

PERMAINAN BOLA BAKAR TERHADAP HASIL BELAJAR GERAK DASAR MANIPULATIF SISWA KELAS V DI SDN KRAMAT JATI 02 PAGI

Devita Rizki Ramdani¹, Bayu Thomi Rizal²
Universitas Muhammadiyah Prof. Dr Hamka^{1,2}
devitarizkiramdani@gmail.com¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh permainan bola bakar terhadap hasil belajar gerak dasar manipulatif siswa kelas V di SDN Kramat Jati 02. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan pendekatan Quasi Eksperimen, menggunakan desain *Posttest Only Design*. Sampel penelitian ini adalah sampel jenuh. Validitas instrumen diuji menggunakan rumus korelasi point biserial terhadap 40 soal pilihan ganda, dengan hasil 35 soal valid dan 5 soal tidak valid. Reliabilitas instrumen diuji menggunakan rumus KR-20, menghasilkan nilai rhitung sebesar 0,628 yang lebih besar dari rtabel sebesar 0,361, sehingga data tersebut dinyatakan reliabel. Analisis data dilakukan dengan uji persyaratan menggunakan uji normalitas Liliefors. Hasil *post-test* pada kelas eksperimen menunjukkan L_0 sebesar 0,160 yang lebih kecil dari L_1 sebesar 0,161, dan pada kelas kontrol menunjukkan L_0 sebesar 0,137 yang lebih kecil dari L_1 sebesar 0,161. Ini menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Uji homogenitas menggunakan uji Fisher menunjukkan nilai Fhitung sebesar 1,019 yang lebih kecil dari Ftabel sebesar 1,8583, sehingga varians data dinyatakan homogen. Simpulan, Pengujian hipotesis dilakukan dengan uji t-test, menunjukkan rhitung sebesar 9,26 yang lebih besar dari ttabel sebesar 2,002, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Kata Kunci : Hasil belajar, Penjas, Permainan bola bakar

ABSTRACT

The objective of this research is to investigate the impact of the burning ball game on the learning outcomes of fundamental manipulative movements among fifth-grade students at SDN Kramat Jati 02. This study employs a Quasi-Experimental quantitative research approach, utilizing a Posttest Only Design framework. The sample used in this research is a saturated sample. To assess validity, the point biserial correlation formula was applied to 40 multiple-choice questions, resulting in 35 valid questions and 5 invalid ones. Reliability testing, conducted using the KR-20 formula, yielded a result of $r_{count} > r_{table}$, specifically $0.628 > 0.361$, indicating that the data is reliable. Further data analysis involved a normality test using the Liliefors test, where post-test results for the experimental class showed $L_0 < L_1$ ($0.160 < 0.161$) and for the control class, $L_0 > L_1$ ($0.137 < 0.161$), suggesting that both datasets are normally distributed. The homogeneity test, performed using Fisher's test, indicated $F_{count} < F_{table}$ ($1.019 < 1.8583$), confirming homogeneity in the variance distribution of the group data. Conclusion, Hypothesis testing via the t-test revealed that $r_{calculated} > t_{table}$ ($9.26 > 2.002$), leading to the rejection of H_0 and acceptance of H_1 .

Key Word : learning outcomes, the burning ball game, sports education

PENDAHULUAN

Permainan olahraga merupakan kegiatan fisik dan olahraga dalam konteks pendidikan formal yang bertujuan untuk meningkatkan kesehatan, keterampilan motorik, kerja sama tim, dan nilai-nilai positif lainnya. Menurut Sudarmono, (2020), mengemukakan " Permainan olahraga adalah bagian dari kurikulum pendidikan jasmani yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan koordinasi motorik siswa melalui kegiatan bermain dalam tim." Sedangkan menurut Pratiwi & Maulidiyah, (2022), mengemukakan bahwa " Olahraga dan permainan, termasuk olahraga berbasis permainan, diharapkan dapat meningkatkan kualitas fisik serta emosional pada anak-anak." Menurut Saputra et al., (2024), mengemukakan bahwa " Olahraga permainan merupakan kategori olahraga yang melibatkan persaingan antara dua tim yang saling berhadapan." Permainan bola bakar merupakan sebuah permainan tradisional yang dimainkan dengan menggunakan sebuah bola kecil yang dilemparkan atau dipukul dengan menggunakan alat pemukul ke sebuah target. Menurut Widiyanto & Hartati, (2018), mengemukakan bahwa "Permainan bola bakar adalah sebuah aktivitas fisik yang melibatkan permainan bola kecil dan dimainkan oleh dua tim yang masing-masing terdiri dari 12 pemain. Permainan ini menggunakan berbagai peralatan seperti pemukul, bola, tiang hinggap, dan kaleng pembakar. Peraturan dalam permainan ini bersifat fleksibel dan dapat disesuaikan dengan kondisi lapangan yang ada."

Hasil belajar merupakan pencapaian atau hasil yang diperoleh seseorang setelah mengikuti suatu proses pembelajaran atau pendidikan. Hasil belajar dapat berupa peningkatan pengetahuan, keterampilan, pemahaman, sikap atau nilai yang dimiliki oleh individu setelah mengikuti suatu kegiatan belajar. Menurut Sari, (2020), "Hasil belajar adalah suatu pencapaian yang diraih oleh siswa setelah mereka melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran. Ini juga merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seorang siswa dalam suatu mata pelajaran tertentu." Sedangkan menurut Wicaksono & Iswan, (2019), mengemukakan bahwa " Hasil belajar merupakan indikator utama dalam menilai tingkat keberhasilan pendidikan peserta didik."

Gerak dasar merupakan gerakan pokok yang dapat ditemui dalam banyak aktivitas manusia sehari-hari. Menurut Pangkey & Mahfud, (2020), " Gerakan dasar adalah aktivitas fisik yang perkembangannya selaras dengan proses pertumbuhan individu." Sedangkan menurut Zulfikaret al., (2021), " Kemampuan motorik dasar adalah fundamental bagi perkembangan anak agar dapat berpartisipasi dalam berbagai kegiatan fisik di kemudian hari." Gerak dasar manipulatif merupakan gerakan yang melibatkan penggunaan tangan atau bagian tubuh lainnya untuk memanipulasi objek atau lingkungan sekitarnya. Menurut Syaputra & Arifin, (2023), mengemukakan bahwa " Gerakan dasar manipulatif adalah tindakan yang mengharuskan individu menggunakan keterampilan khusus, kapasitas, atau teknik tertentu untuk mengendalikan suatu objek atau mengubah lingkungan sekitarnya." Sedangkan menurut Martinus & Kesumawati, (2020), gerak dasar manipulatif merupakan " Keterampilan motorik mengatur kontrol atas objek atau benda dengan melibatkan aktivitas seperti memukul, melempar, menangkap, menggelindingkan, dan menendang."

KAJIAN TEORI

Hasil pembelajaran merujuk pada pencapaian atau prestasi yang individu peroleh setelah mengikuti proses pembelajaran atau pendidikan tertentu. Menurut Djonmiarjo, (2019), "Hasil pembelajaran adalah produk dari proses pendidikan yang berlangsung antara pengajar dan peserta didik." Menurut Sari, (2020), "Hasil

pembelajaran merujuk kepada pencapaian yang diperoleh siswa setelah terlibat dalam proses pembelajaran, mencakup bukti konkret dari kemajuan yang dicapai seseorang siswa dalam berbagai mata pelajaran." Menurut Novianti et al., (2020), " Dampak pembelajaran adalah transformasi tindakan yang timbul setelah melalui proses pendidikan yang terarah sesuai dengan sasaran pembelajaran." Sedangkan menurut Dakhi, (2020), " Pencapaian akademik siswa tidak hanya dipengaruhi oleh efektivitas proses pembelajaran dan peran orang tua, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengajar."

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah siswa mengikuti kegiatan belajar dan pembelajaran. Fungsi belajar merupakan tujuan atau peran yang dipenuhi oleh proses belajar dalam kehidupan individu, termasuk perolehan pengetahuan, pengembangan keterampilan, pemahaman konsep, pengembangan kemampuan berpikir, persiapan untuk hidup, perubahan perilaku, pengembangan identitas dan peningkatan kualitas hidup. Menurut Putri, (2022), mengemukakan bahwa fungsi hasil belajar merupakan hal yang sangat penting dalam pembelajaran, untuk menentukan sejauh mana tercapainya sesuatu kompetensi dan juga penilai berguna untuk mendiagnosis kesulitan belajar peserta didik.

Berdasarkan fungsi hasil belajar di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi hasil belajar merupakan hasil belajar tidak hanya penting sebagai penentu pencapaian kompetensi, tetapi juga sebagai alat untuk mendiagnosis kesulitan belajar dan mengevaluasi efektivitas pembelajaran. Jenis-jenis hasil belajar mencakup kognitif, afektif dan psikomotor. Menurut W & Mukhlisinah, (2022), mengemukakan bahwa terdapat tiga jenis hasil belajar yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar sangat beragam meliputi motivasi dalam belajar, kemampuan kognitif, metode pembelajaran, lingkungan belajar, dukungan sosial, kesehatan fisik dan mental, kualitas pengajaran. Menurut Lestari et al., (2023), mengemukakan bahwa "Terdapat berbagai faktor yang berpotensi memengaruhi prestasi akademik siswa. Faktor-faktor ini dapat dikelompokkan menjadi dua jenis, yaitu faktor eksternal dan faktor internal. Faktor eksternal mencakup lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat, ketersediaan fasilitas belajar, kualitas proses pembelajaran, dan ketersediaan sumber belajar. Di sisi lain, faktor internal meliputi motivasi belajar siswa, kesiapan mental dalam proses belajar, metode belajar yang digunakan, tingkat disiplin, kecerdasan intelektual, serta minat dalam pembelajaran."

Menurut Wicaksono & Iswan (2019), "upaya hasil belajar merujuk pada berbagai langkah atau strategi yang diterapkan oleh individu atau institusi pendidikan guna mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Mereka menekankan pentingnya penerapan pembelajaran berkelompok dalam upaya meningkatkan hasil belajar tersebut." Indikator hasil belajar merupakan ukuran konkret yang digunakan untuk menilai pencapaian siswa dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman tertentu dalam suatu bidang atau mata pelajaran.

Gerak manipulatif memiliki makna yakni sebagai suatu kemampuan seseorang yang dilakukan dengan menggunakan suatu objek ataupun alat. Menurut (Irwandi et al., 2023) mengemukakan bahwa "Gerakan manipulatif yang mendasar merupakan gerakan yang rumit karena memerlukan keterlibatan seluruh tubuh untuk memanipulasi objek. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa gerakan manipulatif yang mendasar merupakan bentuk gerakan yang kompleks karena melibatkan koordinasi antara semua bagian tubuh." Aktivitas semacam ini memerlukan sinkronisasi yang baik antara otot, tulang, dan sistem sensorik pada siswa.

Pada gerak dasar manipulatif memiliki beragam fungsi untuk tubuh. Menurut Oktaria & Andika, (2022), mengemukakan bahwa Gerak manipulatif untuk anak memiliki beragam fungsi yakni bermanfaat untuk kesehatan jasmani anak, meningkatkan keterampilan gerak, meningkatkan kinerja otot. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi gerak manipulatif kompetensi dalam keterampilan manipulatif, yang melibatkan koordinasi tubuh dalam memanipulasi benda, memiliki keterkaitan erat dengan tingkat kebugaran fisik.

Gerak dasar manipulatif memiliki jenis-jenis gerak dasar di dalamnya. Menurut Bangkek et al., (2023), mengemukakan bahwa jenis-jenis gerak manipulatif adalah melempar, menangkap, menendang, menggelinding, dan memantulkan bola. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis gerak dasar manipulatif mencakup beberapa aspek termasuk memukul, memantulkan, menangkap, menendang, melempar, Gerakan mendorong, dan Gerakan menerima (menangkap).

Didalam gerak dasar manipulatif terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi gerak tubuh. Menurut (Tegar Sukmawana, Nuryadi, 2023) mengemukakan bahwa "Ketidakaktifan fisik yang disebabkan oleh berbagai faktor seperti masa remaja dapat mempengaruhi tingkat aktivitas fisik siswa. Dari pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa ada banyak faktor yang memengaruhi perkembangan keterampilan dasar bergerak manipulatif pada siswa." Tetapi, juga ada faktor-faktor yang mempengaruhi siswa dalam mengurangi gerak dasar manipulatif.

Maryanti & Gustiawati, (2023), mengemukakan bahwa upaya meningkatkan gerak dasar manipulatif merupakan di masa kanak-kanak gerakan dasar ditingkatkan atau disempurnakan. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa upaya meningkatkan gerak dasar manipulatif siswa dapat ditingkatkan melalui metode-metode seperti halnya. (Irwandi et al., 2023) mengemukakan bahwa "indikator gerak dasar manipulatif adalah suatu tindakan untuk mengerjakan sesuatu dengan tangan dan kaki ataupun anggota tubuh mekanis secara terampil. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa indikator-indikator gerak dasar manipulatif merupakan yang efektif memerlukan keterlibatan kemampuan seluruh anggota tubuh.

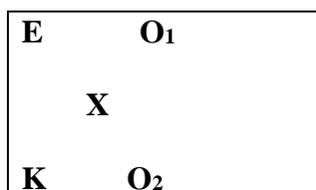
Permainan bola bakar dalam Pendidikan jasmani adalah permainan beregu yang dimainkan oleh dua regu, masing-masing terdiri dari 12 orang pemain. Kurniawan et al., (2023), menyatakan bahwa "Permainan bola bakar adalah salah satu permainan dari cabang olahraga bola kecil yang kurang diketahui oleh banyak anak-anak sehingga tidak digemari terutama di tingkat Sekolah Dasar.

Langkah-langkah permainan bola bakar yaitu Permainan terdiri atas 2 regu. Setiap regu terdiri atas 12 orang. Masing-masing regu terdiri dari 12 orang ataupun lebih sesuai dengan jumlah orang. Regu ini terbagi menjadi regu pemukul dan regu penjaga. Nomor disesuaikan dengan urutan 1 sampai dengan 12 dan seterusnya. Pemukul pertama mendapat nomor urut 1. Setiap pemukul diberi kesempatan 3 kali. Apabila, pukulan mengenai bola selanjutnya pemukul harus berlari. Apabila 3 kali gagal memukul, maka pemukul dinyatakan mati. Pemukulan dianggap benar apabila melauai garis muka dan tidak melewati garis salah. Pemain yang berada di tiang hinggap dan papan hangus tidak dapat di matikan. Cara mematikan lawan adalah dengan membantingkan bola ke papan bakar yang dijaga oleh penghangus. Pemain hanya memberikan bola pada penghangus (pembakar)." Pratiwi & Maulidiyah, (2022), mengemukakan bahwa keunggulan dan kelemahan permainan bola bakar didapatkan ketika melihat hasil setelah permainan.

METODE PENELITIAN

Dalam studi ini, peneliti menerapkan pendekatan penelitian berorientasi kuantitatif. Metode yang dipilih adalah *Quasi Eksperimen*, suatu desain yang melibatkan kelompok kontrol untuk mengurangi pengaruh variabel-variabel eksternal yang dapat mempengaruhi hasil eksperimen. Penelitian ini menggunakan desain *Posttest Only Design* untuk mengamati hasil pada satu waktu pengukuran setelah perlakuan diberikan. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini merupakan sampel yang representatif dari populasi yang diteliti.

Eksperimen ini dilaksanakan dalam bentuk *Posttest Only Design*, dimana guru memberikan soal post-test kepada siswa setelah guru memberikan perlakuan. Design ini dapat diuraikan sebagai berikut :



Varians 1 sama dengan varians 2 atau homogen

K : Kelompok kontrol

X : Perlakuan Permainan Bola Bakar

O₁ : Post test kelompok eksperimen

O₂ : Post test kelompok kontrol

Dalam studi ini, efek dari perlakuan dievaluasi menggunakan uji perbedaan, yakni statistik *t-test*. Jika terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok yang menerima perlakuan eksperimental dan kelompok kontrol, maka dapat disimpulkan bahwa perlakuan tersebut memiliki dampak yang signifikan.

HASIL PENELITIAN

Deskripsi Hasil Data

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kramat Jati 02 Pagi, penelitian ini dilaksanakan pada kelas eksperimen di kelas VA yang berjumlah 30 siswa dan kelas kontrol di kelas VB yang berjumlah 30 siswa. Penelitian ini menggunakan model permainan bola bakar. Sebelum penelitian berlangsung maka peneliti melaksanakan observasi di sekolah tersebut untuk menemukan masalah yang ada pada siswa kelas V. Setelah menemukan masalah, peneliti melaksanakan tahap selanjutnya memberikan perlakuan terhadap kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol.

Sebelum melaksanakan penelitian maka terlebih dahulu dilakukan uji coba instrumen untuk mengetahui kelayakan instrumen yang digunakan dalam penelitian pada siswa kelas V di SDN Sudimara 3 Ciledug. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui validitas dan realibilitas.

Uji Validitas

Validitas instrumen diukur dengan menggunakan rumus Korelasi Point Biserial. Dari hasil penghitungan pada 40 item soal pilihan ganda yang telah diujikan. "Soal tersebut dikatakan valid apabila r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} ($r_{hitung} > r_{tabel}$). Sedangkan soal

dikatakan tidak valid jika r_{hitung} lebih kecil dari r_{tabel} ($r_{hitung} < r_{tabel}$). Perhitungan ini berdasarkan pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ untuk $n = 30$ adalah 0,361."

Tabel 1 Uji Validitas

Klasifikasi	Jumlah Item	Nomor Item
Valid	35	1,2,3,4,5,6,7,8,9,11,13,14,16,17, ,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27, ,28,29,30,32,33,34,35,36,37,38,39,40
Tidak Valid	5	10,12,15,31,35

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa 35 soal valid dan 5 soal tidak valid. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan 35 soal yang valid untuk tes di akhir penelitian (*Posttest*)

Uji Realibitas

Berdasarkan hasil perhitungan realibitas instrumen diperoleh $r_{hitung} = 0,629$. Oleh karena itu, $r_{hitung} = 0,629 > r_{tabel} = 0,361$. Maka dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut dikatakan reliabel.

Tabel 2 Uji Realibilitas

r_{hitung}	r_{tabel}	Kesimpulan
0,629	0,361	Reliabel

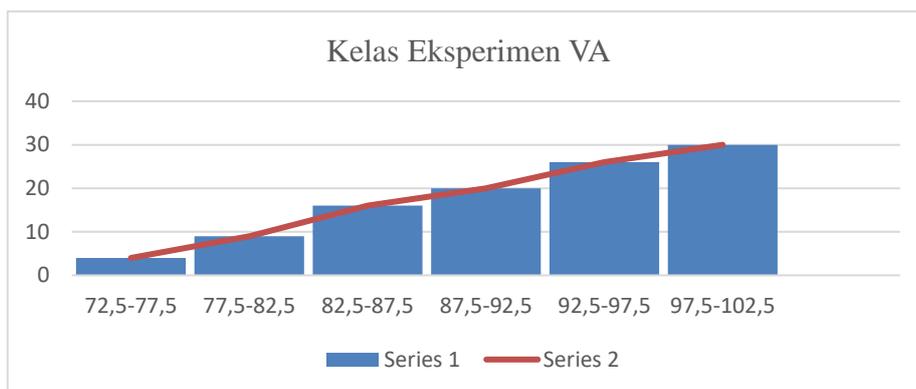
Data Hasil Penelitian Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data yaitu nilai terendah 73 dan nilai tertinggi 100 dengan jumlah sampel 30 siswa. Nilai rata-rata kelas eksperimen (Mean) = 87 ; median (Me) = 84,85 ; modus (Mo) = 84,5 dan simpangan baku 8,39.

Tabel 3. Daftar distribusi frekuensi kelas eksperimen

No	Interval Kelas	Nilai Tengah	Batas Nyata		Frekuensi		
			Bawah	Atas	Absolut	Kumulatif	Relatif%
1	73-77	75	72,5	77,5	4	4	13%
2	78-82	80	77,5	82,5	5	9	17%
3	83-87	85	82,5	87,5	7	16	23%
4	88-92	90	87,5	92,5	4	20	13%
5	93-97	95	92,5	97,5	6	26	20%
6	98-102	100	97,5	102,5	4	30	13%
Jumlah (Σ)					30		100%

Dari data pada tabel di atas jika dibuat histogram dan poligon sebagai berikut



Gambar 1 histogram dan polygon kelas Eksperimen

Berdasarkan data di atas dapat diperoleh hasil belajar gerak dasar manipulatif siswa kelas VA dalam permainan bola bakar paling banyak antara nilai 83-87 sebanyak 16 siswa dengan persentase sebesar 23%.

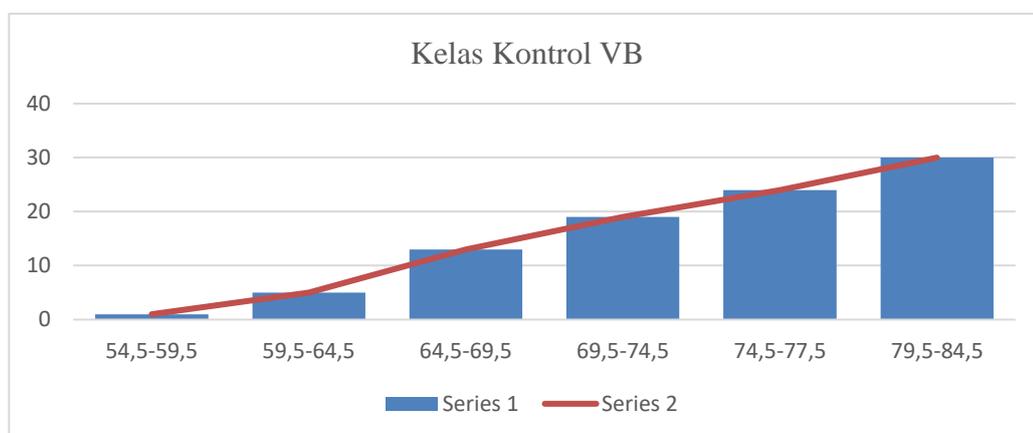
Data Hasil Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh data yang nilai terendah 55 dan nilai tertinggi 82 dengan jumlah sampel 30 siswa. Nilai rata-rata kelas kontrol (Mean) = 67,17 ; Median (Me) = 67,17 ; Median (Me) = 66,5 ; Modus (Mo) = 67,5 dan simpangan baku = 8,31.

Tabel 4 Daftar distribusi frekuensi kelas kontrol

No	Interval Kelas	Nilai Tengah	Batas Nyata		Frekuensi Absolut	Frekuensi Kumulatif	Frekuensi Relatif%
			Bawah	Atas			
1	55-59	57	54,5	59,5	1	1	3%
2	60-64	62	59,5	64,5	4	5	13%
3	65-69	67	64,5	69,5	8	13	27%
4	70-74	72	69,5	74,5	6	19	20%
5	75-79	77	74,5	77,5	5	24	17%
6	80-84	82	79,5	84,5	6	30	20%
Jumlah (Σ)					30		100%

Dari data pada tabel di atas jika dibuat histogram dan poligon sebagai berikut



Gambar 2. Histogram Dan Polygon Kelas Kontrol

Berdasarkan data di atas dapat diperoleh hasil belajar gerak dasar manipulatif siswa kelas VB tidak menggunakan permainan bola bakar paling banyak antara lain nilai 65-69 sebanyak 13 orang dengan persentase sebesar 27%.

Uji Normalitas

Pengujian normalitas hasil belajar gerak dasar manipulatif siswa dilakukan dengan uji Liliefors. Dari hasil perhitungan diperoleh L_{hitung} kelas eksperimen sebesar 0,160 dan L_{hitung} kelas kontrol sebanyak 0,137. Sedangkan nilai L_{tabel} baik untuk kelas eksperimen maupun kelas kontrol dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan $n = 30$ adalah 0,161. Dari hasil di atas jika dibuar tabel maka sebagai berikut.

Tabel 5 Hasil uji normalitas data

Kelas	N	L_{hitung}	L_{tabel}	Kriteria	Keterangan
Eksperimen	30	0,160	0,161	$L_{hitung} < L_{tabel}$	Data
Kontrol	30	0,137			berdistribusi normal

Berdasarkan data pada tabel diatas, karena $L_{hitung} < L_{tabel}$ baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol, maka H_0 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa data sampel pada penelitian ini berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Pada analisis homogenitas kelas eksperimen dan kontrol, dilakukan evaluasi menggunakan uji-Fisher. Dari hasil analisis ini, diperoleh informasi yang relevan untuk interpretasi data sebagai berikut: " F_{hitung} sebesar 1,019. Sedangkan nilai F_{tabel} sebesar 1,8583 dengan derajat kebebasan (dk) penyebut = 29 dan (dk) pembilang = 29 serta dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$." Dari data diatas jika dibuat tabel sebagai berikut.

Tabel 6 Hasil uji homogenitas data

Kelas	Varians (S^2)	F_{hitung}	F_{tabel}	Kriteria	Keterangan
Eksperimen	70,39	1,019	1,8583	$F_{hitung} < F_{tabel}$	Homogen
Kontrol	69,01				

Berdasarkan data pada tabel diatas, "karena $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $1,019 < 1,8535$ maka H_0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelas sampel dalam penelitian ini bersifat Homogen. "

Pengujian Uji-t

Dari perhitungan pengujian hipotesis dengan "uji-t pada taraf sig = 0,05 dan derajat kebebasan (dk) =58 diperoleh $t_{hitung} = 9,26$ dan $t_{tabel} = 2,002$." Data tersebut, apabila disusun dalam bentuk tabel, akan tampak seperti berikut ini:

Tabel 7 Hasil uji hipotesis

Kelompok	Rerata	sgab	DIK	t_{hitung}	t_{tabel}	Kriteria	Keterangan
Eksperimen	87	8,34	58	9,26	2,002	$t_{hitung} > t_{tabel}$	Terdapat pengaruh
Kontrol	67,17						

Berdasarkan analisis data dengan menggunakan perhitungan uji-t, ditemukan: " $t_{hitung} = 9,26$ dan $t_{tabel} = 2,002$ dengan taraf sig = 0,05 dan derajat kebebasan (dk) =58, maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($9,26 > 2,002$) sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan permainan bola bakar terhadap hasil belajar gerak dasar manipulatif siswa kelas V di SDN Kramat Jati 02 Pagi."

PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis data dengan menggunakan perhitungan uji-t, ditemukan: " $t_{hitung} = 9,26$ dan $t_{tabel} = 2,002$ dengan tara sig = 0,06 dan derajat kebebasan (dk) = 58, maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($9,26 > 2,002$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan permainan bola bakar terhadap hasil belajar gerak dasar manipulatif siswa kelas V di SDN Kramat Jati 02 Pagi."

Bukti ini ditemukan dalam hasil rata-rata kelas VA, di mana eksperimen yang menerapkan permainan bola bakar mencatat nilai yang lebih tinggi, yakni mencapai 87 dengan nilai tertinggi mencapai 100 dan nilai terendah 73. Sebaliknya, kelas kontrol VB menunjukkan rata-rata nilai 67,17, dengan nilai tertinggi mencapai 82 dan nilai terendah 55. Penelitian ini secara jelas menunjukkan bahwa penggunaan permainan bola bakar menghasilkan peningkatan dalam penguasaan gerak dasar manipulatif siswa. Oleh karena itu, permainan ini dapat dijadikan sebagai alat pembelajaran yang efektif bagi guru dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang inovatif.



SIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian dan analisis yang telah dilakukan oleh para peneliti di SDN Kramat Jati 02, dapat disarikan bahwa: "Ditemukan pengaruh menggunakan permainan bola bakar terhadap hasil belajar siswa kelas V. Dibuktikan dengan hasil perhitungan uji t-test yang di dapatkan hasil $t_{hitung} = 9,26$ $t_{tabel} = 2,002$ dnegan signifikasi $\alpha = 0,05$ dan dk = 58."

DAFTAR PUSTAKA

- Bangkek, B., Gustian, U., & Supriatna, E. (2023). Kemampuan Gerak Dasar Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 12(10), 2583–2590.
- Dakhi, agustin sukses. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 350–361. <https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33>
- Djonomiarjo. (2019). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal Aksar*, 05, 39–46.
- Irwandi, B., Nuryadi, N., & Gumilar, A. (2023). Keterampilan Gerak Manipulatif Siswa

- Sekolah Dasar Berdasarkan Gender Pasca Pandemi Covid-19. *Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga (JPJO)*, 6(2), 145–153. <https://doi.org/10.31539/jpjo.v6i2.6031>
- Kurniawan, D., Permadi, A., & Rizky, O. B. (2023). Kemampuan Memukul Bola Dengan Pemukul Tanpa Modifikasi Dan Pemukul Modifikasi Dalam Permainan Bola Bakar Siswa Kelas V SD Negeri 38 Kota Bengkulu. *SPORT GYMNASTICS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 4(1), 111–120. <https://ejournal.unib.ac.id/gymnastics/article/view/24534>
- Martinus, M., & Kesumawati, S. A. (2020). Pelaksanaan Permainan Gerak Dasar Manipulatif Pada Anak Tunagrahita Di SDLB C Kota Palembang. *Kinestetik*, 4(1), 117–121. <https://doi.org/10.33369/jk.v4i1.10574>
- Maryanti, D. A., & Gustiawati, R. (2023). Peningkatan Keaktifan Gerak Lokomotor, Non Lokomotor dan Manipulatif dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani terhadap Siswa Sekolah Dasar. *JPKO Jurnal Pendidikan Dan Keperawatan Olahraga*, 1(02), 62–72. <https://journal.sabajayapublisher.com/index.php/jpko/article/view/55>
- Novianti, C., Sadipun, B., & Balan, J. M. (2020). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Science, and Physics Education Journal (SPEJ)*, 3(2), 57–75. <https://doi.org/10.31539/spej.v3i2.992>
- Oktaria, A. D., & Andika, W. D. (2022). Identifikasi Keterampilan Gerak Manipulatif Anak Usia 6-7 Tahun Selama Masa Pandemi Covid- 19. *Journal of Early Childhood and Character Education*, 2(1), 17–28. <https://doi.org/10.21580/joece.v2i1.10089>
- Pangkey, F. R., & Mahfud, I. (2020). Peningkatan Keterampilan Gerak Dasar Roll Belakang Pada Anak Sekolah Dasar. *Journal Of Physical Education*, 1(1), 33–40. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/pendidikanolahraga/article/view/183>
- Poni Lestari, Corry Yohana, & Maulana Amirul Adha. (2023). Pengaruh Fasilitas Belajar, Motivasi Belajar, Dan Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Humas Kelas Xi Otkp Di Smkn Jakarta Barat. *Jurnal Media Administrasi*, 8(1), 35–47. <https://doi.org/10.56444/jma.v8i1.500>
- Pratiwi, M. P., & Maulidiyah, E. C. (2022). Pengembangan Buku Panduan Permainan Bola Basket Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *JIEEC*, 4(2). <https://doi.org/10.30587/jieec.v%vi%i.4167>
- Putri, I. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Pembelajaran Contextual Teaching And Learning Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas IX 8 Semester Juli-Desember 2022 MTsN 1 Kota Padang. *Jurnal Pengabdian Mandiri*, 1(12), 2519–2530.
- Saputra, N. D., Siswanto, S., & Nugroho, S. (2024). Pengaruh Latihan Shooting untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sepak Bola Kelas XII MA Nihayatul Amal Rawamerta. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(1), 625–629. <http://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/5955>
- Sari, S. P. (2020). Penggunaan Metode Make a Match Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *EJoES (Educational Journal of Elementary School)*, 1(1), 19–24. <https://jurnal.umsu.ac.id/index.php/EJoES/article/view/4554>
- Sudarmono, M. (2020). Pengembangan Model Permainan Basketball and Football Combination Untuk Pembelajaran Penjasorkes Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Physical Education Health and Sport*, 3(1), 7–14.
- Syaputra, M. N., & Arifin, S. (2023). Upaya meningkatkan kemampuan gerak dasar

- manipulatif (lempar tangkap) melalui model problem base learning. *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)*, 7(2), 233–247. <https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/sport/article/view/7708>
- Tegar Sukmawana, Nuryadi, S. (2023). Analisis Keterampilan Gerak Manipulatif Kicking Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama Pasca Pandemi Covid-19. *JOKER (JURNAL ILMU KEOLAHRAGAAN)*, 4(3), 370–383.
- W, R. A., & Mukhlisinah, I. (2022). Pengaruh Budaya Literasi Terhadap Hasil Belajar Materi Ide Pokok Kelas V Di Sekolah Dasar. *School Education Journal PGSD Fip Unimed*, 12(3), 223–231. <https://doi.org/10.24114/sejpsd.v12i3.36768>
- Wicaksono, D., & Iswan. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Di Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang, Banten. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 3(2), 111–126. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/holistika/article/view/5362>
- Widiyanto, C. A., & Hartati, S. C. Y. (2018). Pengaruh permainan bola bakar terhadap rasa percaya diri siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa kelas V SDN Babatan 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 6(1), 94–100.
- Zulfikar, M., Hasyim, A. H., Ikadarny, I., & Anwar, N. I. A. (2021). Penguasaan Keterampilan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sport Science*, 11(1), 27. <https://doi.org/10.17977/um057v11i1p27-34>