**IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL *MAMEONG - MEONG*AN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI KEBUGARAN JASMANI PADA PESERTA DIDIK KELAS IV SD N 2 GUWANG TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

**Oleh**

**I Putu Gede Aryananda, Nim. 1816011066**

**Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi**

## ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar materi kebugaran Jasmani, melalui implementasi permainan tradisional *mameong-meongan* jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) subjek dalam penelitian ini adalah kelas IV SD N 2 Guwang yang Terdiri atas 28 siswa dengan jumlah siswa laki-laki sebanyak 20 orang dan siswa perempuan sebanyak 8 orang, Urutan penelitian ini terdiri dari empat alur yaitu perencanaan, pelaksanaan, Pengamatan, dan refleksi teknik pengumpulan data menggunakan RPP, Lembar observasi, dan dokumentasi serta analisis data mengunakan deskripsi presentase, hasil analisis data penelitian mengenai hasil belajar materi kebugaran jasmnai *lari zig-zag, balance test, lari cepat 30 meter* diambil, Pada Aspek pengetahuan siklus I nilai ketuntasanya adalah (85%) dan pada siklus II menjadi (89%) Pada aspek keterampilan siklus I nilai ketuntasannya adalah (60%) dan pada siklus II menjadi (93%). Berdasarkan hasil penelitian menyimpulkan bahwa Implementasi permainan tradisional *mameong-meongan* berpengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar materi kebugaran jasmani *lari zig-zag, balance test* dan lari cepat 30 meter, dengan demikian guru pendidikan jasmani olahraga kesehatan disarankan lebih melihat kemampuan dan keinginan peserta didik serta guru mampu menerapkan model-model pembelajaran yang lebih variatif

Kata Kunci: Permainan Tradisional *Mameong-meongan*, Hasil Belajar Materi Kebugaran Jasmani.

***IMPLEMENTATION OF TRADITIONAL GAMES MAMEONG - MEONGAN TO INCREASE LEARNING OUTCOMES IN PHYSICAL FITNESS MATERIALS IN CLASS IV STUDENTS OF SD N 2 GUWANG ACADEMIC YEAR 2021/2022***

***By***

***I Putu Gede Aryananda, Nim. 1816011066***
***Physical Education, Health and Recreation Study Program***

## *ABSTRACT*

*The purpose of this research is to improve learning outcomes of physical fitness material, through the implementation of the traditional game mameong-meongan. This type of research is classroom action research (CAR). The subject in this study is grade IV SD N 2 Guwang which consists of 28 students with a number of male students. as many as 20 people and 8 female students. The sequence of this research consists of four plots, namely planning, implementation, observation, and reflection on data collection techniques using lesson plans, observation sheets, and documentation and data analysis using percentage descriptions, results of research data analysis on the results learn physical fitness material, zig-zag running, balance test, 30 meter sprint are taken. In the knowledge aspect of the first cycle the mastery value is (85%) and in the second cycle it becomes (89%) In the skill aspect of the first cycle the completeness value is (60% ) and in the second cycle to (93%). Based on the results of the study concluded that the implementation of the traditional game of Mameong-meongan has a positive effect on improving learning outcomes of physical fitness material for zig-zag running, balance test and 30-meter sprint, thus physical education teachers for health sports are advised to pay more attention to the abilities and desires of students and teachers. able to apply more varied learning models.*

*Keywords: Mameong-meongan Traditional Game, Learning Outcomes of Physical Fitness Materials.*