

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Model Pembelajaran

Suatu cara dalam mengubah sikap dan pikiran yang sebelumnya tidak tahu menjadi tahu, yang sebelumnya belum bisa menjadi bisa dapat dituangkan ke dalam bentuk pembelajaran. Pembelajaran berlangsung ketika guru memberikan bantuan kepada siswa agar siswa dapat menerima, mengalami dan melakukan apa yang diberikan guru, sehingga dari proses timbal balik tersebut siswa memperoleh pemahaman, pengetahuan, pengubahan sikap dan keterampilan. Untuk dapat mempermudah proses pembelajaran maka di perlukan suatu model sebagai siasat dalam pembelajaran agar hasilnya tercapai secara maksimal.

Model, strategi, metode pembelajaran adalah komponen penting untuk menentukan keberhasilan terhadap proses pembelajaran. Menurut (Farias et al., 2009) model pembelajaran adalah prosedur atau pola sistematis yang digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran di dalamnya terdapat strategi, teknik, metode, bahan, media, dan alat penilaian pembelajaran. (Parlindungan, 2021) menjelaskan model pembelajaran adalah cara yang efektif seseorang guru memiliki konsep, pengetahuan dan pemahaman terhadap lingkungan belajar sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan pada akhirnya tercapainya hasil belajar siswa yang optimal. Model pembelajaran dipilih berdasarkan kesesuaian situasi dan kondisi kelas dari kerja sama guru dan peserta didik.

Model pembelajaran disusun berdasarkan prinsip atau teori pengetahuan. Para ahli Menyusun metode pembelajaran berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran, teori-teori psikologis, sosiologis, analisis system, atau teori-teori lainnya.

Berdasarkan pengertian-pengertian model pembelajaran diatas, setiap model pembelajaran memiliki ciri-ciri, sebagai berikut :

- a. Berdasarkan teori Pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu.
- b. Mempunyai misi atau tujuan Pendidikan tertentu.
- c. Dapat dijadikan pedoman perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas.
- d. Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan: (1) urutan langkah-langkah pembelajaran (syntax), (2) prinsip-prinsip reaksi, (3) sistem sosial, dan (4) sistem pendukung.
- e. Memiliki dampak pembelajaran berupa hasil belajar yang terukur dan dampak pengiring berupa hasil belajar jangka panjang.
- f. Adanya desain intruksional atau persiapan mengajar dengan berpedoman pada model pembelajaran yang dipilih.

Berdasarkan paparan diatas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan seperangkat strategi yang berdasarkan landasan teori dan penelitian tertentu yang meliputi latar belakang, prosedur pembelajaran, sistem pendukung dan evaluasi pembelajaran yang ditujukan bagi guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

a. Jenis-jenis Model Pembelajaran

Terdapat jenis-jenis model pembelajaran diantaranya (Dirgantama et al., 2016) :

- 1) Model pembelajaran langsung
- 2) Model pembelajaran kooperatif
- 3) Model pembelajaran berbasis masalah

Berdasarkan pendapat diatas, maka guru harus tepat memilih dan menentukan model pembelajaran yang cocok digunakan dalam pembelajaran dikelas agar tujuan dari pembelajaran tersebut dapat tercapai secara maksimal. Model pembelajaran mempunyai peranan yang penting dalam kegiatan belajar mengajar. Model pembelajaran yang digunakan oleh guru pada proses belajar mengajar agar dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik .

b. Ciri-ciri Model Pembelajaran

1. Model pembelajaran harus berdasarkan teori Pendidikan dan berdasarkan pada teori belajar dari pakar tertentu.
2. Model pembelajaran mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu.
3. Model pembelajaran dapat dijadikan sebagai pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas.
4. Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan (1) Memiliki urutan Langkahpembelajaran atau syntaks (2) Terdapat suatu prinsip reaksi (3) Memiliki sebuah system sosial (4) Memiliki suatu system pendukung
5. Adanya dampak tertentu yang menjadi akibat diterapkannya model pembelajaran

## 2. Pendidikan jasmani

### a. Pengertian Pendidikan jasmani

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) adalah salah satu bagian proses pendidikan yang di selenggarakan di setiap sekolah/Lembaga Pendidikan. PJOK ini adalah bagian yang tidak terpisahkan dari pendidikan nasional yang memiliki tujuan mengembangkan kemampuan peserta didik melalui aktivitas jasmani (Trimantara, 2020). Seperti yang di ungkapkan oleh (Alsukma et al., 2022) pendidikan jasmani yang biasa disebut sebagai PJOK (pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan) di sekolah adalah mata pelajaran yang memuat materi yang cukup kompleks: penguasaan keterampilan motorik, kebugaran jasmani, dan juga pendidikan kesehatan. Maka dari itu Pendidikan Jasmani juga merupakan media untuk men-dorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, dan pengetahuan peserta didik. Dengan menggunakan Pendidikan Jasmani peserta didik akan memperoleh berbagai ungkapan yang erat kaitannya dengan pesan pribadi yang menyenangkan (Endang Pratiwi, 2020).

(Syafuruddin et al., 2022) menjelaskan pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan keseluruhan yang memiliki tujuan mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan yang bersih. Sebagai mata pelajaran yang menekankan pada arah psikomotor, akan tetapi tidak mengabaikan ranah kognitif dan afektif. Oleh karena itu, pembelajaran Pendidikan jasmani berperan penting dalam membentuk kondisi fisik anak,

pengetahuan dan kepribadian peserta didik. Selain dari itu aktivitas dan tujuan Pendidikan jasmani jauh lebih luas dari pada aktivitas dan tujuan Pendidikan olahraga.

(Endang Pratiwi, 2020) mengatakan dominannya aktivitas gerak (fisik) jasmani bukan hanya untuk tujuan jangka pendek saja, tetapi lebih dari itu yang utama adalah pembentukan manusia seutuhnya sesuai dengan tujuan Pendidikan Nasional. Sedangkan menurut (Gunadi, 2018) aktivitas dalam Pendidikan olahraga lebih terbatas hanya pada aktivitas yang berbentuk olahraga. Sementara itu, aktivitas-aktivitas dari Pendidikan jasmani lebih luas yaitu dapat berupa olahraga atau aktivitas jasmani lainnya seperti petualangan, rekreasi, aktivitas sosial dan gerak dasar. Apabila dilihat dari tujuannya Pendidikan jasmani sama-sama ditunjukkan untuk mencapai tujuan Pendidikan. (Syafuruddin et al., 2022) menjelaskan bahwa Pendidikan jasmani mempunyai tujuan Pendidikan sebagai, (1) perkembangan organ-organ tubuh untuk meningkatkan kesehatan, (2) perkembangan neuro muskuler, (3) perkembangan mental emosional, (4) perkembangan sosial, dan (5) perkembangan intelektual.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan jasmani merupakan suatu kegiatan Pendidikan yang dilaksanakan melalui aktivitas fisik yang bertujuan untuk membentuk peserta didik baik secara kualitas fisik maupun kepribadian peserta didik. Didalam Pendidikan jasmani juga terdapat tiga aspek yang harus dinilai yaitu : aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor, yang mana masing-masing aspek tersebut memiliki tujuannya masing-masing.

## **b. Gerak dasar manipulatif**

Dalam Pelajaran Pendidikan jasmani peserta didik juga di ajarkan salah satu keterampilan gerak yaitu keterampilan gerak dasar manipulatif. Menurut (Nugroho, 2023) Pengertian Keterampilan manipulative merupakan koordinasi beberapa keterampilan gerak pada anggota tubuh manusia. Sedangkan Keterampilan manipulatif dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk menggunakan tangan atau bagian tubuh lain, dan objek untuk mengontrol objek misalnya: menendang, menggiring bola, menendang, dan melempar. Jadi keterampilan manipulatif dapat diartikan sebagai kemampuan menggunakan tangan, kaki, atau bagian tubuh lainnya untuk mengendalikan objek, seperti dalam aktivitas menendang, menggiring, melempar, dan menangkap bola. Keterampilan ini menjadi dasar bagi penguasaan berbagai cabang olahraga dan juga mendukung perkembangan koordinasi, ketepatan, dan kerja sama dalam aktivitas fisik siswa.

## **3. Permainan tradisional**

### **a. Pengertian permainan tradisional**

Nugroho (Yati et al., 2011) menyatakan permainan tradisional adalah bentuk kegiatan permainan dan atau olahraga yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu. Pada perkembangan selanjutnya permainan tradisional sering dijadikan sebagai jenis permainan yang memiliki ciri kedaerahan asli serta disesuaikan dengan tradisi budaya setempat. Permainan merupakan suatu aktivitas yang dilakukan untuk memperoleh berbagai nilai, kemampuan, keterampilan, dan pengetahuan yang sangat

penting untuk berlangsung hidup mereka tanpa merasa jemu karena dilakukan dengan tindakan yang menantang, menyenangkan, membutuhkan keterampilan tertentu, mendorong berkompetensi, dilakukan dalam suatu ruang dan waktu tertentu, serta melibatkan hubungan-hubungan antarindividu atau kelompok. Bermain mampu memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk bisa bereksplorasi, berkreasi dan belajar secara menyenangkan. (Sholikin et al., 2022)

Menurut Danandjaya (Sholikin et al., 2022) permainan tradisional merupakan salah satu folklore yang beredar secara lisan dan turun temurun serta banyak mempunyai variasi, sehingga permainan tradisional dipastikan usianya sudah tua, tidak diketahui asal usulnya juga tidak diketahui siapa yang menciptakan permainan tersebut. Melalui permainan tradisional anak dapat mengekspresikan dirinya, sehingga akan melahirkan berbagai kreatifitas dan keterampilan yang kelak dapat menunjang keberhasilan dalam kehidupan seperti dapat melatih kepemimpinan, kerjasama, kedisiplinan, kejujuran dan kemandirian. (Irman, 2017) seperti yang di ungkapkan oleh (Inovasi et al., 2022) Permainan tradisional juga melatih berbagai karakter sosial seperti: Jujur, percaya diri, bertanggung jawab, santun, peduli, disiplin, kooperatif, cerdas dan gigih.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Irman, 2017) menjelaskan permainan memiliki manfaat yang sangat baik terhadap anak, terutama sekali dalam pembentukan karakter. Permainan tradisional memperkuat karakter intrapersonal dan interpersonal, sedangkan permainan moderen

memperkuat karakter intrapersonal saja. Temuan ini dapat dijadikan sebagai teknik oleh pendidik di sekolah dalam pembentukan karakter bagi anak. Hal senada di ungkapkan oleh Archoni yang menjelaskan, bahwa anak seperti mampu mengembangkan kecerdasan intelektual anak, mengembangkan kemampuan motoric halus dan kasar anak, dan meningkatkan kemampuan berkonsentrasi dalam memecahkan masalah (Fakhriyani, 2018).

Selanjutnya manfaat permainan tradisional (Inovasi et al., 2022) mengatakan “Permainan tradisional merupakan sarana berekreasi, berekreasi, berfantasi, berlatih kehidupan bermasyarakat, keterampilan, kesopanan, serta ketangkasan ; masih terdapat manfaat lain dari permainan tradisional.” Pendapat berbeda dikemukakan oleh Ahira dikutip oleh (Inovasi et al., 2022) bahwa keunggulan Permainan tradisional untuk perkembangan intelektual anak diantara yang lain: (1) anak menjadi lebih kreatif, (2) dapat digunakan sebagai terapi anak, (3) mengembangkan kecerdasan intelektual anak, (4) mengembangkan kecerdasan emosional dan interpersonal anak, (5) mengembangkan kecerdasan logis anak, (6) mengembangkan kecerdasan anak. kecerdasan kecerdasan anak. kecerdasan kinestetik, (7) perkembangan kecerdasan natural anak, dan (8) perkembangan kecerdasan spasial anak, (9) perkembangan kecerdasan musikal anak, dan (10) perkembangan kecerdasan mental anak. Sebuah permainan harus bernilai positif karena anak akan mengambil manfaat dan menyimpan segala sesuatu yang terjadi sebagai pembelajaran.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional memiliki pengaruh yang baik untuk peserta didik. Maka dari itu permainan tradisional harus di pertahankan supaya kebudayaan turun temurun tidak hilang. Peneliti ingin memodifikasi permainan tradisional agar lebih menyenangkan dimainkan oleh anak jaman sekarang terutama peserta didik dengan cara membawa permainan tradisional kedalam metode pembelajaran.

#### **b. Permainan tradisional bal-budih**

Permainan tradisional Madura satu ini yaitu bal-budih merupakan permainan tradisional yang berasal dari Kabupaten Sumenep. Kata Bal-budih adalah berasal dari bahasa Madura yang mempunyai dua kata, Bal artinya Bola, dan Budih artinya belakang, jadi bal-budih adalah permainan bola belakang. (Setyawan & Hartinah, 2019) Selamat Wahedi (Alhababy, 2016) menjelaskan arti seutuhnya dari kata “bola belakang” yaitu permainan bola yang dilempar ke arah belakang dan lawan harus menangkap bola yang terlempar tersebut. permainan tradisional bal-budhi ini dilakukan oleh 18 orang yang terbagi dalam dua tim/kelompok. Masing-masing kelompok beranggotakan 9 (sembilan) orang. Alat yang digunakan dalam permainan ini adalah sebuah bola kecil. Beberapa jenis bola yang bisa digunakan adalah bola kasti. Hal ini dikarenakan ukuran bola yang pas dengan ukuran tangan dan sangat praktis untuk di dapatkan. Permainan tradisional bal-budih membutuhkan lapangan yang ber ukuran lebar sekitar 5 meter dan panjang 25 meter. Wahedi dkk (Alhababy, 2016) menjelaskan permainan bal-budih sebagai permainan

tradisional memiliki arti penting dalam Upaya meningkatkan nilai-nilai budaya permainan tradisional di Indonesia, arti penting dari permainan bal-budih memberikan bekal karakter berbudaya terlebih bagi anak-anak agar kelak menjadi manusia yang tidak terlepas dari akar budayanya. Hal ini menjadi penting karena akan membentuk identitas kebudayaan bagi seorang individu.

Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan bal-budih, antara lain : terbentuk rasa disiplin para pemain. Penanaman rasa disiplin ada dikarenakan tiap-tiap pemain harus mematuhi peraturan-peraturan permainan yang telah ditetapkan atau telah diberlakukan. Tidak hanya itu, permainan balbudih juga memiliki nilai-nilai akan solidaritas, hal ini akan berlaku ketika bola yang digunakan terbuat dari salah satu baju pemain agar pemain yang lain tidak diperkenankan untuk memakai baju selama permainan berlangsung. (Alhababy, 2016)

Selanjutnya nilai lain dari permainan bal-budih yaitu nilai kerja sama sebagai upaya untuk mencapai tujuan dengan menanamkan rasa persatuan dan kerja sama antar pemain. Bentuk kerja sama tersebut bisa terlihat pada suatu tim contohnya pada saat permainan sebagai tim pemukul Dimana para anggotanya memiliki urutan yang telah ditentukan untuk memukul. Langkah Langkah kegiatan dalam permainan apabila pemain pertama tidak dapat memukul dengan baik maka akan dilanjutkan oleh pemukul kedua untuk mencapai angka yang tinggi dan memenangkan permainan. Hal ini menunjukkan terdapatnya kerja sama antar pemain untuk membawa timnya unggul. Begitu juga sebaliknya,

bagian tim yang berposisi menangkap bola juga ada kerja sama untuk menentukan pembagian posisi dalam mengantisipasi agar bola bisa tertangkap dan tidak jatuh di area pertahanannya.

#### **4. Hakikat Permainan**

##### **a. Model permainan**

Model permainan merupakan suatu pola atau kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan permainan. Modifikasi permainan adalah perubahan dar keadaan semula dengan mengubah permainan yang sudah ada atau membuat permainan yang belum ada.(Masgumelar, 2020). Sedangkan dalam mewujudkan suatu proses pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas yang mengarahkan kita dalam mendesain permainan untuk membantu peserta didik sehingga tujuan tercapai (Nugroho, 2023). Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa model permainan adalah bentuk perubahan dari permainan yang sudah ada, baik dengan menyesuaikan aturan, alat, maupun bentuk permainan, atau menciptakan permainan baru agar lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

##### **b. Manfaat Permainan**

Peserta didik menyukai permainan yang menyenangkan dan merangsang mereka untuk berpikir lebih keras untuk memecahkan masalah seperti : petualangan, teka-teki, dan tindakan (Nugroho, 2023). Bermain bukan hanya memiliki fungsi jangka pendek bagi kehidupan anak, akan tetapi juga memiliki manfaat bagi kehidupan jangka panjang mereka. Bagi anak bermain adalah hal yang hamper seperti makan, minum dan tidur.

Merasa melalui sentuhan, gembira, tertawa, berteriak adalah bagian dari kehidupan anak ketika mereka masuk dalam suasana permainan, artinya bermain akan membantu anak untuk menjadi individu yang lebih baik dan memiliki energi positif bagi perkembangan jiwanya (Nugroho, 2023). Sedangkan model permainan yang baik akan melakukan tiga keterampilan gerak dasar seperti : keterampilan lokomotor, keterampilan stabilitas, dan keterampilan manipulatif (Mujriah et al., 2022).

Manfaat permainan juga di ungkapkan oleh (Ardini & Lestarinigrum, 2018) yaitu :

1. Kemampuan fisik kita menjadi kuat karena dalam permainan ada gerakan melompat-lompat, berlari, melempar dan lain sebagainya.
2. Mengasah kemampuan bersosialisasi dengan orang lain dan mengajarkan kebersamaan.
3. Dapat menaati aturan-aturan permainan yang telah di sepakati bersama.
4. Mengembangkan kecerdasan logika.
5. Kita menjadi lebih kreatif.
6. Meningkatkan koordinasi dan keseimbangan tubuh.
7. Membantu kita untuk berlatih mengkomunikasikan perasaan secara efektif dengan cara yang alami, mengurangi kecemasan, pengendalian diri, pelatihan konsentrasi.
8. Anak belajar memecahkan masalah melalui permainan sehingga kemampuan tersebut bisa di transfer dalam kehidupan nyata.
9. Melatih sikap jujur anak sejak dini.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah disampaikan maka dapat disimpulkan bahwa manfaat permainan untuk peserta didik ada banyak. Dilihat dari fisik manfaatnya yaitu untuk melatih kekuatan otot besar maupun otot kecil. Kemudian ditinjau dari mental dan kognitifnya pasti permainan akan membuat peserta didik akan terlatih mental dan pengetahuannya tentang permainan.

## **5. Hakikat Kerja Sama**

### **a. Pengertian Kerja Sama**

Manusia tidak dapat dipisahkan dari komunitasnya dan setiap orang di dunia ini tidak ada yang bisa berdiri sendiri melakukan segala aktivitas untuk memenuhi semua kebutuhannya, tanpa bantuan orang lain. Begitu pun anak, dalam aktivitas yang dilakukannya anak selalu membutuhkan kehadiran dan peran dari orang lain. Salahsatu keterampilan sosial yang berkembang adalah kerja sama, belajar kerja sama yang mampu mengembangkan kognitif maupun sosial.

Bermain adalah salah satu cara yang paling tepat untuk meningkatkan kerja sama peserta anak melalui permainan. Pentingnya kerja sama pada anak merupakan dasar dalam bersosialisasi antara seseorang dengan orang lain. Manusia tidak dapat hidup sendiri melainkan saling membutuhkan satu dengan yang lain. Menurut (Nugroho, 2023) “ Permainan bisa mendapat stimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain.”

Melihat pengertian diatas maka bisa ditarik persepsi bahwa aktivitas kerja sama akan terjadi apabila ada dua orang atau lebih dalam suatu aktivitas dan melakukan kegiatan bersama-sama untuk menyelesaikan sesuatu. Apabila aktivitas itu dilakukan sendiri tanpa melibatkan orang lain tidak dapat dikatakan sebagai kerja sama, begitu pula sebaliknya.

### b. Indikator Kerja Sama

Kerja sama terdapat beberapa indikator, berdasarkan pengertian kerja sama diatas maka indikator kerja sama menurut (Parlindungan, 2021) sebagai berikut :

- 1) Tanggung jawab. Secara bersama-sama menyelesaikan suatu pekerjaan.
- 2) Saling berkontribusi. Artinya kolaborasi terjadi melalui saling kontribusi tenaga dan pikiran.
- 3) Pengerahan kemampuan secara maksimal. Memanfaatkan keterampilan secara maksimal, yang berarti memaksimalkan keterampilan dan kekompakan masing-masing anggota tim.

## 6. Indikator Pengembangan Model Permainan Tradisional Bal-budih

*Tabel 2.1 Indikator Pengembangan Model Permainan Tradisional*

| Indikator pencapaian peserta didik  | Tahapan   | Deskripsi kegiatan  |
|---|---|---|
| <p>Peserta didik menunjukkan modifikasi aktivitas pola gerak dasar manipulatif pada permainan bal-budih dengan baik dan benar. ( C2)</p> <p>Peserta didik mampu</p> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru kelas 5 akan membuka buku model permainan tradisional bal-budih.</li> <li>2. Guru akan membagi peserta didik menjadi 2 kelompok.</li> <li>3. Guru dan peserta didik akan mempelajari buku model permainan tradisional bal budih secara bersama-sama</li> <li>4. Pada tahap 2 guru dan peserta didik akan melakukan simulasi permainan tradisional bal-budih</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kegiatan pembelajaran menggunakan model permainan tradisional ini bertujuan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi gerak dasar manipulative serta meningkatkan kerja sama siswa.</li> <li>2. Selain itu penggunaan model pembelajaran menggunakan permainan akan semakin menarik minat dan antusias peserta didik dalam pembelajaran.</li> </ol> |

| Indikator pencapaian peserta didik   | Tahapan   | Deskripsi kegiatan   |
|--|---|--|
| melakukan modifikasi aktivitas pola gerak dasar manipulative pada permainan tradisional bal-budih dengan baik dan benar (C4) | 5. Pada tahap 3 guru dan peserta didik akan mempersiapkan pertandingan antara kelompok.<br>6. Pada tahap 4 peserta didik dan kelompoknya Bersiap untuk bertanding<br>7. Pada tahap 5 peserta didik melakukan permainan tradisional bal budih.<br>8. Peserta didik bersama timnya akan bekerja sama untuk memenangkan pertandingan.<br>9. Pada tahap 6 peserta didik akan di apresiasi oleh guru<br>10. Evaluasi . | 3. Kegiatan permainan tradisional bal budih bertujuan untuk meningkatkan pemahaman tentang gerak dasar manipulative peserta didik.<br>4. Dengan adanya permainan tradisional bal-budih akan mempermudah siswa dalam memahami materi gerak dasar manipulative.<br>5. Permainan tradisional bal budih juga melatih kerja sama antar peserta didik. |

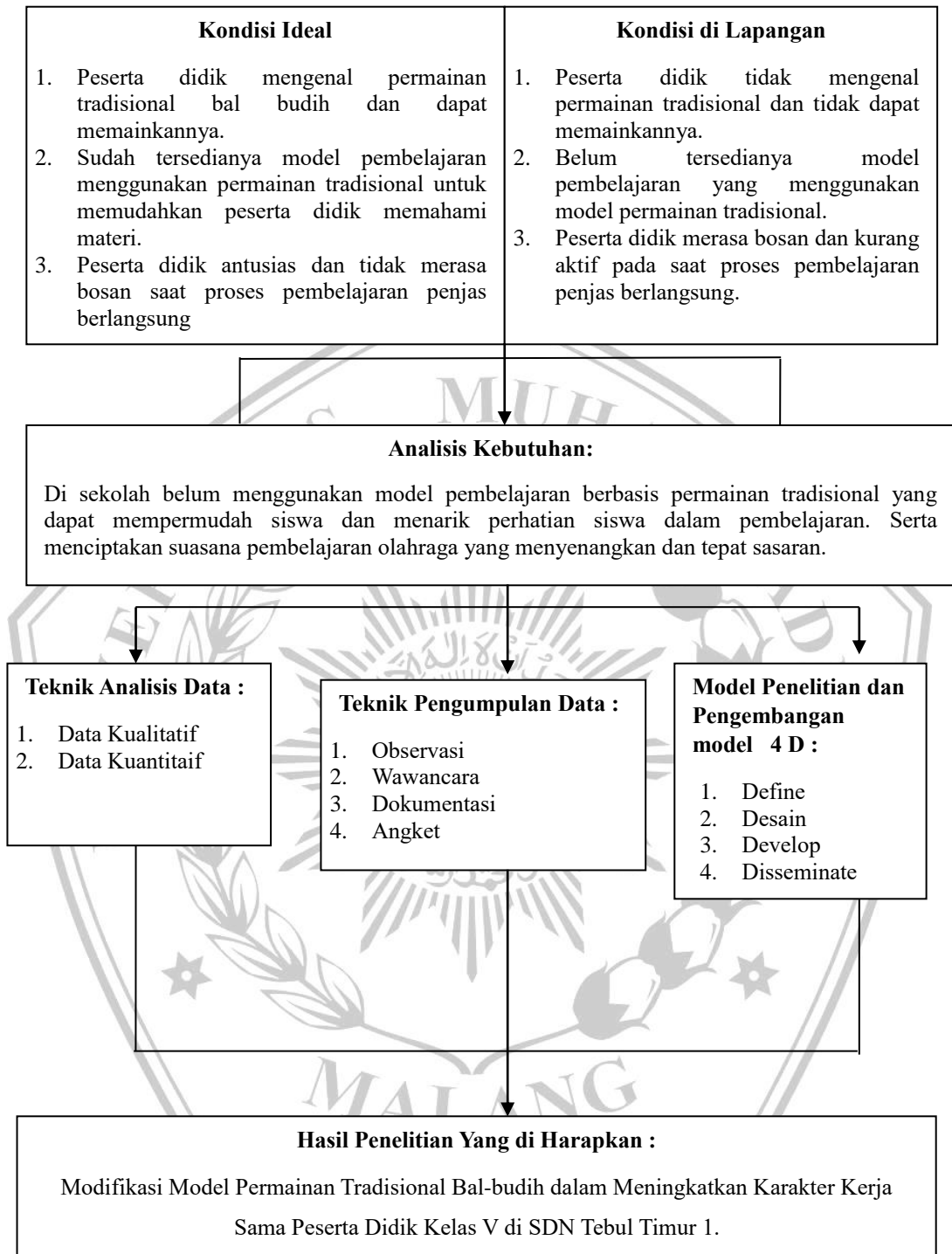
## B. Kajian Penelitian yang Relevan

Ada beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan atau berhubungan dengan penelitian, sebagai berikut :

*Tabel 2.2 Penelitian yang Relevan*

| No. | Identitas penelitian & judul  | Persamaan  | Perbedaan  |
|-----|---|--|--|
| 1.  | Nugroho Puji Santoso (2023) Pengembangan Model Permainan Untuk Meningkatkan Gerak Dasar Manipulatif dan Kerja Sama Peserta Didik Sekolah Dasar Kelas Bawah            | 1. Model yang di kembangkan sama-sama menggunakan permainan.<br>2. Materi yang ambil sama-sama gerak dasar manipulative. | 1. Model permainan peneliti yaitu permainan tradisional bal budih yang berasal dari Madura.<br>2. Penelitian ini berfokus pada kelas V, sedangkan penelitian tersebut hanya untuk kelas bawah.   |
| 2.  | Sollimatul Parliindungan (2021) Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Sederhana Untuk Meningkatkan Kebugaran Jasmani Dan Kerja Sama Siswa SD Kelas Bawah | 1. Model yang di kembangkan sama-sama menggunakan permainan  | 1. Model permainan yang di kembangkan peneliti yaitu permainan tradisional bal-budih.<br>2. Materi yang di ambil oleh penelitian ini adalah gerak dasar manipulative sedangkan penelitian tersebut membahas kebugaraan jasmani.        |
| 3.  | Siti Hartinah, Agus Dwi Setyawan (2019) Pengembangan Panduan Bimbingan Keterampilan Kerja Sama Berbasis Permainan Tradisional Balbudih untuk Siswa SMP                | 1. Penelitian ini sama sama berbasis permainan tradisional bal-budih.  | 1. Penelitian tersebut mengembangkan buku panduan keterampilan, penelitian ini mengembangkan model permainan tradisional bal-budih.<br>2. Penelitian tersebut di lakukan pada siswa SMP, penelitian ini akan di lakukan di kelas V SD. |

### C. Kerangka Berpikir



*Gambar 2.1 Kerangka Berpikir*