



REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00202356873, 19 Juli 2023

Pencipta

Nama : **Dr. Suryadi Damanik, M.Kes, Saipul Ambri Damanik, S.Pd., M.Pd dkk**

Alamat : Jln. Air Bersih. No 159 Medan, Kel Sudirejo I, Medan, Sumatera Utara, 20218

Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : **Dr. Suryadi Damanik, M.Kes, Saipul Ambri Damanik, S.Pd., M.Pd dkk**

Alamat : Jln. Air Bersih. No 159 Medan, Kel Sudirejo I, Medan, Sumatera Utara, 20218

Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Proposal Penelitian**

Judul Ciptaan : **PENGEMBANGAN KONTEN MULTI MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL ANAK DAERAH SUMATERA UTARA SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN BUDAYA DAN PENINGKATAN PARTISIPASI AKTIF BEROLAHRAGA**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 19 Juli 2023, di Medan

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.

Nomor pencatatan : 000489808

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.

Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri



Anggoro Dasananto
NIP. 196412081991031002

Disclaimer:

Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.

LAMPIRAN PENCIPTA

No	Nama	Alamat
1	Dr. Suryadi Damanik, M.Kes	Jln. Air Bersih. No 159 Medan, Kel Sudirejo I
2	Saipul Ambri Damanik, S.Pd., M.Pd	Jln. Air Bersih. No 159 Medan, Kel Sudirejo I
3	Doris Apriani Ritonga. S.Psi.,M.A	Jl. Pelajar Timur Griya Unimed No.44 Kel. Binjai Kec. Medan Denai Kota Medan

LAMPIRAN PEMEGANG

No	Nama	Alamat
1	Dr. Suryadi Damanik, M.Kes	Jln. Air Bersih. No 159 Medan, Kel Sudirejo I
2	Saipul Ambri Damanik, S.Pd., M.Pd	Jln. Air Bersih. No 159 Medan, Kel Sudirejo I
3	Doris Apriani Ritonga. S.Psi.,M.A	Jl. Pelajar Timur Griya Unimed No.44 Kel. Binjai Kec. Medan Denai Kota Medan



USULAN PROPOSAL PENELITIAN PRODUK TERAPAN



PENGEMBANGAN KONTEN MULTI MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL ANAK DAERAH SUMATERA UTARA SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN BUDAYA DAN PENINGKATAN PARTISIPASI AKTIF BEROLAHRAGA

Ketua Peneliti : Dr. Suryadi Damanik, M.Kes. NIDN: 0024126707
Anggota Peneliti 1 : Saipul Ambri Damanik, S.Pd., M.Pd. NIDN: 0026108701
Anggota Peneliti 2 : Doris Apriani Ritonga, S.PSi.MA NIDN: 0015047106

**JURUSAN PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
JANUARI 2023**

HALAMAN PENGESAHAN PENELITIAN PRODUK TERAPAN

1. Judul Penelitian : PENGEMBANGAN KORTEN MULTI MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL ANAK DAERAH SUMATERA UTARA SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN BUDAYA DAN PENINGKATAN PARTISIPASI AKTIF BEROLAHRAGA
2. Bidang Ilmu : Pengembangan dan inovasi model, metode, dan strategi pembelajaran teknologi dan vokasi
3. Ketua Peneliti
- a. Nama Lengkap : Drs. Suryadi Damanik, M.Kes.
 - b. Jenis Kelamin : Laki-Laki
 - c. NIP/ NIDN : 196712141993031002
 - d. Disiplin Ilmu : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
 - e. Pangkat/ Golongan : 4C
 - f. Jabatan : Lektor Kepala
 - g. Fakultas/ Jurusan : Ilmu Keolahragaan
 - h. Alamat : Jalan Willem Iskandar Pasar V Medan Estate, Medan, 20221
 - i. Telepon/ Faks/ E-mail : 08126538688/suryadi67@gmail.com
 - j. Alamat Rumah : Jl. Air Bersih No. 159 Kec. Medan Kota
 - k. Telepon/ Faks/ E-mail : 08126538688/suryadi67@gmail.com
4. Jumlah Anggota Peneliti : 2
- Nama Anggota Peneliti dan NIDN
- 1. Saiful Ambri Diantani, S.Pd., M.Pd. — 198710262014041001
 - 2. Doris Aprilia Ritonga, S.Psi., M.A. — 197104152005022004
 - 3. —
- Nama dan NIM Mhs yang terlibat
- 1. 6193111011
 - 2. 6193111013
 - 3. 6183311010
 - 4. 6193111010
 - 5. 6193111008
5. Lokasi Penelitian : Sumatera Utara
- Jumlah Biaya Penelitian : Rp. 50.000.000



DAFTAR ISI

	Halaman
Lembar Pengesahan	ii
Abstrak	iii
Daftar Isi	iv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian, Luaran dan Kontribusi.	3
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Permainan Tradisional	4
2.2 Pelestarian dan Pengembangan	4
2.3 Aktivitas Jasmani (Olahraga)	5
BAB 3 METODE PENELITIAN	8
BAB 4 Biaya dan Jadwal Penelitian	11
4.1 Biaya	11
4.2 Jadwal Penelitian	11
DAFTAR PUSTAKA	12
Lampiran 1 Justifikasi Anggaran Penelitian	13
Lampiran 2 Susunan Organisasi Tim Peneliti dan Pembagian Tugas.	15
Lampiran 3 Biodata Ketua dan Anggota Tim Pengusul.	16
Lampiran 4 Surat Pernyataan Ketua Peneliti.	32

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Permainan tradisional merupakan warisan tak benda yang diwariskan secara turun temurun. Permainan tradisional berasal dari berbagai daerah dan etnis yang ada di Indonesia serta masih dimainkan hingga saat ini. Dalam permainan tradisional mengandung nilai edukasi yang bernilai kultur bangsa Indonesia. Di Indonesia permainan tradisional bermacam ragam tergantung budaya dari berbagai etnis yang melestarikan permainan tradisional tersebut. Globalisasi membawa kita pada perubahan yang sangat cepat. Dahulu, sebelum adanya perkembangan teknologi dan internet yang pesat, permainan tradisional dapat ditemui dan dilihat dengan mudah di lingkungan sekitar kita. Akan tetapi, sekarang ruang terbuka untuk tempat bermain telah tergantikan oleh bangunan-bangunan tinggi sehingga tempat bermain semakin berkurang.

Anak-anak dan remaja saat ini lebih tertarik memainkan permainan modern yang berbasis teknologi misalnya permainan *game online*. Perkembangan teknologi semakin canggih membuat remaja meninggalkan permainan yang berbasis budaya warisan leluhur tersebut. Hal ini dapat dilihat secara realita bahwa remaja cenderung tidak mengetahui jenis permainan tradisional yang ada didaerahnya bahkan relatif tidak tertarik untuk menggali potensi lokal di daerah tempat tinggal mereka. Berdasarkan realitas yang terlihat dan perlunya pewarisan budaya untuk dipertahankan serta menjaga aset bangsa diperlukan pemberdayaan kepada komunitas anak-anak dan remaja sebagai generasi bangsa Indonesia.

Permainan tradisional saat ini kembali diinventarisasi menjadi agenda khusus Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemendikbud RI) yang bekerjasama dengan kementerian lainnya. Hal ini dilakukan sebagai upaya menggali nilai-nilai budaya yang melekat pada permainan tradisional tersebut. Selain itu tujuannya adalah menghidupkan pekan kebudayaan untuk memperkenalkan budaya nusantara sejak dini kepada anak-anak Indonesia. Program kementerian ini belum terealisasi karena mengalami hambatan disebabkan merebaknya wabah virus covid 19 di berbagai belahan dunia bahkan di Indonesia. Permainan tradisional merupakan sebuah permainan rakyat yang dapat membangkitkan semangat dalam memainkannya.

Seiring dengan upaya pelestarian budaya bangsa, permainan tradisional juga menjadi salah satu media bagi anak-anak dan remaja bahkan orang dewasa untuk

melakukan aktivitas jasmani dan olahraga. Peningkatan partisipasi aktif masyarakat berolahraga merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan derajat kebugaran. Dalam rangka mewujudkan visi Indonesia 2045 seperti yang tertuang dalam Perpres Nmor 86 Tahun 2021 tentang Disain Besar Olahraga Indonesia (DBON) dengan visi Mewujudkan Indonesia Bugar, Berkarakter Unggul, dan Berprestasi Dunia”, dan dengan Misi: Mewujudkan masyarakat Indonesia yang berpartisipasi aktif berolahraga dengan tingkat kebugaran jasmani baik. Tingkat kebugaran jasmani masyarakat Indonesia berdasarkan hasil Sport Development Index (SDI) Tahun 2020 : tingkat partisipasi masyarakat berolahraga sebesar 34% dan masyarakat yang memiliki tingkat kebugaran jasmani yang baik hanya 24%, tingkat partisipasi aktif berolahraga pada siswa dan mahasiswa sebesar 34% dan siswa dan mahasiswa yang memiliki tingkat kebugaran jasmani baik sebesar 2,1%. Bertolak dari hasil SDI ini menunjukkan bahwa partisipasi masyarakat berolahraga dan tingkat kebugaran jasmani masyarakat Indonesia menjadi permasalahan yang perlu ditindaklanjuti melalui kebijakan dan program yang terencana, sistematis, terukur dan berkelanjutan. Salah satu fenomena yang terjadi di masyarakat akibat kurang gerak adalah terjadi obesitas, dan obesitas akan dapat membawa beberapa penyakit lainnya.

Proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang diselenggarakan di sekolah juga merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan partisipasi masyarakat berolahraga serta bertujuan untuk meningkatkan aspek pertumbuhan dan perkembangan anak, dan karakteristik psikologi anak. Sebagaimana yang diuraikan dalam Kurikulum 2013 bahwa pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap- mental-emosional-sportivitas-spiritual-sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang. Akan tetapi jumlah jam yang tersedia dalam perminggu tidak memadai untuk dapat mencapai tujuan di atas, oleh sebab itu diluar sekolah untuk mengisi waktu luang bagi anak, harus didorong untuk melakukan aktivitas jasmani dalam bentuk permainan. Permainan tradisional adalah bentuk permainan yang pada umumnya dilakukan oleh anak sebagai wahana bermain.

Seiring dengan fenomena yang terjadi pada masyarakat dan perkembangan globalisasi, sangat diperlukan upaya untuk mengenalkan dan melestarikan budaya daerah melalui dan permainan tradisional dalam bentuk media video animasi yang

terkemas dalam tutorial permainan tradisional Sumatera Utara. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan merancang sebuah model “Pengembangan Konten Multimedia Permainan Tradisional Anak Daerah Sumatera Utara dalam Mensukseskan Pelestarian Budaya Daerah dan Peningkatan Partisipasi Aktif Berolahraga”.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah uji ahli pengembangan Konten Multimedia Permainan Tradisional Anak Daerah Sumatera Utara dalam Mensukseskan Pelestarian Budaya Daerah dan Peningkatan Partisipasi Aktif Berolahraga.
2. Bagaimanakah keterpakaian produk pengembangan Konten Multimedia Permainan Tradisional Anak Daerah Sumatera Utara dalam Mensukseskan Pelestarian Budaya Daerah dan Peningkatan Partisipasi Aktif Berolahraga.

1.3 Tujuan, Luaran dan Kontribusi Penelitian

Tujuan penelitian adalah :

1. Mengembangkan Konten Multimedia Permainan Tradisional Anak Daerah Sumatera Utara dalam Mensukseskan Pelestarian Budaya Daerah dan Peningkatan Partisipasi Aktif Berolahraga.
2. Mendeskripsikan keterpakaian produk Pengembangan Konten Multimedia Permainan Tradisional Anak Daerah Sumatera Utara dalam Mensukseskan Pelestarian Budaya Daerah dan Peningkatan Partisipasi Aktif Berolahraga.

Luaran yang di targetkan Laporan Akhir di HKI, Publikasi pada Jurnal Internasional Bereputasi Scopus/WoS atau Jurnal Nasional terakreditasi sinta 1/2 (Accepted/Terbit); KI produk penelitian (hak cipta atau paten). Penelitian Pengembangan Konten Multimedia Permainan Tradisional Anak Daerah Sumatera Utara dalam Mensukseskan Pelestarian Budaya Daerah dan Peningkatan Partisipasi Aktif Berolahraga memberikan **Kontribusi** yakni Produk adalah Pengembangan Bahan Media Video Animasi

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Permainan Tradisional

Permainan tradisional sering juga disebut sebagai permainan rakyat. Permainan tradisional merupakan permainan yang dihasilkan oleh dorongan keinginan dan pengetahuan masyarakat itu sendiri, yang didalamnya memiliki nilai-nilai positif, diwariskan dari generasi ke generasi selanjutnya dan dimainkan dari dulu sampai saat ini. Menurut Rizki Yulita (2017), permainan tradisional adalah permainan yang sudah ada sejak jaman dahulu, dimainkan dari generasi ke generasi. Alat bantu dalam permainan tradisional terbuat dari kayu, bambu, batok, benda-benda sekitar dan bahkan tidak menggunakan alat bantu. Artinya, permainan tradisional tidak membutuhkan biaya besar.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2014 tentang pedoman pelestarian tradisi, Permainan rakyat adalah suatu kegiatan rekreatif yang memiliki aturan khusus, yang merupakan cerminan karakter budaya, serta berfungsi sebagai pemelihara hubungan sosial. Suatu kegiatan dapat dikategorikan sebagai permainan tradisional tentunya harus teridentifikasi unsur tradisinya yang memiliki kaitan erat dengan kebiasaan atau adat suatu kelompok masyarakat tertentu. Di samping itu, kegiatan itu harus kuat mengandung unsur fisik yang nyata-nyata melibatkan kelompok dan juga mengandung unsur bermain yang melandasi maksud dan tujuan dari kegiatan tersebut. Maksudnya, suatu kegiatan dikatakan permainan tradisional jika kegiatan itu masih diakui memiliki ciri tradisi tertentu, melibatkan kelompok dan hadirnya strategi serta dasarnya tidak sungguh-sungguh terlihat seperti apa yang ditampilkannya (Agus Mahendra,2012)

2.2 Pelestarian dan Pengembangan

Revitalisasi pada dasarnya adalah salah satu metode pelestarian. Di dalam bidang pelestarian permainan tradisional, “revitalisasi” adalah upaya untuk menghidupkan kembali sebuah mainan, permainan, fungsi dan makna yang telah mengalami degradasi melalui intervensi fisik dan non-fisik. Revitalisasi harus dilakukan secara terencana dan sinkron. Berkaitan dengan revitalisasi budaya, terdiri dari tiga langkah, yaitu: (1) pemahaman untuk menimbulkan kesadaran, (2) perencanaan secara kolektif, dan (3) pembangkitan kreatifitas kebudayaan. pelestarian adalah sebuah upaya yang berdasar, dan dasar ini disebut juga faktor-faktor yang mendukungnya baik itu dari dalam maupun dari luar dari hal

yang dilestarikan. Maka dari itu, sebuah proses atau tindakan pelestarian mengenal strategi ataupun teknik yang didasarkan pada kebutuhan dan kondisinya masing-masing (Chaedar, dalam Ashar Pratama W, 2014:16).

Pelestarian menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2014 tentang pedoman pelestarian tradisi adalah upaya perlindungan, pengembangan, dan pemanfaatan suatu kebiasaan dari kelompok masyarakat pendukung kebudayaan yang penyebarannya berlangsung secara turun temurun. Bentuk Pelestarian Tradisi sebagaimana dimaksud pada pasal 5 ayat (1) meliputi: perlindungan, pengembangan, dan pemanfaatan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengembangan merupakan sebuah proses, cara, perbuatan mengembangkan. Pengembangan adalah proses yang dipakai untuk mengembangkan suatu produk. Di dalam pengembangan permainan tradisional dapat berupa proses, produk dan rancangan yang menjadikan maju (baik, sempurna, dan sebagainya)

2.3 Aktivitas Jasmani (Olahraga)

Aktivitas jasmani merupakan faktor risiko utama yang independen pada kesehatan. Dengan demikian, gaya hidup yang aktif akan mengurangi risiko pada kesehatan masyarakat. Hal tersebut dapat dimulai pada masa kanak-kanak, karena pada masa ini anak-anak akan merespon pembelajaran secara berbeda daripada orang dewasa. Anak-anak mempunyai imajinasi yang kuat untuk melakukan berbagai aktivitas jasmani. Aktivitas jasmani adalah tiap gerak tubuh yang dihasilkan oleh kontraksi otot rangka yang meningkatkan pengeluaran energi di atas level basal dan mengacu pada gerak tubuh yang meningkatkan kesehatan U.S. Department of Health and Human Service, (2008: 2). Aktivitas jasmani adalah setiap gerakan tubuh yang dihasilkan oleh otot rangka yang memerlukan pengeluaran energi. Kurangnya aktivitas fisik merupakan faktor risiko independen untuk penyakit kronis, dan secara keseluruhan diperkirakan menyebabkan kematian secara global. (WHO 2015) mendefinisikan aktivitas jasmani sebagai gerakan tubuh yang dihasilkan oleh otot rangka yang memerlukan pengeluaran energi, termasuk kegiatan yang dilakukan ketika bekerja, bermain, melakukan pekerjaan rumah tangga, bepergian, dan terlibat dalam kegiatan rekreasi. Aktivitas jasmani tidak harus sama dengan latihan, yang merupakan sub kategori dari aktivitas jasmani yang direncanakan, terstruktur, berulang-ulang, dan bertujuan untuk meningkatkan atau mempertahankan salah satu atau beberapa komponen

kebugaran fisik. Kedua, aktivitas fisik dengan intensitas sedang dan kuat membawa manfaat kesehatan. Jadi aktifitas jasmani adalah setiap gerak tubuh yang menggunakan otot-otot serta penunjangnya yang membutuhkan pengeluaran energi. Kesimpulannya, aktivitas jasmani adalah aktivitas fisik dan gerak sukarela yang membakar kalori, dihasilkan oleh otot-otot rangka dan menyebabkan seseorang bekerja lebih keras daripada kondisi normal, meliputi aktivitas pekerjaan, rekreasi, olahraga, permainan, dan pekerjaan rumah tangga.

Suatu data menunjukkan bahwa aktivitas jasmani pada anak-anak cenderung menurun. Anak-anak lebih banyak bermain didalam rumah dibandingkan diluar rumah, misalnya bermain games komputer maupun media elektronik lain, menonton televisi yang banyak menyuguhkan acara maupun film anak, disamping iklan makanan yang mempengaruhi peningkatan konsumsi makanan manis- manis atau “camilan”. Kejadian tersebut dapat meningkatkan risiko obesitas pada anak usia sekolah (Purnamawati 2009:1). WHO 2015 mengatakan bahwa anak-anak dan remaja berusia 15- 17 tahun harus melakukan minimal 60 menit aktivitas fisik yang kuat. Aktivitas fisik dalam jumlah yang lebih besar dari 60 menit setiap hari akan memberikan manfaat kesehatan tambahan. Harus mencakup kegiatan yang memperkuat otot dan tulang, minimal 3 kali dalam seminggu.

Aktivitas jasmani adalah setiap gerakan tubuh yang mengeluarkan energi. Sebagai contoh, melakukan latihan di pusat kebugaran, berjalan, berlari dan sebagainya merupakan aktivitas jasmani. Aktivitas jasmani merupakan salah satu sasaran yang hendak dicapai di dalam pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan; siswa menjadi terbiasa melakukan aktivitas merupakan salah satu indikator dari keberhasilan pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan.

Dari seluruh uraian di atas yang dimaksud aktivitas jasmani dalam kajian ini adalah seluruh kegiatan jasmani siswa yang dilakukan secara sengaja dan mempunyai tujuan tertentu; di mana dalam prosesnya mengandung unsur pembelajaran dan sekaligus wujud kesadaran siswa terhadap arti pentingnya aktivitas jasmani yang diperoleh dalam pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Gordon, L., dkk. dalam Spengler, J.O. (2012) melaporkan hasil penelitiannya, bahwa partisipasi dalam pendidikan jasmani menyebabkan peningkatan secara keseluruhan dalam aktivitas yang moderat menuju partisipasi dalam aktivitas jasmani yang kuat dan dapat memberikan manfaat bagi kesehatan dan mengurangi resiko obesitas. Oleh karena itu, selain memotivasi dan membantu

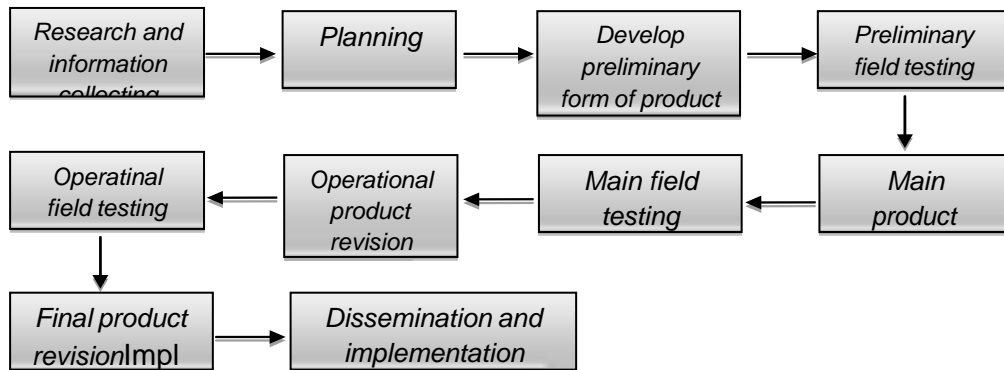
siswa untuk meningkatkan kompetensi, guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan sebagai penggerak harus mengatur pola dan memberikan peluang untuk kegiatan di luar jam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan.

Keterlibatan Orang tua dan Masyarakat; Lambdin & Erwin (2007) menyarankan agar dalam melawan epidemi obesitas dan menciptakan komunitas sekolah yang aktif dan sehat, guru dan staf sekolah harus bekerja sama dan melibatkan masyarakat. Guru harus memiliki kesempatan untuk membangun atau memperluas kemitraan dengan masyarakat dan para komunitas aktivitas jasmani dan kesehatan untuk menciptakan kesempatan bagi siswa agar aktif ketika berada di luar sekolah. Program-program kemasyarakatan termasuk olahraga masyarakat harus diperluas cakupannya sehingga dapat memberi kesempatan kepada anak-anak untuk mempromosikan aktivitas jasmani dengan biaya murah.

-

BAB 3. METODE PENELITIAN

Penelitian Pengembangan konten multimedia permainan tradisional daerah Sumatera Utara dalam mensukseskan pelestarian budaya dan peningkatan partisipasi aktif berolahraga ini menggunakan model pengembangan *Research Developmnet (R&D)* dari Brog dan Gall yang terdiri dari sepuluh langkah untuk menemukan jawaban tentang masalah yang telah dirumuskan yakni dapat dilihat dari bagan yang tertera dibawah ini:



Gambar 3.1 Model Pengembangan Borg & Gall

Secara umum, alur penelitian dan pengembangan konten multimedia Permainan Tradisional daerah Sumatera Utara dalam mensukseskan pelestarian budaya dan peningkatan partisipasi aktif berolahraga dari gambar diatas sebagai berikut:

Tahap I : studi pendahuluan

Studi pendahuluan juga dijadikan sebagai acuan mencari refrensi mengenai Permainan Tradisional, mulai dari literature atau narasumber terpercaya yakni masyarakat yang pernah menggunakan Permainan Tradisional diaplikasikan dalam bentuk konten multimedia yang menarik.

Tahap II Rancangan konten multimedia permainan tradisional daerah Sumatera Utara dalam mensukseskan pelestarian budaya dan peningkatan partisipasi aktif berolahraga

Dari hasil analisis permaianan tradisional daerah Sumatera utara yang akan dikembangkan adalah : 1) Margalah (Hadang), 2) Batu Dampar,3) Pecah Piring, 4) Marjalekkat (Enggrang), 5) Patok Lele, 6) Bakiak (terompah), 7) Engrang Batok, 8) Lompat Tali, 9) Alif Btaliun dan 10.Tarik Tambang. Keterkaitan tersebut akan didesain dalam bentuk media video yang dapat membantu anak-anak dan remaja untuk melakukannya. Draf rancangan

pengemasan video yang lebih menarik, mudah digunakan, audio jelas dengan karkter bahasa anak, sehingga penggunaan lebih mudah, anak bisa belajar mandiri tanpa proses pembimbingan dari guru atau tutor lain secara langsung.

Tahap III Mengembangkan Bentuk Desain Produk Awal (Penyiapan Materi Pengembangan Video, Penyusunan Buku Pegangan, Dan Perlengkapan Evaluasi)

Langkah berikutnya adalah membuat produk awal berupa rangkaian desain produk Pengembangan konten multimedia permainan tradisional daerah Sumatera Utara dalam mensukseskan pelestarian budaya dan peningkatan partisipasi aktif berolahraga.

Tahap IV validasi desain (evaluasi tahap awal)

Validasi ahli terhadap desain produk pengembangan yang dilakukan akan divalidasi oleh 8 orang ahli/pakar/ilmuan terdiri: (1) dua orang ahli materi pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (2) dua orang ahli budaya (3) dua orang ahli permainan tradisional dan 4) dua orang ahli media video
Tahap V uji coba produk (6-12 subjek)

Tahapan penelitian pengembangan selanjutnya yaitu uji coba kelompok kecil, yang mana ujicoba ini akan dilakukan dengan subjek ujicoba sebanyak 20 anak usia 6-12 tahun dan 20 orang anak usia 13-15 tahun.

Tahap VI melakukan revisi produk (berdasarkan saran-saran sesuai dengan hasil di lapangan pada tahap uji coba)

Revisi produk tahap I akan dilakukan bila terdapat revisi yang ditemukan pada tahap ujicoba kelompok kecil maka akan segera direvisi, jika tidak terdapat revisi uji coba Pengembangan konten multimedia permainan tradisional daerah Sumatera Utara dalam mensukseskan pelestarian budaya dan peningkatan partisipasi aktif berolahraga akan dilanjutkan pada kelompok yang lebih besar.

Tahap VII uji coba pemakaian dengan 50-100 subjek

Ujicoba lapangan dilakukan pada subjek penelitian yang lebih banyak lagi yaitu sebanyak 30 anak usia 6-12 Tahun dan 30 anak usia 13-15 Tahun. Tahap uji coba kelompok besar dilakukan untuk melihat kepraktisan penggunaan konten multimedia permainan tradisional daerah Sumatera Utara dalam mensukseskan pelestarian budaya dan peningkatan partisipasi aktif berolahraga.

Tahap VIII melakukan revisi produk (berdasarkan saran-sarandan hasil uji coba lapangan utama

Evaluasi pada tahapan ini merupakan evaluasi akhir dari Pengembangan konten multimedia permainan tradisional daerah Sumatera Utara dalam mensukseskan pelestarian budaya dan peningkatan partisipasi aktif berolahraga dianggap diterima dan dapat digunakan sebagai konten multimedia permainan tradisional daerah Sumatera Utara dalam mensukseskan pelestarian budaya dan peningkatan partisipasi aktif berolahraga.

Tahap IX uji efektivitas revisi produk akhir

Tahap akhir produk pengembangan konten multimedia permainan tradisional daerah Sumatera Utara dalam mensukseskan pelestarian budaya dan peningkatan partisipasi aktif berolahraga bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan konten multimedia permainan tradisional daerah Sumatera Utara dalam mensukseskan pelestarian budaya dan peningkatan partisipasi aktif berolahraga yang telah dikembangkan. Tahap ini menggunakan rancangan penelitian *True Experimental Design* berbentuk *Pretest-Posttest Control Group Design* (Sugiyono, 2017).

Hipotesis penelitian pada efektivitas konten multimedia permainan tradisional daerah Sumatera Utara dalam mensukseskan pelestarian budaya dan peningkatan partisipasi aktif berolahraga yang dikembangkan diduga terdapat pengaruh yang signifikan pada anak usia 6-12 tahun dan remaja.

Pengembangan konten multimedia permainan tradisional daerah Sumatera Utara dalam mensukseskan pelestarian budaya dan peningkatan partisipasi aktif berolahraga dapat diambil secara keseluruhan dari hasil validasi ahli, ujicoba dan implementasi Media Video Animasi Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Permainan Rakyat dan Permainan Tradisional dengan cara melakukan analisis deskripsi kualitatif dengan kriteria yang telah ditetapkan.

Tahap X produksi massal

Diseminasi hasil penelitian yaitu Pengembangan konten multimedia permainan tradisional daerah Sumatera Utara dalam mensukseskan pelestarian budaya dan peningkatan partisipasi aktif berolahraga akan didaftarkan berupa KI yang terdiri dari buku plus CD yang diperuntukkan untuk anak umur 6-12 tahun dan remaja yang dapat digunakan oleh dosen dan guru PJOK, siswa SD, siswa SMP instruktur olahraga rekreasi dan masyarakat luas skala lokal, nasional maupun internasional.

BAB 4. BIAYA DAN JADWAL PENELITIAN

4.1 Biaya

Usulan anggaran rencana penelitian direncanakan mengacu pada Peraturan Menteri Keuangan Republik Indonesia Nomor 119/PMK.02/2020, tentang Peraturan Kementerian Keuangan (PMK) tentang Standar Biaya Masukan Tahun Anggaran 2023. Ringkasan anggaran biaya disusun sesuai format pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Format Ringkasan Anggaran Biaya

No	Komponen	Biaya yang di usulkan (Rp)
1	Honorarium untuk pembantu pelaksana: petugas laboratorium, pengumpul data, pengolah data, penganalisis data, operator, dan pembuat sistem (maksimum 30% dan dibayarkan sesuai ketentuan, TIDAK DIBENARKAN DIBAYARKAN DALAM BENTUK HONORARIUM BAGI KETUA DAN ANGGOTA PENELITIAN)	10.410.000
2	Pembelian bahan habis pakai untuk pembelian ATK, fotocopy, surat menyurat, penyusunan laporan, cetak, penjilidan, publikasi, pulsa, internet, bahan laboratorium, langganan jurnal, bahan pembuatan alat/mesin bagi mitra	23.320.000
3	Perjalanan untuk survei/sampling data, sosialisasi / pelatihan / pendampingan / evaluasi, Seminar/Workshop DN-LN, akomodasi-konsumsi (termasuk konsumsi rapat), perdiem/lumpsum, transport	16.270.000
4	Sewa untuk peralatan/mesin/ruang laboratorium, kendaraan, kebun percobaan, peralatan penunjang pengabdian lainnya	0

4.2 Jadwal Penelitian

Tabel 4.2 Jadwa Pelaksanaan Penlitian

No	Tahapan	Bulan Pelaksanaan Penelitian Tahun 2023							
		Februari-Maret	April-Mei	Juni	Juli	Agst	Sept	Okt	Nov
1	Persiapan								
2	Perancangan Mutimedia								
3	Pelaksanaan Penelitian								
3	Pengumpulan Data								
4	Analisis Data								
6	Penyusunan Laporan								
7	Monev Penelitian								
8	Publikasi Ilmiah								

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, J., Veitch, J., & Barnett, L. (2018). *Physical activity and fundamental motor skill performance of 5–10 year old children in three different playgrounds. International Journal of Environmental Research and Public Health*, 15(9). <https://doi.org/10.3390/ijerph15091896>
- Adrianti Yeni, dkk. 2016. *Pengembangan Media Powtoon Berbasis Audio Visual Pada Pembelajaran Sejarah*. Jurnal CRIKSETRA. Vol 5.No. 9 Maret 2016.
- Agus Mahendra, “Permainan Anak dan Aktivitas Ritmik :Permainan Tradisional 1”, Universitas Pendidikan Indonesia. Modul 4, Maret 2012
- Ashar Pratama W,” Upaya Pelestarian Budaya Lokal Oleh Pusat Kegiatan Belajar Mengajar (PKBM) Dewi Fortuna Melalui Pelatihan Pengkaderan Berbasis Budaya”, Universitas Negeri Yogyakarta, Maret 2014
- David, R., & Bassett, J.R. 2008. *Physical Activity of Canadian and American Children: a Focus on Youth Amish, Mennonite, and Modern Cultures*. Applied Physiology Nutrition Metabolism. 33, 831-835.
- Irwin, J.D. 2007. *The Prevalence of Physical Activity Maintenance in a Sample of University Students: A Longitudinal Study*. Journal of American College Health, 56, 37–41.
- Jefry Putu, dkk. 2018. *Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar*. Jurnal EDUTECH. Vol 6 No. 1 tahun 2018.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013. *Kurikulum 2013, Kompetensi Dasar Sekolah Dasar (SD)/Madrasah Ibtidaiyah (MI)*. Jakarta: Kemdikbud.
- Lambdin, D., & Erwin, H. 2007. *School Wellness Policy: Community Connections*. Journal of Physical Education, Recreation & Dance. 78(6), 29-32.
- Rizky Eliani,” Upaya Pelestarian Budaya Lokal Oleh Pusat Kegiatan Belajar Mengajar (PKBM) Dewi Fortuna Melalui Pelatihan Pengkaderan Berbasis Budaya”, Universitas Negeri Yogyakarta, Maret 2014
- Rizki Yulita, *Permainan Tradisional Anak Nusantara (Jakarta Timur:Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2017)*, 1.
- Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 86 Tahun 2021 Tentang Disain Besar Olahraga Nasional
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta.

Lampiran 1. Justifikasi Anggaran Penelitian.

No.	Uraian	Volume		Harga Satuan	Jumlah		
1	Persiapan						
	Fotocopy Proposal Penelitian	3	Eklamper	Rp 50,000	Rp 150,000		
	Pembelian ATK untuk penelitian	1	Paket	Rp 1,029,000	Rp 1,029,000		
	Pengandaan draf buku variasi pembelajaran berbasis pendekatan bermain untuk uji coba kelompok kecil	35	Ekslampar	Rp 20,000	Rp 700,000		
	Pengandaan draf buku variasi pembelajaran berbasis pendekatan bermain untuk uji coba kelompok besar	65	Ekslampar	Rp 40,000	Rp 2,600,000		
	Sub Total					Rp 4,479,000	
2	Pelaksanaan						
	Pembayaran Honor Petugas Lapangan (5 orang)	4	Hari	Rp 85,000	Rp 1,700,000		
	Pembayaran honor Validator (Untuk memvalidasi bahan ajar uji coba kelompok kecil)	3	Ahli	Rp 700,000	Rp 2,100,000		
	Pembayaran honor Validator (Untuk memvalidasi bahan ajar uji coba kelompok besar)	3	Ahli	Rp 70,000	Rp 210,000		
	Pembayaran honor Operator Penelitian	2	Orang	Rp 1,000,000	Rp 2,000,000		
	Pembayaran honor Pengola Data Penelitian	1	penelitian	Rp 1,485,000	Rp 1,485,000		
	Pembayaran Honor Pembantu Peneliti	24	Jam	Rp 50,000	Rp 1,200,000		
	Makan siang petugas lapangan	5	Kotak	Rp 25,000	Rp 125,000		
	Snack petugas lapangan	5	Kotak	Rp 12,000	Rp 60,000		
	Makan siang pembantu peneliti	4	Kotak	Rp 25,000	Rp 100,000		
	Snack pembantu peneliti	4	Kotak	Rp 12,000	Rp 48,000		
	Makan siang pada saat uji coba kelompok kecil	52	Kotak	Rp 25,000	Rp 1,300,000		
	Snack pada saat uji coba kelompok kecil	52	Kotak	Rp 12,000	Rp 624,000		
	Makan siang pada saat uji coba kelompok besar	72	Kotak	Rp 25,000	Rp 1,800,000		

	Snack pada saat uji coba kelompok besar	72	Kotak	Rp 12,000	Rp 864,000
	Pembayaran transportasi untuk membantu pada saat penelitian	4	4 hari	Rp 120,000	Rp 1,920,000
	Pembayaran transportasi sampel dan responden pada saat uji coba skala kecil	40	Orang	Rp 120,000	Rp 4,800,000
	Pembayaran transportasi sampel dan responden pada saat uji coba skala besar	60	Orang	Rp 120,000	Rp 7,200,000
	Pembayaran transportasi untuk petugas lapangan pada saat penelitian	5	4 hari	Rp 120,000	Rp 2,400,000
	Sub Total				Rp 29,936,000
3	Pelaporan				
	Penjilidan laporan kegiatan	10	eksplamper	Rp 90,000	Rp 900,000
	Penjilidan Artikel untuk laporan	9	eksplamper	Rp 40,000	Rp 360,000
	Penjilidan laporan kemajuan penelitian	5	eksplamper	Rp 50,000	Rp 250,000
	Pembayaran pembuatan buku ber ISBN	1	ISBN	Rp 1,500,000	Rp 1,500,000
	Buat laporan akhir dalam DVD	5	Buah	Rp 15,000	Rp 75,000
	Jurnal Nasional Bereputasi SINTA 4	1	Judul	Rp 1,000,000	Rp 1,000,000
	Pembayaran jurnal sinta 4	1	Jurnal	Rp 500,000	Rp 500,000
	Pembayaran Jurnal Internasional	1	Judul	Rp 9,000,000	Rp 9,000,000
	Pembayaran Seminar Internasional IC2RSE	1	seminar	Rp 2,000,000	Rp 2,000,000
	Sub Total				Rp 15,585,000
Jumlah					Rp 50,000,000

Lampiran 2. Susunan Organisasi Tim Peneliti dan Pembagian Tugas.

No	Nama/NIDN	Instansi Asal	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu (Jam/Minggu)	Uraian Tugas
1	Dr. Suryadi Damanik, M.Kes.	Lektor Kepala	PJKR / FIK	6 Jam/minggu	Memberikan pengetahuan terkait permainan tradisional
2	Saipul Ambri Damanik, S.Pd, M.Pd.	Lektor	PJKR / FIK	6 Jam/minggu	Merumuskan multimedia permainan tradisional
3	Doris Apriani Ritonga, S.Psi., M.A	Lektor	PJKR / FIK	6 Jam/minggu	Merumuskan nilai dan tujuan multimedia permainan tradisional
4	Risky Efriana Saragih	-	PJKR/FIK	10 Jam/minggu	Menginputa data
5	Rizky Hidayat	-	PJKR/FIK	10 Jam/minggu	Menginputa data
6	Obie Sugarah	-	PJKR/FIK	10 Jam/minggu	Membantu penelitian
7	Umarahan	-	PJKR/FIK	10 Jam/minggu	Membantu penelitian
8	Bagus	-	PJKR/FIK	10 Jam/minggu	Membantu penelitian

Lampiran 3. Biodata Ketua dan Anggota Tim Pengusul.

Biodata Ketua Peneliti

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Dr. Suryadi Damanik, M.Kes.
2	Jenis Kelamin	L
3	Jabatan Fungsional	Lektor Kepala/IV-c
4	NIP	19671224 199303 1 002
5	NIDN	24126707
6	Tempat dan Tanggal lahir	Simalungun, 24 Desember 1967
7	E-mail	suryadi67@gmail.com
8	Nomor Telp/HP	08126598688
9	Alamat Kantor	FIK Unimed, Jl. Willem Iskandar Ps.V, Medan-Sumut
10	Nomor Telp/Faks	061- 6335972
11	Lulusan yang telah dihasilkan	
12.	Matakuliah yang diampu	1. Ilmu Gizi Olahraga
		2. Manajemen Olahraga
		3. Olahraga Rekreasi

B. Riwayat Pendidikan

	S1	S2	S3
nama PT	IP Negeri Medan	Universitas Padjadjaran Bandung	Universitas Negeri Medan
bidang Ilmu	Pendidikan Kesehatan dan Rekreasi	Ilmu Kedokteran Dasar	Manajemen Pendidikan
tahun Masuk-Lulus	86 – 1992	97-1999	16 -2021
judul Skripsi/Tesis/Disertasi	Pengaruh Status Gizi dengan Waktu Denyut Nadi Kembali Normal Pada Atlet Hoki FPOK IKIP Medan Tahun 1991	Perbedaan Pengaruh Latihan Lari Interval dengan Latihan Pengulangan Lari Cepat terhadap Kecepatan Lari Sprint 400 Meter	Pengaruh Kepemimpinan Partisipatif, Budaya Muru, Motivasi Berprestasi, dan Kepuasan Kerja terhadap Komitmen Organisasi Dosen Universitas Negeri Medan
nama Pembimbing/Promotor	Dr. Djatmiko Kartowinoto, M.Sc. Dr. Usman Nasrun LH.	Prof. Dr. dr. Wahyu Karhiwikarta, DSKO. Dr. Ambrosius Purba, M.S.	Prof. Dr. Benyamin Situmorang, M.Pd. Prof. Dr. Rosmala Dewi, M.Pd., Kons.

C. Pengalaman Penelitian 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jml (Juta Rp)
16		Perencanaan Evaluasi Proses Berbasis Media	PTN Unimed	20.000.000,-

		Visual (Video)dalam Meningkatkan Hasil Belajar Smash Bola Voli pada Mahasiswa Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi FIK Unimed Tahun 2016		
17		ngembangan Model Pembinaan Klub Karate di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Kota Medan	RPM Simlitabmas	.140.000.000,-
19		ngembangan Permainan Bakastaball Sebagai Media Pembelajara Gerak Dasar Di Tingkat Sekolah Dasar	bah DIPA UNIMED	.000.000

D. Pengalaman Pengabdian Masyarakat dalam 5 tahun terakhir.

No.	Tahun	Judul Pengabdian pada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jml (Juta Rp)
15		atihan Pemanfaatan Media Modifikasi dari Barang Bekas Pada Guru Pendidikan Jasmani SD Kecamatan Percut Seituan Kabupaten Deli Serdang	DPTN Unimed	.15.000.000,-

E. Publikasi Artikel Ilmiah dalam Jurnal dalam 5 tahun terakhir.

No	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor/Tahun
	The Effect of Visual Media (Video) Based Process Evaluation of Result Of Volley Balll Smash for Studen of Sport Education and Recreation FIK Unimed	International Journal of Science and Research (IJSR).ISSN (online) 2319-7064	lume.6 Issue 3, March 2017 www.ijsr.net
	The Influence of Participator Leadership, Quality Culture, and Job satisfaction on Lecturer Organizational Commitment	Budapest Intenational Research and Critics Instirtute (BIRCI-Journal)	lume 4.Jan. 2021 SSN : 2615-3076 www.bircu-journal.com/Index.php/birci
	Develovement of Learning Variation to Improve Basic Jumping Skills and Play Approaches of Elementary SchoolStudents.	International Journal of Education,in Mathematics, Science and Tecnology (IJEMST)	22, Vol;.10,N0.2,360-371 SN: 2147-611X (onine) ps://doi.org/10.46328/ijemst.2246

F. Pemakalah Seminar Ilmiah (Oral Presentattion) dalam lima tahun terakhir

No.	nama Pertemuan Ilmiah/Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu & Tempat
	minar Nasional: en Terbaru dalam Pendidikan dan Penelitian Bidang O di Abad 21	Pengembangan Profesionalisme Guru Pendidikan Jasmani melalui Penelitian Tindakan Kelas	OK Binaguna,Medan, April 2017

	International Comprence on Innovatinin in Education, Science and Culture (ICIESC)	Basic Motion Learning Models Based on Traditional Sport Games for Children 10-12 Years Old	PM Universitas Negeri Medan Agustus 2021
--	---	--	--

G. Karya Buku dalam lima tahun terakhir

No.	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1.	Olahraga Rekreasi Prinsip dan Aplikasi	2014	228	enerbit UNIMED PRESS SBN :978-602-1313-49-7
2	Ilmu Gizi Olahraga	2020		

H. Penghargaan dalam 10 tahun terakhir

No.	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
	Ketua Prodi Berprestasi I Tahun 2015	Universitas Negeri Medan	2015

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggung jawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Penelitian Produk Terapan.

Medan, Januari 2023
Ketua Pengusul



Drs. Suryadi Damanik, M.Kes
NIP : 196712241993031002

BIODATA ANGGOTA PENGUSUL PENELITIAN

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Saipul Ambri Damanik, S.Pd., M.Pd
2	Jenis Kelamin	Laki-Laki
3	Tempat dan Tanggal Lahir	Simalungun, 26 -10 - 1987
4	Pangkat/ Golongan	Penata/IIIC
5	Jabatan Fungsional	Lektor
6	NIP/NIK	19871026 201404 1 001
7	NIDN	0026108701
8	Jurusan/Program Studi	Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
9	Fakultas/ Universitas	FIK UNIMED
10	Alamat Kantor	Jalan Williem Iskandar Pasar V Medan estate Kotak Pos No. 1589 Medan 20221 telp, (061) 6613365, 6613276 , Fax (061) 6614002-6613319. Nort Sumatera. Indonesia laman : http://www.unimed.ac.id
11	Alamat Rumah	Air Bersih No. 159 Medan
12	Nomor Telepon/Fakx/Hp	1397918123
13	Alamat email	manik2013@gmail.com
14	Lulusan yang telah diluluskan	
15	Mata kuliah yang diampuh	<ol style="list-style-type: none"> 1. Olahraga Rekreasi (Out Bound) 2. Kepramukaan 3. Manajemen Olahraga Rekreasi 4. Ilmu gizi olahraga 5. Filsafat olahraga 6. Sosiologi Olahraga 7. Outdoor Activity

B. RIWAYAT PENDIDIKAN

	S-1	S-2	S-3
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Negeri Medan	Universitas Negeri Semarang	
Bidang Ilmu	Pendidikan Kesehatan dan Rekreasi	Pendidikan Olahraga	
Tahun Masuk	2006	2011	-
Judul Skripsi/Thesis/ Disertasi	Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Bermain Melompat Tongkat Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Lompat Jauh Siswa/Siswi Kelas VI SD Negeri Tanjung Mulia Kecamatan Medan Deli Tahun Ajaran 2010/2011	Penilaian Kinerja Guru Penjasorkes Yang Sudah Disertifikasi Dengan Guru Yang Belum Disertifikasi (Di Sekolah Negeri Berakreditasi A Di Wilayah Kota Medan Tahun 2013)	
Nama Pembimbing	Drs. M. Yusuf	Prof. Dr. Soegiyanto. KS.,	

		M.S Dr. dr. Oktia Woro Kasmini H, M.Kes	
--	--	---	--

C. Pengalaman Penelitian dalam 5 tahun terakhir

No	Tahun	Judul	Pendanaan	
			Sumber Dana	Jumlah (Juta Rupiah)
1	2013	Penilaian Kinerja Guru Penjasorkes Yang Sudah Disertifikasi Dengan Guru Yang Belum Disertifikasi (Di Sekolah Negeri Berakreditasi A Di Wilayah Kota Medan Tahun 2013)	Hiba Penelitian Tesis DIPA UNNES	3.000.000
2	2016	Pengaruh Kemandirian Siswa, Dukungan Orangtua Dan Permainan Sepakbola Terhadap Keterampilan Sosial	Mandiri	
3	2017	Pengaruh Pendidikan Kepramukaan Terhadap Kedisiplinan Mahasiswa Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi FIK UNIMED	Hibah DIPA UNIMED	6.500.000
4	2018	Penerapan Metode V.A.K (Visual, Auditory, Kinesthetic) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Dribbling Bola Basket Pada Mahasiswa Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi Fik Unimed TA 2018/2019	Hibah DIPA UNIMED	20.000.000
5	2019	Pengembangan Permainan Bakastaball Sebagai Media Pembelajaran Gerak Dasar Di Tingkat Sekolah Dasar	Hibah DIPA UNIMED	25.000.000

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 tahun terakhir

No	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber Dana	Jumlah (Juta Rupiah)
1	2016	Desa Tangguh Narkoba	BOPTN Unimed	15.000.000
2	2018	PKM Ibu Rumah Tangga Bidang Massase Kebugaran Di Desa Laut Dendang, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deliserdang Provinsi Sumatera Utara	DRPM Ristek Dikti	40.000.000

E. Pengalaman Penulisan Artikel Ilmiah Dalam Jurnal, Dalam 5 tahun terakhir

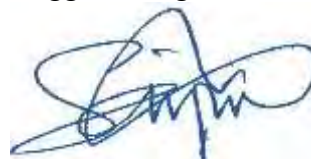
No	Judul Artikel	Volume/Nomor/Tahun	Nama Jurnal
1	Pramuka Ekstrakurikuler Wajib Di Sekolah	13/Nomor 2 Juli-Desember 2014. ISSN 1693-1475	Ilmu Keolahragaan
2	Keterampilan Teknik Dasar Sepakbola Dapat Dipengaruhi	15/Nomor 1 Januari –Juni 2016. ISSN 1693-1475	Ilmu Keolahragaan

	Oleh Kemandirian Siswa, Dukungan Orang Tua Dan Motivasi Berprestasi		
3	The Effect of Learning Approach Skipping Stick on Improving Study Results of the Long Jump	Volume 5 Issue 3, March 2016. ISSN (Online): 2319- 7064	International Journal of Science and Research (IJSR)
4	Kinerja Guru Pendidikan Jasmani Kesehatan Olahraga Yang Sudah Disertifikasi	Volume 22 / No 2/September 2016. p-ISSN : 0852-0151, e-ISSN : 2502- 7182.	Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan
5	Pengaruh Pendidikan Kepramukaan Terhadap Kedisiplinan Mahasiswa Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi FIK UNIMED	Volume 16/ Nomor 2, Juli- Desember 2017. P-ISSN : 1693-1472, e-ISSN : 2549- 9777.	Ilmu Keolahragaan

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggung jawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan penugasan Penelitian Produk Terapan.

Medan, Januari 2023
Anggota Pengusul



Saipul Ambri Damanik, S.Pd., M.Pd
NIP : 19871026 201404 1 001

A. Identitas Diri

1.	Nama Lengkap (dengan gelar)	Doris Apriani Ritonga, S.Psi., M.A.
2.	Jenis Kelamin	P
3.	Pangkat/ Golongan	Penata Tk I (Gol. III/D)
4.	Jabatan Fungsional	Lektor
5.	NIP/NIDN	19710415 200502 2 004 / 0015047106
6.	Tempat dan Tanggal Lahir	Medan, 15 April 1971
7.	E-mail	dorisritonga@unimed.ac.com
8.	Nomor Telepon/HP	0813 7068 1876
9.	Alamat rumah	Griya Unimed No. 44, Jl. Pelajar Timur. Medan Denai, Medan 20228
10.	Alamat kantor	Jl. Willem Iskandar Pasar V, Medan Estate
11.	Nomor Telepon/Fax	061 – 6625972
12.	Mata Kuliah yang diampu	<ol style="list-style-type: none"> 1. Psikologi Pendidikan 2. Psikologi Olahraga 3. Perkembangan dan Belajar Gerak 4. Perkembangan Peserta Didik 5. Metodologi Penelitian

B. Riwayat Pendidikan

	S1	S2	S3
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Medan Area	Universitas Gadjah Mada	-
Bidang Ilmu	Psikologi	Psikologi Pendidikan	
Tahun Masuk/Lulus	1989/1998	2008/2012	-
Judul Skripsi/Tesis	Perbedaan ketakutan akan keberhasilan (<i>fear of success</i>) pada wanita bekerja antara tipe kepribadian intorvert dan extrovert pada karyawan PT. Bank Duta dan PT. Bank Danamon Cabang Medan	Dinamika prokrastinasi mahasiswa dalam proses menulis skripsi	-
Nama Pembimbing	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dra. Nefi Darmayanti, M.Si. 2. Dra. Irna M. Syarief 	Fathul Himam, M.Psi., M.A., Ph.D.	-

C. Pengalaman Penelitian dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Juta Rp)
1	2015	Pelatihan Mental Dalam Mengatasi Kecemasan Atlet Junior Sanda	Kemenpora	20.000.000,-

		Wushu Indonesia, Sumatera Utara		
2	2015	Pengaruh Senam Otak Terhadap Kecepatan Efektif Membaca Pada Mahasiswa IKOR FIK Unimed	DIPA PNBP Unimed/ Anggota	3.000.000,-
3	2016	Implementasi Latihan Beban Metode Circuit Training Pada Fase Conversi power Bagi Atlet Tarung Derajat Persiapan Pekan Olahraga Nasional 2016	Penelitian Swadana Unimed/ Anggota	2.000.000,-
4	2016	Penerapan Metode VAK (Visual, Auditory, Kinesthetic) dan Variasi Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Dribbling dalam Permainan Bola Basket pada Mahasiswa Jurusan PJKR FIK Unimed Semester IV Kelas A Tahun Ajaran 2015/2016	Penelitian Mandiri / anggota	-
5	2017	Tingkat Kepatuhan Mahasiswa dalam Melaksanakan Tugas-tugas Perkuliahan Berbasis KKNI Mahasiswa PJKR Universitas Negeri Medan	Penelitian KDBK, DIPA Unimed/ Anggota	-
6	2018	Pengaruh kepercayaan diri dan motivasi berprestasi terhadap restasi atlet wushu anda Sumatera Utara	Penelitian mandiri/ ketua	
7	2019	Student Engament dalam penerapan e-learning pada Pembelajaran Psikologi Olahraga di PJKR, FIK Universitas Negeri Medan	Penelitian KDBK, DIPA Unimed/ Ketua	27.000.000,-
8	2020	Pengaruh Acceptance Commitment Therapy Dalam Menurunkan Tingkat Kecemasan Atlet Beladiri	Penelitian PNBP Unimed. Anggota	32.000.000,-

D. Pengalaman Pengabdian kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Juta Rp)
1	2015	IbM Senam Otak Untuk Meningkatkan Efikasi Diri Guru Sekolah Dasar di Kabupaten Serdang Bedagai	Dikti	45.000.000,-

E. Publikasi Artikel Ilmiah dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Artikel Ilmiah	Volume/Nomor	Nama Jurnal
1	2016	Latihan Mental dalam Mengatasi Kecemasan Atlet wuhu Sanda Provinsi Sumatera Utara	18/1, Januari -April 2016, Hal: 38-58	Jurnal Iptek Olahraga
2	2016	Senam Otak untuk Meningkatkan Efikasi Diri	23/1, Januari-Maret 2016, Hal: 40-45	Jurnal Pengabdian Masyarakat

		Guru Sekolah Dasar di Kabupaten Serdang Bedagai		
3	2016	<i>Survey of The Speed Reading on Sport Science Student in State University of Medan</i>	October 7 th, 2016, Page: 231-235	Proceedings The 3rd Annual International Seminar on Trend In Science and Scinece Education 2016
4	2017	Kecemasan Mahasiswa dalam Menulis Skripsi; Suatu studi deskriptif		International Psychology, Education Counselling & Social Work Conference
5	2018	Inhibiting Factors of Facing Students Complete Studies in the Faculty of Sport Science Unimed	Volume 7 Issue 7, July 2018. Page: 936-939.	International Journal of Science and Research (IJSR)
6	2019	Student Engagement dalam penerapan e-learning pada pembelajaran Psikologi Olahraga di PJKR FIK Universitas Negeri Medan.	Volume 8 (2), Juli – Desember 2019, 135-145.	Jurnal Ilmu Keolahragaan
7	2020	The effect of e-learning toward student learning outcomes.	Vol. 23. 1th Unimed International Conference on Sport Science (UnICoSS 2019).	Advances in Health Sciences Research.
8	2020	The Effect of Achievement Motivation and Self Confidence Towards Achievement of Wushu Sanda Athletes	1st Progress in Social Science, Humanities and Education Research Symposium (Pages 413-418).	Atlantis Press.

F. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Presentation*) dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Nama Pertemuan Ilmiah/ Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	Seminar Hasil Program Pengabdian Masyarakat Mono Tahun, Tahun 2015	Senam Otak untuk Meningkatkan Efikasi Diri Guru Sekolah Dasar di Kabupaten Serdang Bedagai	14-15 Desember 2015, Hotel Swiss-bell Medan
2	The 3rd AISTSSE 2016	<i>Survey of Speed Reading on Sport Science Student in State University of Medan</i>	7 Oktober 2016, Hotel Garuda Plaza Medan
3	International Psychology, Education Counselling & Social Work Conference	Kecemasan Mahasiswa dalam Menulis Skripsi; Suatu studi deskriptif	25 – 27 Agustus 2017, LJ Hotel Medan
4	4th International Conference on Sports Science, Health and Recreation (ICoSHR)	The Effect of Achievement Motivation and Self Confidence Toward Achievement of Wushu Sanda	13-14 November 2018, Auditorium Universitas

			Negeri Padang
5	Unimed International Conference on Sport Science (UnICoSS 2019).	The effect of e-learning toward student learning outcomes.	28 November 2019, Hotel Grand Mercure, Medan.
6	4Th International Conference on Community Research and Service Engagements (IC2RSE).	The Effect of Acceptance Commitment Therapy to Reduce Anxiety of Martial Art Athletes.	November 2 – 6, 2020. Virtual Conference.

G. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul Buku	Tahun	Jenis	Penerbit
1	Bunga Rampai Media Pembelajaran	2015	Buku bunga rampai produk-produk media inovatif yang dikembangkan guru-guru Sekolah Dasar Di Kabupaten Serdang Bedagai	Unimed Press

H. Perolehan HKI dalam 5-10 Tahun Terakhir

No.	Judul/Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
-	-	-		-

I. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/Rekayasa Sosial Lainnya dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul/Tema/Jenis Rekayasa Sosial Lainnya yang telah diterapkan	Tahun	Tempat Penerapan	Respon Masyarakat
-	-	-		-

J. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir Pemerintah, Asosiasi, atau Instansi Lainnya

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tempat Penerapan
-	-		-

K. Organisasi Profesi/ Ilmiah

Tahun	Jenis / Nama Organisasi	Jabatan/ jenjang keanggotaan
1998 – saat ini	Himpunan Psikologi Seluruh Indonesia (HIMPSI) Wilayah Sumatera Utara	Anggota
2017 - 2021	Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Propinsi Sumatera Utara	Wakil Ketua Bidang Sport Science dan IPTEK

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat

dipertanggung jawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Penelitian Produk Terapan.

Medan, Januari 2023

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Doris Apriani Ritonga', written in a cursive style.

Doris Apriani Ritonga, S.Psi.,M.A.
NIP. 19710415 200502 2 004

Lampiran 4. Surat Pernyataan Ketua Peneliti



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
Jalan Willem Iskandar Psr V - Kotak Pos No.1589 - Medan 20221
Telepon (061) 6613365, 6613276, 6618754 Fax (061) 6614002 – 6613319
Laman : www.unimed.ac.id

SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Dr. Suryadi Damanik, M.Kes
NIP/NIDN : 196712241993031002/ 0024126707
Pangkat/Golongan : Pembina IV/c
Jabatan Fungsional : Lektor Kepala
Alamat : Jl. Air Bersih No. 159 Medan

Dengan ini menyatakan bahwa proposal saya dengan judul :

“PENGEMBANGAN KONTEN MULTI MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL ANAK DAERAH SUMATERA UTARA SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN BUDAYA DAN PENINGKATAN PARTISIPASI AKTIF BEROLAHRAGA” yang diusulkan dalam skim Penelitian **“Produk Terapan”** untuk tahun anggaran 2023 bersifat original dan belum pernah dibiayai oleh Lembaga/Sumber dana lain.

Bila mana kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan seluruh biaya penelitian yang sudah diterima ke Kas Negara.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Medan, 16 Januari 2023

Mengetahui,
Ketua LPPM

Prof. Dr. Baharuddin, S.T., M.Pd.
NIP. 196612311992031020

Yang menyatakan,

Dr. Suryadi Damanik, M.Kes
NIP. 196712241993031002