



# JURNAL MANAJEMEN PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL (JMPIS)

E-ISSN : 2716-375X  
P-ISSN : 2716-3768<https://dinastirev.org/JMPIS>[dinasti.info@gmail.com](mailto:dinasti.info@gmail.com)

+62 811 7404 455

DOI: <https://doi.org/10.38035/jmpis.v5i4>

Received: 15 Juli 2024, Revised: 31 Juli 2024, Publish: 8 Agustus 2024

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

## Pengaruh Model Permainan Tradisional Bentengan Terhadap Hasil Belajar Gerak Dasar Lokomotor Pada Siswa Kelas V Sdn Duri Utara 04 Petang Jakarta Barat

Syifa Fauzia<sup>1</sup>, Bayu Thomi Rizal<sup>2</sup>, Khavisa Pranata<sup>3</sup>, Asruddin<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Universitas Muhammadiyah Prof.DR.HAMKA, Indonesia, [syifafauzia412@gmail.com](mailto:syifafauzia412@gmail.com)

<sup>2</sup>Universitas Muhammadiyah Prof.DR.HAMKA, Indonesia, [bayu\\_tr@uhamka.ac.id](mailto:bayu_tr@uhamka.ac.id)

<sup>3</sup>Universitas Muhammadiyah Prof.DR.HAMKA, Indonesia, [khavisapranata@uhamka.ac.id](mailto:khavisapranata@uhamka.ac.id)

<sup>4</sup>Universitas Muhammadiyah Prof.DR.HAMKA, Indonesia, [asruddin.sporty@gmail.com](mailto:asruddin.sporty@gmail.com)

Corresponding Author: [syifafauzia412@gmail.com](mailto:syifafauzia412@gmail.com)<sup>1</sup>

**Abstract:** *The purpose of this study was to evaluate whether the use of learning models in the Bentengan Traditional Game of class V SDN in Duri Utara 04 Petang has a significant impact on the achievement of student learning outcomes in PJOK subjects. Especially in understanding Basic Locomotor Movements. This research method utilises a quantitative approach with a Quasi Experimental Design in the form of Post Test-Only Control Design. Grade V students from one of the public elementary schools in West Jakarta City became the research sample. The sample was selected using the Random Sampling method. Point Biserial correlation was conducted to test the validity of 40 items, it was found that 25 items were valid, while 15 items were invalid (dropped). While in the Reliability Test, the Alpha Cronbach formula was used, obtained =  $0.818 > 0.381$  = then the data is categorised or qualified as "Reliable". Furthermore, the Liliefors Test was carried out for the Normality Test in the V-A experiment class obtained  $<$ , namely  $0.128 < 0.193$  and the results of the normality test calculation in the V-B control class  $<$ , namely  $0.133 < 0.188$ , so the data was categorised or qualified as "Normal". While the Fisher Test is used to calculate the homogeneity test obtained  $<$  stated that the two classes are experiment and control categorised or qualified "Homogeneous". After applying the t-test to test the hypothesis, the results obtained were 6.972 with 2.019 at the level ( $\alpha = 0.05$ ) stated = rejected, which means that there is a significant effect on learning using the Bentengan Traditional Game learning model on the Learning Outcomes of Physical Education class V at SDN Duri Utara 04 Petang.*

**Keyword:** Model, Traditional Games, Bentengan, Learning Outcomes, PJOK.

**Abstrak:** Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi apakah penggunaan model pembelajaran pada Permainan Tradisional Bentengan kelas V SDN di Duri Utara 04 Petang memiliki dampak signifikan terhadap pencapaian hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PJOK. Khususnya dalam memahami Gerakan Dasar Lokomotor. Metode penelitian ini memanfaatkan pendekatan kuantitatif dengan desain Eksperimen semu (*Quasi Experimental Design*) dalam bentuk *Post Test-Only Control Design*. Siswa kelas V dari salah satu sekolah

dasar negeri di Kota Jakarta Barat menjadi sampel penelitian. Sampel yang dipilih menggunakan metode *Random Sampling*. *Korelasi Point Biserial* dilakukan untuk Uji Validitas 40 butir soal, ditemukan bahwa 25 butir soal di antaranya valid, sementara 15 butir soal tidak valid (drop). Sedangkan dalam Uji Reliabilitas digunakan rumus *Alpha cornbach* di peroleh  $r_{hitung} = 0,818 > 0,381 = r_{tabel}$  maka data tersebut dikategorikan atau dikualifikasikan “Reliabel”. Selanjutnya *Uji Liliefors* dilakukan untuk Uji Normalitas pada kelas eksperiment V-A diperoleh  $L_{hitung} < L_{tabel}$  yaitu  $0,128 < 0,193$  dan hasil perhitungan uji normalitas pada kelas control V-B  $L_{hitung} < L_{tabel}$  yaitu  $0,133 < 0,188$ , maka data tersebut dikategorikan atau dikualifikasikan “Normal”. Sedangkan *Uji Fisher* digunakan untuk menghitung Uji homogenitas diperoleh  $F_{hitung} 1,131 < F_{tabel} 2,112$  dinyatakan bahwa kedua kelas tersebut eksperiment dan control dikategorikan atau dikualifikasikan “Homogen”. Setelah menerapkan Uji-t untuk menguji hipotesis diperoleh hasil  $t_{hitung} 6,972$  dengan  $t_{tabel} 2,019$  pada taraf ( $\alpha=0,05$ ) dinyatakan  $H_0 =$  ditolak, yang artinya ada pengaruh yang signifikan pada pembelajaran menggunakan model pembelajaran Permainan Tradisional Bentengan terhadap Hasil Belajar PJOK kelas V di SDN Duri Utara 04 Petang.

**Kata Kunci:** Model, Permainan Tradisional, Bentengan, Hasil Belajar, PJOK.

## PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses di mana guru mendukung siswa dalam memperoleh informasi dan keterampilan melalui penggunaan taktik dan pendekatan yang sesuai. Pertukaran dinamis antara siswa, guru, dan sumber daya pendidikan di dalam kelas merupakan proses perolehan pengetahuan. Tujuan pembelajaran adalah memungkinkan perolehan pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, serta pembentukan sikap dan karakter siswa (Trimarno et al., 2023).

Pembelajaran PJOK merupakan suatu pendekatan pendidikan yang meningkatkan dan menunjang kebugaran jasmani, kemampuan motorik, pemahaman terhadap pilihan hidup sehat, sportivitas, dan kecerdasan emosional siswa pada anak. Tujuan utamanya adalah memberikan kesempatan untuk terlibat dalam berbagai aktivitas yang mendukung dan meningkatkan perkembangan fisik, mental, sosial, emosional, dan moral mereka (Trimarno et al., 2023). Seperti yang disebutkan oleh (Ramadhina & Pranata, 2022) dalam studi yang dilakukan oleh (Putri dan Pranata, 2023), penggunaan materi pembelajaran yang kurang bervariasi di dalam kelas dapat menyebabkan kurangnya perhatian siswa terhadap materi yang dipelajari.

Permainan menawarkan beberapa keuntungan yang meningkatkan proses pembelajaran dan perkembangan anak, yang menjadikannya aktivitas penting untuk pertumbuhan fisik dan psikologis mereka. Tujuan memasukkan permainan ke dalam pendidikan adalah untuk meningkatkan proses pembelajaran, mendorong keterlibatan, dan mengoptimalkan hasil pembelajaran. Permainan memberi siswa pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan keterlibatan dan konsentrasi mereka, serta mengembangkan kemampuan sosial dan emosional mereka. Permainan juga dapat memfasilitasi pengembangan keterampilan khusus, seperti pemahaman ide atau konsep, dan meningkatkan pembelajaran aktif dengan melibatkan siswa dalam skenario yang sangat mirip dengan situasi kehidupan nyata. Permainan yang digunakan dalam pembelajaran PJOK di sekolah dasar harus sesuai tingkat kesulitannya, memenuhi kebutuhan siswa, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan pemilihan permainan yang tepat dapat menghasilkan manfaat yang optimal dalam pembelajaran PJOK di sekolah dasar (Triansyah, 2023). Menurut (Dwi Handoko, 2021) sebagaimana disebutkan dalam kajian oleh (Putri dan Pranata, 2023), permainan edukatif dirancang untuk menggabungkan kegiatan bermain dengan pembelajaran, menjadikannya

sebagai metode yang menyenangkan dan efektif dalam mendidik anak-anak. Permainan tersebut diimplementasikan dalam konteks pembelajaran yang melibatkan elemen-elemen instruksi.

Peneliti menggunakan permainan konvensional Bentengan sebagai alat pedagogi di sekolah dasar untuk pembelajaran PJOK. Bentengan merupakan permainan fisik yang mendorong pengembangan pemikiran strategis, kemampuan motorik, dan keterampilan sosial. Dalam permainan ini, siswa berusaha untuk menyentuh teman-temannya sementara teman-temannya berusaha menghindarinya. Permainan bentengan tidak memerlukan peralatan khusus, yang diperlukan untuk memainkan permainan benteng hanyalah lapangan yang luas atau sebidang tanah kosong. Ruang yang digunakan diubah sesuai dengan jumlah peserta. Semakin besar area yang dibutuhkan, semakin banyak peserta yang terlibat (Hidayat, 2023).

Setelah melakukan pengamatan awal terhadap guru PJOK di SDN Duri Utara 04 Petang. Peneliti mengamati bahwa guru PJOK di SDN Duri Utara 04 Petang. sudah berupaya untuk mendiversifikasi aktivitasnya pada materi gerak dasar lokomotor, dengan tetap mengutamakan kesenangan siswa. Namun demikian, setelah dicermati kemampuan dasar Gerak Locomotor siswa kelas V SDN Duri Utara 04 Petang, diketahui ada anak-anak tertentu yang belum mencapai tingkat kemahiran atau pencapaian belajar yang ditentukan.

Untuk menumbuhkan lingkungan pendidikan yang menyenangkan bagi siswa, penting untuk menggunakan metodologi pengajaran yang sesuai yang menumbuhkan suasana belajar yang baik. Hal ini dapat dicapai dengan meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif di kelas hingga selesainya isi pelajaran. Wawancara kepada guru PJOK di SDN Duri Utara 04 Petang juga dilakukan peneliti. Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa metode pengajaran yang digunakan guru PJOK di SDN Duri Utara 04 Petang, kurang efektif. Guru PJOK di SDN Duri Utara 04 Petang, hanya fokus mengajarkan beberapa gerakan dasar untuk berpindah tempat, mengabaikan untuk memasukkan semua gerakan lokomotor yang diperlukan ke dalam pelajaran mereka.

Tujuan penelitian ini untuk mengidentifikasi apakah pendekatan pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar Gerak Locomotor Dasar pada siswa kelas V di SDN Duri Utara 04 Petang.

## **Hasil Belajar**

Sebagaimana dikemukakan oleh (Arifin, 2023), hasil belajar merujuk pada pencapaian (prestasi) yang diperoleh setelah proses pembelajaran di dalam kelas berakhir. Penilaian yang diberikan oleh guru, yang mencerminkan seberapa banyak mata pelajaran yang telah dikuasai oleh siswa, berperan sebagai penanda prestasi belajar tersebut. Tujuan hasil belajar adalah untuk mencapai pembelajaran yang optimal. Sebagaimana dikemukakan oleh (Zoki & Prasetyo, 2023), hasil belajar merupakan ukuran seberapa baik siswa menguasai isi pelajarannya. Hasil ini biasanya diwakili oleh skor atau penilaian yang diterima dari evaluasi atau ujian tertentu. Sedangkan menurut (Munasih & Siti, 2016) sebagaimana dikutip oleh (Rizal & Karsiman, 2020), tujuan kegiatan pembelajaran yang efektif mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal serta maksimal. Hal ini membutuhkan upaya dari guru dan lingkungan sekolah untuk menginspirasi seluruh siswa disekolah tersebut agar termotivasi untuk saling membantu satu sama lain, belajar, tumbuh dan berkembang serta merancang aktivitas kelas sedemikian rupa sehingga para siswa dapat memahami ide, keterampilan, dan konsep yang diajarkan. Dalam konteks PJOK, penting untuk memastikan bahwa pembelajaran dilakukan dengan suasana senang dan penuh kegembiraan. Fokus utama dari pembelajaran PJOK adalah bagaimana menghasilkan kegembiraan dan kebahagiaan pada siswa saat melakukan aktivitas fisik, sehingga dapat meningkatkan tingkat keterlibatan dan intensitas gerakan pada anak.

## Gerak Dasar Lokomotor

Gerakan dasar lokomotor merupakan bentuk aktivitas fisik yang tentu membantu menjaga kebugaran dan meningkatkan kesehatan. Melakukan latihan ini secara teratur membantu meningkatkan sirkulasi darah, fungsi paru-paru dan jantung, serta mengurangi kemungkinan penyakit kronis seperti obesitas. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Hanief & Sugito, 2015; Decaprio, 2013), sebagaimana dikutip dalam (Widiarti et al., 2021), gerakan dasar lokomotor mengacu pada kemampuan menggerakkan dan memindahkan tubuh dari suatu tempat ke tempat yang lain dengan memanfaatkan otot-otot besar atau seluruh komponennya, yang ditentukan oleh tingkat perkembangan fisik seseorang. (Lutan, 2010) mendefinisikan gerakan lokomotor sebagai tindakan memindahkan suatu bagian tubuh dari tempat awal ke tempat yang dituju meliputi perpindahan vertikal dan horizontal (Nisa & Suwardi, 2019).

## Model Permainan Tradisional Bentengan

Menurut (Aqhla, 2023) Model Permainan Tradisional Bentengan dalam pembelajaran merupakan pendekatan yang memanfaatkan permainan tradisional sebagai alat untuk memfasilitasi proses pembelajaran. Seperti yang digunakan untuk mengingat dan menghafal sebuah konsep pelajaran. Model permainan dipilih untuk diterapkan di sekolah dasar karena kesesuaiannya dengan tahap perkembangan anak, sebagaimana dikemukakan oleh (Hafiz et al., 2024). Permainan edukatif dibuat dengan tujuan untuk mendorong dan merangsang daya pikir anak yang banyak memberikan manfaat mulai dari stimulasi kognitif, sosial, emosi, serta fisik dan spiritual bagi siswa di tingkat kelas yang tinggi, sehingga sesuai dengan perkembangan anak di Sekolah Dasar.

## Permainan Tradisional Bentengan

Permainan bentengan merupakan permainan beregu yang membutuhkan strategi yang handal ketangkasan, dan kecepatan berlari. Bentengan adalah permainan tradisional Jawa yang penuh teka-teki dan asal muasalnya masih belum diketahui secara pasti. Jika dicermati istilahnya, "Betengan" dapat dipahami sebagai kata dasar yang berasal dari kata "beteng" dengan tambahan akhiran "an". Tujuan permainan ini adalah menguasai atau merebut benteng lawan. Asal muasal permainan ini hilang seiring berjalannya waktu, namun diturunkan dari generasi ke generasi. Permainan tradisional bentengan berasal dari Indonesia dan memiliki beberapa nama tergantung daerahnya.

## Hipotesis

H<sub>0</sub> : Tidak terdapat pengaruh dari penerapan Model Permainan Tradisional Bentengan terhadap Hasil Belajar Gerak Dasar Lokomotor pada mata pelajaran PJOK siswa kelas V di SDN Duri Utara 04 Petang.

H<sub>1</sub> : Terdapat pengaruh dari penggunaan Model Permainan Tradisional Bentengan terhadap Hasil belajar Gerak Dasar Lokomotor pada mata pelajaran PJOK siswa kelas V di SDN Duri Utara 04 Petang.

## METODE

Penelitian dilakukan pada siswa kelas V SDN Duri Utara 04 Petang yang berlokasi di Jl. Duri Utara No.1, RT.010/RW.07, Duri Utara, Kecamatan. Tambora, Kota Jakarta Barat, DKI Jakarta, Kode Pos 11270. Penelitian dilakukan tahun ajaran 2023/2024 (Semester Genap).

Pendekatan kuantitatif digunakan pada penelitian ini dengan metode Eksperimen semu (Quasi Experimental Design) yang merupakan pengembangan dari desain True-Experiment yang memiliki tantangan implementasi lebih besar (Sugiyono, 2019). Meskipun terdapat

kelompok control dalam Quasi Experiment, tidak mungkin untuk melakukan control penuh atas keadaan eksternal yang berdampak pada penelitian. Metode yang diterapkan adalah Post Test-Only Control Design, di mana dua kelompok dipilih secara acak/random. Kelompok pertama, disebut kelompok eksperimen, menerima perlakuan (X), sementara kelompok kedua, yang disebut kelompok control, tidak menerima perlakuan apa pun (Sugiyono, 2019).

Seluruh siswa kelas V SDN Duri Utara 04 Petang, dilibatkan pada penelitian ini yang berjumlah 43 siswa, dan seluruh siswa kelas V SDN Duri Utara 06 Petang, yang berjumlah 27 siswa pada tahun ajaran 2023/2024. Siswa kelas V SDN Duri Utara 04 Petang, menjadi sampel penelitian ini. Secara spesifik, kelas eksperimen bernama (V-A) berjumlah 21 siswa, sedangkan kelas control diberi nama (V-B) berjumlah 22 siswa. Selain itu, terdapat kelas (V-A) di SDN Duri Utara 06 Petang, yang terdiri dari 27 anak yang berfungsi sebagai kelompok uji untuk keperluan validasi.

Pendekatan sampel yang digunakan adalah Random Sample, yaitu metode yang memilih individu dari populasi tanpa mempertimbangkan strata. Hasil rata-rata ketiga kelas pada penelitian ini dihitung berdasarkan penilaian sumatif semester I pada pembelajaran PJOK. Dua kelas dengan skor kemampuan ketuntasan serupa atau hampir identik kemudian dipilih secara acak/random untuk dijadikan sebagai kelompok kelas eksperimen dan control. Kelas eksperimen, Kelas V-A yang berjumlah 21 siswa mendapat perlakuan, sedangkan kelas control, Kelas V-B, yang berjumlah 22 siswa, tidak mendapat perlakuan. Ada total gabungan 43 siswa sebagai sampel dari dua kelas tersebut.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Uji Reliabilitas

Tabel 1. Hasil Uji Reliabilitas

Jumlah Butir Soal	N	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Kesimpulan	Keterangan
25	27	0,818	0,381	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Soal tes dinyatakan reliabel

Berdasarkan tabel diatas hasil uji reliabilitas didapatkan,  $\overline{r_{hitung}} = 0,818$   $\overline{r_{tabel}} =$  pada  $\alpha = 0,05$  sebesar 0,381 bahwa  $\overline{r_{hitung}} 0,818 > \overline{r_{tabel}} 0,381$ . Sehingga instrumen butir soal hasil belajar pada pembelajaran Gerak Dasar Lokomotor dikatakan “Reliabel”

### Uji Normalitas

Tabel 2. Hasil Perhitungan Uji Normalitas

Kelompok	$L_{hitung}$	$L_{tabel}$	Kriteria	Keterangan
Eksperimen	0,128	0,193	$L_{hitung} < L_{tabel}$	Normal
Control	0,133	0,188		

Berdasarkan tabel 2. hasil perhitungan uji normalitas diketahui bahwa kelas eksperimen yang diberikan perlakuan Model Permainan Tradisional Bentengan diperoleh  $\overline{L_{hitung}}$  sebesar 0,128 Sedangkan  $\overline{L_{tabel}}$  untuk n = 21 pada  $\alpha = 0,05$  adalah 0,193 Karena  $\overline{L_{hitung}} < \overline{L_{tabel}}$  yaitu  $0,128 < 0,193$  sedangkan hasil pengujian uji normalitas pada kelas control di peroleh  $\overline{L_{hitung}}$  sebesar 0,133 Sedangkan  $\overline{L_{tabel}}$  untuk n = 22 pada  $\alpha = 0,05$  adalah 0,188 Karena  $\overline{L_{hitung}} < \overline{L_{tabel}}$  yaitu  $0,133 < 0,188$  maka dinyatakan bahwa populasi yang dijadikan sampel berdistribusi “Normal”.

### Uji Homogenitas

Tabel 3. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas

Hasil Kemampuan Analisis	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$	Kriteria	Keterangan
--------------------------	--------------	-------------	----------	------------

Post-test	1,131	2,112	$F_{hitung} < F_{tabel}$	Homogen
-----------	-------	-------	--------------------------	---------

Berdasarkan tabel diatas hasil pengujian homogenitas diperoleh  $F_{hitung} = 1,131$  dan  $F_{tabel} = 2,112$  pada  $\alpha = 0,05$  dengan dk pembilang = 21, dan dk penyebut = 20. Karena  $F_{hitung} < F_{tabel}$  yaitu  $1,131 < 2,112$  dinyatakan  $H_0 =$  diterima sehingga dapat diartikan bahwa varians kelompok bersifat “Homogen”.

### Pengujian Hipotesis

**Tabel 4. Hasil Perhitungan Uji-t**

Kelas	Rata-rata	Dk	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	kriteria	Keterangan
Eksperimen	84,57	41	6,972	2,019	$t_{hitung} > t_{tabel}$	Ada Pengaruh

Berdasarkan hasil tabel di atas dapat diketahui  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yaitu  $6,972 > 2,019$  dinyatakan  $H_0 =$  ditolak dan  $H_1 =$  diterima, yang artinya penggunaan Model Permainan Tradisional Bentengan memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajar siswa kelas V di SDN Duri Utara 04 Petang.

Penelitian ini menggunakan metode Eksperimen semu (Quasi Experimental Design) dengan pendekatan Post Test-Only Control Design yang melibatkan pemberian soal tes. Dua kelas yang digunakan peneliti yaitu kelas eksperimen dan control. Model Permainan Tradisional Bentengan diterapkan pada kelas eksperimen, namun tidak dengan kelas control.

Sebelum menerapkan instrumen soal untuk tujuan pendidikan, peneliti melakukan uji validasi di kelas V-A di SDN Duri Utara 06 Petang yang terletak di Jakarta Barat. Total ada 40 soal yang diperiksa. Setelah dilakukan pemeriksaan, total 25 soal ditetapkan valid, sedangkan 15 soal dianggap tidak valid (drop). Uji Reliabilitas dilakukan peneliti setelah melakukan Uji Validitas. Perhitungan Uji Reliabilitas mendapatkan hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yaitu  $0,818 > 0,381$  maka data tersebut dikategorikan atau dikualifikasikan “Reliabel”. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan 25 soal yang telah terbukti valid untuk keperluan analisis.

Pada kelas control, siswa menunjukkan kurangnya antusias dan semangat dalam mengikuti pembelajaran, sehingga interaksi dua arah terbatas. Keterbatasan interaksi atau percakapan antar siswa selama pembelajaran, seperti yang terjadi di kelas control, berdampak pada kemampuan siswa dalam memahami dan menyelesaikan soal tes atau post test yang diberikan oleh guru PJOK. Situasi ini menyebabkan perbedaan dalam pengaruh antara kelas eksperimen yang menerima perlakuan dan kelas control yang tidak menerima perlakuan.

Hasil belajar Gerak Dasar Lokomotor dari kelas eksperimen menunjukkan data dengan rentang 96 untuk nilai tertinggi dan 76 untuk nilai terendah. Nilai rata-ratanya adalah 84,5, median 86,5, modus 86,3, dan simpangan baku sebesar 5,55. Sementara itu, kelas control memiliki rentang data dengan 84 untuk nilai tertinggi dan 60 nilai terendah. Rata-rata nilai adalah 72,3, median 71,9, modus 71,3, dan simpangan baku 5,90.

Setelah melakukan Uji Normalitas menggunakan rumus Uji Lilliefors, hasil perhitungan menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen  $t_{hitung} > t_{tabel}$  untuk hasil belajar Gerak Dasar Lokomotor adalah  $0,128 < 0,193$ . Sementara itu, pada kelas control  $F_{hitung} < F_{tabel}$  untuk hasil belajar Gerak Dasar Lokomotor adalah  $0,133 < 0,188$ . Maka dinyatakan bahwa hasil belajar kedua populasi di kelas tersebut dikategorikan atau dikualifikasikan “Normal”.

Uji Fisher dilakukan peneliti untuk Uji Homogenitas. Mengevaluasi keseragaman dua populasi data dari kedua kelas, sekaligus memeriksa persyaratan analisis. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa dalam uji homogenitas  $F_{hitung} < F_{tabel}$  yaitu  $1,131 < 2,112$ . Maka dinyatakan bahwa kedua kelas tersebut dikategorikan atau dikualifikasikan “Homogen”.

Uji-t dilakukan dalam penelitian ini, berdasarkan hasil perhitungan didapatkan  $t_{hitung} = 6,972$ . Sementara itu,  $t_{tabel}$  dengan 58 untuk (dk) pada tingkat signifikansi ( $\alpha = 0,05$ ) didapatkan nilai  $t_{tabel} = 2,019$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $6,972 > 2,019$  maka dinyatakan bahwa terdapat pengaruh yang nyata terhadap hasil belajar gerakan dasar lokomotor siswa antara kelas eksperimen yang mendapat perlakuan dengan kelas control yang tidak mendapat perlakuan.

Perhitungan uji-t yang dilakukan, didapatkan  $t_{(hitung=)} 6,972 > t_{tabel} = 2,019$ . Didapatkan kriteria pengujian  $H_0 =$  ditolak dan  $H_1 =$  diterima. Berdasarkan kriteria pengujian, dapat disimpulkan bahwa penerapan Model Permainan Tradisional Bentengan memiliki dampak positif terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Duri Utara 04 Petang, dalam pembelajaran gerakan dasar lokomotor.

## KESIMPULAN

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa Model Permainan Tradisional Bentengan mempunyai “Pengaruh yang baik” dan “Signifikan” terhadap proses pembelajaran. Penerapan Model Permainan Tradisional Bentengan layak dan bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan berpikir strategis, motorik, sosial, dan emosional khususnya pada siswa kelas V sekolah dasar pada kelas PJOK. Model permainan tentunya berfungsi sebagai media pembelajaran materi Gerak Dasar Lokomotor.

## REFERENSI

- Adisuyanto, Ir. Bi. (2012). Buku Peraturan Permainan Bentengan Tradisional Indonesia.
- Adrian, Mhd. R., Arsil, Damrah, Sari, D. N., & Zalindro, A. (2023). Hubungan Kebugaran Jasmani dengan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Hubungan Kebugaran Jasmani dengan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Siswa SMP N 2 Kecamatan Payakumbuh.
- Ahmad. (2021). Korelasi Tingkat Kesegaran Jasmani Dan Minat Belajar Dengan Hasil Evaluasi Ujian Praktek Penjas Kelas IX SMP Negeri 3 Galesong Utara Takalar.
- Ali, M. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran PJOK Melalui Model Pembelajaran Teaching Games For Understanding (TGfU) Pada Siswa Kelas XI IPA.1 MAN 1 Kota Padang (Vol. 5).
- Aqhla, F. H. (2023). Meningkatkan Kesegaran Jasmani dengan Metoden Bermainn dalam Pendidikan Jasmani. In JPko Jurnal Pendidikan dan Kepelatihan Olahraga (Vol. 1, Issue 1).
- Arifin. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Pengajaran Langsung untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran PJOK Materi Gerak Spesifik Permainan Bola Basket di Kelas VII-G Semester 1 SMPN 1 Bolo Tahun Pelajaran 2022/2023. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI), 3(1), 69–82. <https://doi.org/10.53299/jppi.v3i1.311>
- Arisandi, Y., Neldi, H., Sepriadi, & Edwarsyah. (2023). Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Dan Olahraga, 6(1), 53–58.
- Deevona, N. W., Syampurma, H., Umar, A., & Edwarsyah. (2023). Hubungan Status Gizi dengan Hasil Belajar PJOK Siswa di SD Negeri 006 Pangkalan Kerinci Kabupaten Pelalawan.
- Djuanda, I., & Suryani, R. L. (2021). Upaya Meningkatkan Keterampilan Gerak Lokomotor Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Engklek. Jurnal Ilmu Pendidikan Islam, 3(1).
- Elza, F. L., Firdaus, K., Darni, & Wulandari, I. (2023). Hubungan Tingkat Kebugaran Jasmani Dengan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Kelas VIII Siswa SMP Negeri 25 Padang.

- Fajri, Z., & Aini, Q. (2023). Efektifitas Pembelajaran Kooperatif Melalui Permainan Tradisional “Bentengan” Pada Anak Usia Dini Di Tk Dharma Wanita Insani Probolinggo. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 9(1), 2442–9511. <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.4634/http>
- Falahudin, D. F. (2023). PENGARUH REWARD KATA DAN REWARD BENDA TERHADAP MOTIVASI PEMBELAJARAN PENJAS SMA NEGERI 1 DEMPET.
- Faturahim, & Purwanto, D. (2023). Inovasi model pembelajaran digital pada guru pjok di kecamatan palu utara. *Multilateral : Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 22(4), 223. <https://doi.org/10.20527/multilateral.v22i4.16578>
- Febriani, H., Arwin, & Prabowo, A. (2023). Implementasi Pembelajaran Dengan Metode Bermain Dalam Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Lokomotor Siswa Kelas III Sd Negeri 38 Kota Bengkulu. *Sport Gymnastics: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 4(2), 201–215. <https://doi.org/10.33369/gymnastics>
- Fitriani, T. N. R., Suherman, A., & Rahman, A. A. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional Lari Balok Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Lokomotor Anak. *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)*, 7, 222–232.
- Hafiz, M. Al, Zulbahri, Rosmawati, & Wulandari, I. (2024). Kebugaran Jasmani Dengan Hasil Belajar PJOK Siswa SMA Pembangunan Laboratorium UNP. *Jurnal Pendidikan Dan Olahraga*, 7(2), 297–305. <https://doi.org/10.24036/JPDO.7.2.2024.37>
- Hidayat, L. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Lari Melalui Permainan Bentengan Di Kelas IV SD Negeri Sisir 03 Batu Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora (JPTWH)*, 2(1), 457–483.
- Ismoko, A. P. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Perkembangan Motorik Anak. *Jurnal Pendidikan Jasmani.*, 7(1), 137–145.
- Kurniawan, R., Heynoek, F. P., & Wijayanti, A. W. (2022). Pengembangan Modul Guru Pada Materi Variasi dan Kombinasi Gerak Lokomotor dan Manipulatif untuk SMALB Developing Teacher Modules in Learning Materials for Variations and Combinations of Locomotor and Manipulative Movements for SMALB. *Physical Activity Journal (PAJU)*, 3(2), 141–160. <https://doi.org/10.20884/1.paju.2023.3.2.5480>
- Laksono, T. B., Priambodo, A., & Kristiyandaru, A. (2023). IDENTIFIKASI FAKTOR-FAKTOR PENYEBAB MENURUNNYA HASIL BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN JARAK JAUH PJOK. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 8(1), 81–87. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v8i1.2608>
- Lubis, M. A. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Gambar Berbasis Kolase Pada Pembelajaran Tematik Di Madrasah Ibtidaiyah Padangsidempuan Angkola Julu. *FORUM PAEDAGOGIK*, 11(1), 90–105.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa.
- Ningati, D. A., Aprilia, N., Nurhidayati, A., Prakoso, B. B., & Sugianto. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PJOK Materi Kebugaran Jasmani Melalui Permainan Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Andongsari 04. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(2), 5762–5770.
- Nisa, I., & Suwardi. (2019). Stimulasi Gerak Lokomotor Anak Usia 1-4 Tahun Melalui Metode Gerak Dan Lagu. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*. In *Jurnal AUDHI (Vol. 1, Issue 2)*.
- Putra Perdana, R. (2024). Analisis Kemampuan Gerak Dasar Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 5405–5413.
- Putri, F. I. A., Sulhaliza, A. P., Purwati, Y., Fakhriyah, F., & Ismaya, E. A. (2023). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 12(8). <https://doi.org/10.26418/jppk.v12i8.67557>



- Putri, A. A., & Pranata, K. (2023). Development of Contextual based Monopoly Media Branches–Traditional Sports of the Archipelago in Elementary School Students. *Kinestetik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 7(3), 589-597.
- Qomariyah, N., Nohantiya, P., Dyaksa, R. S., & Pratama, I. G. (2023). Pengembangan Model Pembelajaran Permainan Tradisional Engklek dan Bentengan Bagi Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Sportify Journal*, 3(1), 25–38.
- Rahmadri. (2021). Penggunaan Media Video Tutorial Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran PJOK Materi Senam Lantai Di Kelas VII SMPN 9 Payakumbuh Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 7(2), 113–120.
- Raihan, M., Pitnawati, Neldi, H., & Syampurma, H. (2024). Status Gizi dan Kebugaran Jasmani Terhadap Hasil Belajar PJOK Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Olahraga*, 7(2), 325–332. <https://doi.org/10.24036/JPDO.7.2.2024.51>
- Ridwan Syafri, M., Bakhtiar, S., Asnaldi, A., & Syahputra, R. (2023). Profil Keterampilan Gerak Dasar Lokomotor Dan Objek Control Siswa Sekolah Dasar Negeri 20 Kumango Kecamatan Sungai Tarab Kabupaten Tanah Datar.
- Rizal, J. H., Safruddin, & Dewi, N. K. (2022). Pengaruh Permainan Benteng terhadap Kemampuan Gerak Dasar Lari pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Siswa Kelas IV SDN 2 Lendang Kunyit. *Journal of Classroom Action Research*, 4(2), 93–99.
- Safitri, A., Salwiah, & Asmuddin. (2023). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Bentengan Di TK Dharma Wanita Kabupaten Muna. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 6(3), 205–213. <https://rgap.uho.ac.id/index.php/journal>
- Saputra, A., & Muzaffar, A. (2020). Pengembangan Model Permainan Tradisional Bentengan Terhadap Kualitas Fisik Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL CERDAS SIFA PENDIDIKAN*, 9(2), 97–106. <https://online-journal.unja.ac.id/csp>
- Saputra, M. W., & Firdaus, K. (2019). Hubungan Keterampilan Gerak Dasar Lokomotor dengan Hasil Belajar Penjasorkes.
- Sari, E. Fi. N., Siregar, N. M., Aini, I. N., & Mitsalina, D. (2023a). Permainan Bilangan untuk Peningkatan 8 Gerak Dasar Lokomotor Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3437–3448. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4553>
- Sari, E. Fi. N., Siregar, N. M., Aini, I. N., & Mitsalina, D. (2023b). Permainan Bilangan untuk Peningkatan 8 Gerak Dasar Lokomotor Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3437–3448. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4553>
- Sholehatur, S., Zain, Moh. I., & Angga, P. D. (2023). Nilai Pendidikan Karakter pada Permainan Tradisional Bentengan dan Gobak Sodor. *Journal of Classroom Action Research*, 5(3), 180–186.
- Siregar, F. S., & Abady, A. N. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Shooting Pada Permainan Bola Basket Melalui Gaya Mengajar Komando. *Jurnal Prestasi*, 3(5), 34–41.
- Subhan, M., & Fithroni, H. (2022). Studi Literatur: Efektivitas Modifikasi Dalam Permainan Tradisional Terhadap Kecanduan Gadget Pada Anak.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Kedua; Sutopo, ed.). Bandung: Alfabeta.
- Triansyah, A. (2023). Pengetahuan Peserta Didik Di Kota Pontianak Terhadap Permainan Rakyat Dan Olahraga Tradisional. *Riyadhoh : Jurnal Pendidikan Olahraga*, 6(1), 43–50.
- Trimarno, A., Pujiyanto, D., & Arwin. (2023). Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di SD Negeri Se-Kecamatan Tanjung Kemuning Kabupaten Kaur. *Sport Gymnatics: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 4(1), 13–22.

- Ula, T. N., Permana, R., & Hendrawan, B. (2023). Pengaruh Permainan Bentengan Terhadap Kebugaran Jasmani Siswa Kelas IV SDN Karanganyar. *JERUMI: Journal of Education Religion Humanities and Multidiciplinary*, 1(2), 405–410.
- VOLI, B. (2020). PENGARUH GAYA MENGAJAR DAN KOORDINASI MATA. <https://doi.org/10.35194/jm.v10i2.1065>
- Widiarti, Yetti, E., & Siregar, N. (2021). Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Lokomotor Anak melalui Modifikasi Seni Tradisional Burok. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1787–1798. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1005>
- Wijayanto, A. (2023). Jenis Permainan Modifikasi Pendidikan Jasmani & Olahraga dengan Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik.
- Zein, M., Kahri, M., & Warni, H. (2023). Upaya Meningkatkan Keterampilan Gerak Dasar Lokomotor Menggunakan Metode Blended Learning Di Sekolah Dasar Murung Sari 2 Amuntai. In Herita Warni JPOK FKIP Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin (Vol. 4, Issue 1).
- Zoki, A., & Prasetyo, R. (2023). Penerapan Nilai Profil Pelajar Pancasila melalui Model Project Based Learning (PjBL) terhadap Hasil Belajar PJOK (Vol. 4). <http://jurnal.icjambi.id/index.php/sprinter/index>.