasan interpersonal peserta didik pada usia dini.

Berdasarkan masalah yang ada maka penulis melakukan penelitian dengan pengimplementasian salah satu permainan tradisional yang sering kali dimainkan oleh anak-anak pedesaan karena alat bermain yang mudah didapat dan cara bermain yang mudah dipelajari. Permainan ini jika dilakukan secara rutin dan benar akan memberikan kebaikan pada tubuh peserta didik yang sedang dalam proses pertumbuhan dan hubungan sosial dengan teman-teman akan menjadi lebih akrab karena tercipta kedekatan ketika bermain bersama. Penelitian ini diharapkan bisa menjadi minat dan ketertarikan peserta didik dengan ketradisionalan aktivitas dalam bentuk permainan tradisional.

Pendidikan merupakan proses membantu mengembangkan dan meningkatkan harkat dan martabat manusia. Pendidikan akan menciptakan kemampuan untuk menghadapi setiap perubahan yang terjadi menuju arah yang

efektif, pendidikan berupa pembelajaran yang bermanfaat untuk berbagai macam strategi dan metode pembelajaran secara dinamis dan fleksibel. Pentingnya pengembangan intelegensi interpersonal pada peserta didik melalui permainan tradisional diantaranya adalah melatih minat dan ketertarikan peserta didik untuk berkomunikasi dan saling bekerjasama antar teman.

Pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) merupakan bagian dari pendidikan nasional yang harus melibatkan unsur-unsur penting berupa fikiran dan tubuh. Dimana semua aspek tersebut sangat berkaitan dalam kehidupan sehari-hari untuk menjadikan masing-masing individu agar menjadi kreatif. Pembelajaran PJOK melalui permainan tradisional dapat disajikan sebagai bahan pelajaran. Hal ini karena setiap permainan tersebut harus terlebih dahulu dikaji nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tersebut seperti nilai pendidikan.

Permainan tradisional kini sudah jarang dimainkan baik dalam lingkungan anak-anak ataupun di sekolah sehingga membuat anak tak banyak mengetahui permainan tradisional. Seperti lompat tali, badamprak, badaku, yasinan, babutaan dan lain sebagainya, seiring dengan perkembangan zaman yang modern permainan tradisional mulai tergantikan. Menariknya sekolah MI Nurul Ilmi mengadakan program permainan tradisional untuk meningkatkan intelegensi pada peserta didik salah satunya adalah aspek kecerdasan sosial atau intelegensi iterpersonal. Guru PJOK mengimplementasikan permainan tradisional sebagai pembelajaran guna mengembangkan pengetahuan permainan tradisional yang diimplementasikan dalam pembelajaran PJOK.

Dari hasil penelitian jurnal Dwi Handoko dan Aditya Gumantan, jurnal yang peneliti baca, yaitu “Penerapan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Olahraga Di SMA Negeri 1 Baradatu”.<sup>9</sup> Penelitian tersebut fokus pada permainan tradisional dalam PJOK di SMA. “Implementasi Permainan Tradisional dalam Menstimulus Kemampuan Sosial”.<sup>10</sup> Penelitian tersebut fokus pada implementasi permainan tradisional pada anak TK, kelompok B di TK Melati 2 Samboja. “Efektivitas Permainan Tradisional Jawa Dalam Meningkatkan Penyesuaian Sosial Pada Anak Usia 4-5 Tahun di Kecamatan Suruh”.<sup>11</sup> Penelitian tersebut fokus pada permainan tradisional Jawa Timur. Namun belum ada atau masih sedikit yang meneliti judul permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK di lembaga pendidikan dasar. Untuk menunjukkan keoriginalitas penelitian yang dilakukan oleh peneliti itu berbeda dan unik, orang lain menelitinya di SMP, SMA, kelas rendah, tetapi peneliti menelitinya di MI kelas IV yaitu permainan tradisional banjar berupa permainan lompat tali, badamprak dan badaku.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di MI Nurul Ilmi permainan tradisional yang di implementasikan oleh guru berupa lompat tali, badamprak, dan badaku pada kelas IV yang berjumlah 4 orang peserta didik. Pembelajaran permainan tradisional dinilai efektif untuk diajarkan kepada peserta didik yang lebih menyukai kegiatan bermain, terutama bagi sekolah yang memiliki sarana dan

---

<sup>9</sup> Handoko, Dwi & Gumantan, Aditya. (2021). Penerapan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Olahraga di SMA Negeri 1 Baradatu. *Jurnal of Physical Education*. Vol 2, No (1), h. 1-7

<sup>10</sup> Bocah: Borneo Early Childhood Education and Humanity Journal, Volume 1 Nomor 2, Maret 2022

<sup>11</sup> Aulia Rifki Nourovita Putri, Efektivitas Permainan Tradisional Jawa Dalam Meningkatkan Penyesuaian Sosial Pada Anak Usia 4-5 Tahun di Kecamatan Suruh, Early Childhood Education Papers BELIA 2 (1), 2013, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.

prasarana yang masih belum mendukung pembelajaran PJOK. Pengetahuan peserta didik tentang permainan tradisional di sekolah MI Nurul Ilmi masih kurang karena pengaruh dari minat peserta didik yang kurang mendukung dikarenakan kekurangannya peserta didik. Dengan ini peneliti berharap para guru disekolah bisa menerapkan dan mengimplementasikan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK selain untuk menambah wawasan peserta didik juga bisa mengenal akan keanekaragaman budaya yang sangat bernilai tinggi. Proses belajar mengajar berjalan optimal bila pembelajaran menyenangkan dan menghibur. Hal ini menimbulkan pertanyaan tentang pelaksanaan pembelajaran PJOK dengan menggunakan permainan tradisional sehingga peserta didik selain antusias mengikuti mata pelajaran PJOK, peserta didik juga mengetahui salah satu nilai-nilai permainan tradisional.

MI Nurul Ilmi adalah sebuah sekolah Islam tingkat dasar yang terletak di Jalan Datuk Kandang Haji, Desa Bata RT.02 Kecamatan Juai Kabupaten Balangan Provinsi Kalimantan Selatan. Di pilih MI Nurul Ilmi sebagai tempat penelitian pada kali ini di karenakan ke inginan peneliti dalam meneliti minat dan pengetahuan peserta didik terhadap permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan untuk meningkatkan intelegensi peserta didik di MI Nurul Ilmi. Pemilihan kelas 4 karena menurut peneliti kelas 4 adalah kelas yang sudah mulai mandiri dan mengerti banyak hal. Materi pembelajaran PJOK pada kelas 4 ini sudah belajar mengenai gerak dasar jalan, lompat, lari dan lempar.

Bersasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga

dan Kesehatan (PJOK) Untuk Meningkatkan Intelegensi Peserta Didik di MI Nurul Ilmi”.

## **B. Definisi Istilah**

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami penelitian ini, maka penulis menjelaskan istilah-istilah dalam judul ini, yaitu sebagai berikut:

1. Permainan Tradisional merupakan permainan yang sudah ada sejak zaman dahulu, yang dimainkan secara turun temurun. Permainan tradisional adalah jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya yang pada hakekatnya merupakan warisan leluhur.<sup>12</sup> Permainan tradisional merupakan salah satu kegiatan dari kebiasaan masyarakat tertentu. Permainan tradisional juga merupakan kekayaan budaya lokal yang harus dimanfaatkan dalam pembelajaran.

Sedangkan yang dimaksud permainan tradisional pada penelitian ini adalah permainan tradisional banjar yang di implementasikan guru dalam pembelajaran PJOK yaitu untuk meningkatkan intelegensi interpersonal.

2. Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan ke arah yang lebih bermanfaat. Pembelajaran merupakan gabungan dari dua kegiatan pembelajaran, kegiatan mengajar menyangkut peran seorang guru dalam rangka mengupayakan komunikasi yang harmonis dan membangun semangat

---

<sup>12</sup> Hamzah B. Uno, *Perencanaan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h. 2

belajar antara pengajaran itu sendiri dengan pembelajaran.<sup>13</sup> Dalam pembelajaran yang meliputi: perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.

3. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah ilmu yang mempelajari berbagai cara untuk menjalani hidup yang lebih sehat berkaitan dengan menjaga kebugaran tubuh, menjaga kesehatan tubuh dan lingkungan, terutama dengan berolahraga secara teratur.<sup>14</sup> Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran di SD/MI yang bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) mengembangkan keterampilan manajemen diri dalam upaya mengembangkan dan memelihara kebugaran jasmani dan pola hidup sehat melalui berbagai kegiatan dan olahraga; (2) meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar; (3) meletakkan dasar akhlak yang kuat melalui membaca terus menerus untuk meningkatkan kecerdasan pada peserta didik. Materi pembelajaran PJOK yaitu variasi gerak dasar jalan, lari, lompat dan lempar.
4. Intelegensi adalah keterampilan dalam memecahkan masalah dari kemampuan beradaptasi dan belajar dari pengalaman hidup sehari-hari.<sup>15</sup> Berdasarkan Gardner mendefinisikan inteligensi sebagai kemampuan seseorang untuk memecahkan persoalan yang nyata dalam situasi yang

---

<sup>13</sup> Ahmad Rohani, *Pengelolaan Pengajaran*, (Jakarta: Renika Cipta, 2004), h. 4

<sup>14</sup> Zainul Furqon, *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*, (Jakarta: Harapan Baru, 2016), h. 10

<sup>15</sup> Ni'matuzahroh, Dkk, *Psikologi dan Intervensi Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus*, (Malang: UMM Press, 2021), h. 135

bermacam-macam. Ada sembilan kecerdasan dalam intelegensi yaitu kecerdasan verbal-linguistik, kecerdasan logika-matematika, kecerdasan visual-spasial, kecerdasan kinestetik, kecerdasan musikal, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan naturalis, dan kecerdasan eksisternal.<sup>16</sup> Di antara sembilan kecerdasan itu ada satu kecerdasan yang terlihat menonjol dalam permainan tradisional lompat tali, badamprak dan badaku dalam pembelajaran PJOK pada peserta didik, potensi tersebut harus dikembangkan sejak dini yaitu kecerdasan interpersonal, berdasarkan pendapat Lwin, dkk. Kecerdasan bukanlah salah satu kecerdasan yang dibawa sejak lahir melainkan kecerdasan yang dapat dikembangkan melalui lingkungan sosial anak.<sup>17</sup>

### C. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah yang akan peneliti kaji dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal peserta didik di MI Nurul Ilmi ?
2. Faktor-Faktor yang mendukung dan menghambat permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal peserta didik di MI Nurul Ilmi ?

---

<sup>16</sup> Andi Ichsan Mahardika, *Multiple Intelligences in the Classroom*, Virginia: Association for Supervision and Curriculum Development, 2011, h. 23

<sup>17</sup> Conny R. Semiawan, *Belajar dan Pembelajaran dalam Taraf Usia Dini (Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar)*, Jakarta: Prehallindo, 2008. h. 197

#### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini dilakukan untuk:

1. Mengetahui implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal peserta didik di MI Nurul Ilmi.
2. Mengetahui faktor-faktor yang mendukung dan menghambat permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal peserta didik di MI Nurul Ilmi.

#### **E. Signifikansi Penelitian**

Sedangkan signifikansi (manfaat) dari penelitian dapat dilihat dari sudut pandang, diantaranya:

1. Secara Teoritis

Pemelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan kepustakaan Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin, khususnya jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang berfokus pada implementasi pembelajaran PJOK.

2. Secara Praktis

Hasil penelitian diharapkan mampu memberikan masukan dan perbaikan di berbagai bidang sekolah baik Madrasah Ibtidaiyah (MI) maupun Sekolah Dasar (SD) dalam bidang pengelolaan pembelajaran PJOK khususnya bagi sekolah MI Nurul Ilmi.

## F. Penelitian Terdahulu

Sejauh ini peneliti menemukan bahwa terdapat skripsi atau jurnal yang memiliki kesamaan dengan masalah yang akan diteliti, yaitu:

No	Penelitian Terdahulu	Perbedaan Penelitian
1.	<p>Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Hasan Nordin, 2020 dalam skripsi yang berjudul “Permainan Tradisional Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di MIN 1 Banjar Kabupaten Banjar”. Yang merupakan skripsi program <i>study</i> Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dan dilakukan dengan menggunakan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan documenter. Subyek dalam penelitian tersebut 1 orang pendidik mata pelajaran olahraga.</p>	<p>Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Hasan Nordin, terdapat perbedaan baik dari segi judul maupun lokasi penelitian, yang memiliki kesamaan hanya berupa pada praktik olahraga saja.</p>
2.	<p>Penelitian yang dilakukan oleh M. Aini Maulana, 2020 dalam skripsi yang berjudul “Pelaksanaan Permainan Rounders Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Kelas IV Kertak Hanyar Kabupaten Banjar”. Yang merupakan skripsi program <i>study</i> Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dan dilakukan dengan menggunakan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek dalam penelitian tersebut 1 orang pendidik mata pelajaran olahraga kelas IV MI Kertak Hanyar Kabupaten Banjarmasin yang berjumlah 14 orang peserta didik.</p>	<p>Sesuai dengan penelitian M. Aini Maulana bahwa terdapat perbedaan baik dari segi judul maupun lokasi penelitian, yang memiliki kesamaan hanya berupa pada pembelajaran PJOK saja. Penelitian M. Aini Maulana memfokuskan pada praktik permainan Ruonders dengan subjek penelitian 1 orang pendidik mata pelajaran olahraga kelas IV MI Kertak Hanyar Kabupaten Banjarmasin yang berjumlah 14 orang peserta didik.</p>
3.	<p>Penelitian yang dilakukan oleh Cucu Widaty, 2021 dalam jurnal pendidikan</p>	<p>Mamiliki kesamaan dengan penelitian saya</p>

	<p>yang berjudul “Pergeseran Permainan Tradisional Menjadi Permainan Virtual Sebagai Dampak Pandemi Covid-19 Di Kota Banjarmasin”. Meupakan program study FKIP ULM Pendidikan Sosiologi. Penelitian ini membahas tentang pergeseran permainan tradisional menjadi permainan virtual sebagai dampak pandemi Covid-19 di kota Banjarmasin terhadap perkembangan permainan tradisioal di lingkungan masyarakat masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pergeseran permainan tradisional menjadi permainan virtual ditengah pandemi covid 19. Subjek dari penelitian ini merupakan anak-anak dan remaja sebagai informan. Pengumpulan data diakukan dengan wawancara dan angket.</p>	<p>adalah membahas mengenai permainan tradisional, perbedaan dengan penelitian saya terletak pada subjek penelitian, penelitian yang dilakukan oleh Cucu Widaty subjek penelitiannya anak-anak dan remaja sedangkan subjek penelitian saya kepala sekolah, guru, siswa, dan TU. Sedangkan pengumpulan data yang saya lakukan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi.</p>
4.	<p>Penelitian yang dilakukan oleh Ervin Dwi Rahayu dan Guntur Firmansyah, 2019 dalam jurnal pendidikan yang berjudul “Pengembangan Permainan Tradisional Lompat Tali Untuk Meningkatkan Kinestetik Intelegency Pada Anak Usia 11-12 Tahun”. Yang merupakan skripsi program study IKIP Budi Utomo Malang. Penelitian tersebut dilakukan peneliti bertujuan untuk membuat permainan tradisional lompat tali yang menarik.</p>	<p>Penelitian memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama mengkaji tentang permainan tradisional. Sedangkan perbedaannya terdapat objek penelitiannya yang dilakukan oleh Ervin Dwi Rahayu dan Guntur Firmansyah ialah pembatas antara kemajuan teknologi dengan ketradisional aktivitas dalam bentuk permainan. Sedangkan dalam penelitian saya objek penelitiannya ialah permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK untuk meningkatkan intelegensi pada siswa.</p>

## **G. Sistematika Penulisan**

Gambaran dari penelitian ini, terdapat dalam sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I adalah pendahuluan yang berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, definisi istilah penelitian terdahulu, alasan memilih judul, dan sistematika penulisan.

Bab II adalah kajian teori yang dijadikan bahan referensi dalam menganalisis data yang berisi tentang implementasi perencanaan pembelajaran, pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, pengertian PJOK, pengertian intelegensi, permainan tradisional, faktor-faktor yang mendorong dan menghambat pengimplementasian pelaksanaan pembelajaran PJOK menggunakan permainan tradisional.

Bab III adalah metode penelitian yang berisikan tentang jenis dan pendekatan penelitian, lokasi penelitian, subjek dan objek penelitian, data, teknik pengolahan data, analisis data, dan prosedur penelitian.

Bab IV merupakan hasil penelitian yang berisi gambaran umum lokasi penelitian, penyajian data, dan analisis data.

Bab V memuat simpulan dari seluruh hasil penelitian dan saran.