

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di kelas V A semester II tahun pelajaran 2021/2022 pada SDN Sungai Turak. Siswa kelas V A tersebut berjumlah 20 orang siswa, yang terdiri dari 10 orang laki-laki dan 10 orang perempuan. Permasalahan yang dihadapi dan yang ingin diteliti adalah rendahnya nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran PJOK, untuk itu direncanakan penelitian dalam upaya mengetahui efektivitas penggunaan permainan *Bahasinan* pada gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulative permainan sepak bola.

Identitas sekolah yang diteliti secara lengkap adalah sebagai berikut:

Nama Sekolah	:	SD NEGERI SUNGAI TURAK
NPSN	:	30302611
Jenjang Pendidikan	:	SD
Status Sekolah	:	Negeri
Alamat Sekolah	:	Jl.majakalait Rt 2 No 30
RT / RW	:	2 / 0
Kode Pos	:	71471
Kelurahan	:	Sungai Turak
Kecamatan	:	Kec. Amuntai Utara
Kabupaten/Kota	:	Kab. Hulu Sungai Utara
Provinsi	:	Prov. Kalimantan Selatan

Negara :
Posisi Geografis : -2 Lintang
115 Bujur

Visi, Misi, dan Tujuan Sekolah sebagai berikut:

- Visi Sekolah

Mewujudkan siswa-siswi yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berprestasi, dan cinta terhadap lingkungan.

- Misi Sekolah

1. Mewujudkan siswa yang taat beribadah
2. Membentuk sikap dan perilaku yang baik, santun, sopan, dan berkarakter
3. Mewujudkan siswa-siswi yang disiplin
4. Menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan
5. Mewujudkan siswa yang berprestasi
6. Mewujudkan suasana kekeluargaan antara warga sekolah
7. Mewujudkan sekolah hijau

- Tujuan Sekolah

1. Siswa taat beribadah terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia
2. Mengembangkan potensi bakat dan minat siswa
3. Nilai siswa kelas VI (enam) mencapai standar kelulusan
4. Siswa cerdas dalam ilmu pengetahuan dan ilmu agama

5. Siswa berprestasi dalam bidang keagamaan
6. Siswa berprestasi dalam bidang olimpiade MIPA.
7. Siswa berprestasi dalam bidang olahraga

Adapun bangunan yang ada di SDN Sungai Turak tersebut terdiri dari 13 ruang kelas, 1 ruang guru, 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang TU, 1 ruang mushola, 1 ruang UKS, 1 ruang perpustakaan, 1 ruang laboratorium, dan 8 WC. Sekolah ini juga memiliki parkir yang terdiri parkir guru dan parker siswa, pos satpam, lapangan untuk upacara bendera dan olahraga sekaligus halaman sekolah.

Di kelas V A ini terdapat 20 pasang meja dan kursi siswa, 1 pasang meja dan kursi guru. Selain itu, terdapat papan tulis serta penghapusnya dan di atas papan tulis terdapat foto presiden dan wakil presiden Indonesia. Disamping meja guru ada lemari yang berisi buku-buku penunjang pembelajaran. Keadaan kelas V A tersebut memadai sekali dengan penerangan 2 buah lampu, 2 buah kipas angin, dan ventilasi disisi kiri dan kanan. Suasana kelas nyaman karena ruangan dihiasi dengan pajangan-pajangan kreasi dari siswa.

Kebiasaan siswa sebelum masuk kelas yaitu membesihkan seperti menyapu, mengepel, menghapus papan tulis, membuang sampah, dan perapikan meja guru. Kegiatan kebersihan dilakukan sesuai piket yang telah disepakasi oleh siswa. kebiasaan selanjutnya dari siswa sebelum pembelajaran dimulai adalah membaca ayat suci Al-Qur'an setelah itu membaca doa.

Penelitian ini akan dilaksanakan dengan permainan *Bahasinan* pada gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif materi sepak bola.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V A yang berjumlah 20 orang siswa yang terdiri 10 orang laki-laki dan 10 orang perempuan.

B. Persiapan Penelitian

1. Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini terhitung dari 4 Januari 2021 sampai tanggal 13 Februari 2022 dalam 4 kali pertemuan yang terdiri 1 kali pretest, 2 treatmen, dan 1 kali posttest. Pada penelitian ini peneliti bertindak sebagai guru yang mana materi diajarkan yaitu gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif dalam bermain sepak bola. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada table berikut ini:

Tabel VII. Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen

Pertemuan	Hari/Tanggal	Jam Ke-	Indikator pembelajaran
1	Selasa, 11 Januari 2022	3-4	Pelaksanaan <i>Pretest</i>
2	Selasa, 18 Januari 2022	1-2	Pengetahui gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif dalam permainan sepak bola dan mempraktekkan
3	Selasa, 25 Januari 2022	3-4	Pengetahui gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif dalam permainan sepak bola dan mempraktekkan
4	Selasa, 1 Februari 2022	3-4	Pelaksanaan <i>Posttest</i>

Pelaksanaan penelitian dimulai dengan melakukan langkah-langkah berikut ini:

- a. Membuat persiapan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- b. Menyiapkan materi, alat atau benda yang akan digunakan pada saat pembelajaran berlangsung sesuai dengan materi Permainan *Bahasinan* terhadap Gerak Dasar Lokomotor, Non-lokomotor, dan Manipulatif pada Sepak Bola.
- c. Membuat penilaian aspek *kognitif* (pilihan ganda).
- d. Membuat instrument penilaian aspek *kognitif* dan aspek *psikomotorik*.

C. Penyajian Data

1. Deskripsi Proses Pembelajaran

Secara umum kegiatan yang dilakukan pada pembelajaran berlangsung menggunakan permainan *Bahasinan* pada pembelajaran PJOK terbagi menjadi beberapa tahap sebagai berikut:

a. Perencanaan

Sebelum melaksanakan pembelajaran di kelas eksperimen, terlebih dahulu mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan dalam pembelajaran di kelas eksperimen. Persiapan tersebut meliputi: perencanaan proses pembelajaran, materi, material alat bantu dalam prakter permaian *Bahasinan*, dan sterategi pembelajaran.

b. Pelaksanaan

1) Kegiatan Awal

Sebelum pelajaran dimulai terlebih dahulu siswa berdo'a bersama, mengecek kehadiran siswa, dan kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Setelah itu menyampaikan kegiatan yang dilaksanakan dengan tujuan pembelajaran yang harus dicapai.

2) Kegiatan Inti

a) Pemberian *Pretest*

Secara umum, pemberian *pretest* digunakan untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki siswa sebelum melakukan pembelajaran menggunakan Permainan *Bahasinan* untuk dijadikan sebagai bagian dari kesimpulan dari penelitian yang dilaksanakan. Untuk keterangan hasil *pretest* siswa dapat dilihat pada lampiran.

b) Pemberian Materi

Guru membuat video dan menyiapkan hal-hal yang diperlukan untuk menyajikan materi tentang gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif dalam permainan sepak bola sesuai dengan perencanaan pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun. Guru menjelaskan materi dengan metode ceramah dan tanya

jawab terlebih dahulu lalu diiringi dengan melakukan gerak dasar pada permainan *Bahasinan*.

c) Pembagian Kelompok

Pada langkah ini, peneliti bertindak sebagai guru. Guru membagi siswa menjadi empat kelompok yang terdiri dari lima orang siswa. pembentukan kelompok tersebut dilakukan dengan cara berhitung. bagi siswa yang hitungannya sama, maka membentuk kelompok. Misalnya siswa yang berhitung mengucapkan “satu” bergabung menjadi satu kelompok.

3) Kegiatan Akhir

a) Evaluasi

Pada kegiatan akhir, guru dan siswa bersama-sama melakukan kesimpulan dari pelajaran yang telah disampaikan. Evaluasi yaitu untuk mengetahui tentang peningkatan pengetahuan dan tingkat perkembangan serta pemahaman siswa tentang materi yang telah dilaksanakan.

b) *Posttest*

Setelah dua kali melaksanakan proses pembelajaran PJOK dengan menggunakan permainan *Bahasinan* pada materi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif dalam permainan sepak bola, maka pada tahap akhir ini dilakukan pemberian *posttest*.

2. Deskripsi Kemampuan Awal (*Pretest*)

Berdasarkan data kemampuan awal siswa yang diperoleh dari nilai mata pelajaran PJOK sebelum menggunakan permainan *Bahasinan (Pretest)* pada kelas VA. Berikut ini distribusi frekuensi kemampuan awal siswa. Lebih lengkap dapat dilihat pada lampiran.

Tabel VIII. Distribusi Frekuensi Nilai *Pretest* Siswa

Rentang Nilai	Kreteria Penilaian	Frekuensi (F)		Persentase (%)	
		kognitif	Psikomotorik	Kognitif	psikomotorik
81 – 100	Amat Baik	3	0	15%	0%
61 – 80	Baik	3	6	15%	30%
41 – 60	Cukup	6	8	30%	40%
21 – 40	Kurang	8	6	40%	30%
0 – 20	Amat Kurang	0	0	0%	0%
Jumlah		20		100%	

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai kognitif *pretest* terdapat 3 siswa atau 15% termasuk kualifikasi “Amat Baik”, 3 siswa atau 15% termasuk kualifikasi “Baik”, 6 siswa atau 30% termasuk kualifikasi “Cukup”, dan 8 siswa atau 40% termasuk kualifikasi “Kurang”. Dan pada nilai psikomotorik *pretest* terdapat 6 siswa atau 30% termasuk kualifikasi “Baik”, 8 siswa atau 40% termasuk kualifikasi “Cukup”, dan 6 siswa atau 30% termasuk kualifikasi “Kurang”.

a. Rata-rata, standar deviansi, dan variasi *pretest* siswa

Tabel IX. Deskripsi Kemampuan Awal Siswa (*Pretest*)

Nilai	Hasil	
	Kognitif	Psikomotorik
Mean	55.50	52.95
Standar deviansi	21.637	15.391
Variasi	468.158	236.892
Nilai maksimum	90	80
Nilai minimum	30	27

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata yang diperoleh dari hasil belajar sebelum menggunakan permainan *Bahasinan* pada mata pelajaran PJOK yaitu 55.50 (nilai kognitif) dan 52.95 (nilai psikomotorik), dan standar deviansinya pada nilai kognitif 21.637 dan nilai psikomotorik 15.391. perhitungan lebih lanjut dapat dilihat pada lampiran.

b. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui tingkat kenormalan distribusi suatu data dengan menggunakan aplikasi SPSS 26. Berikut rangkuman tabel uji normalitas *pretest* siswa.

Tabel X. Rangkuman Uji Normalitas Kemampuan Awal Siswa (*Pretest*)

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statisti	df	Sig.

				c		
Pretestkognitif	.150	20	.200*	.892	20	.029
Pretestpsikomotorik	.119	20	.200*	.958	20	.509

Berdasarkan tabel di atas diketahui pada kolom *Shapiro-Wik* untuk kelas VA di SDN Sungai Turak menunjukkan signifikansi pada nilai kognitif $0,029 > 0,05$, jadi data tersebut berdistribusi normal. Dan pada nilai psikomotorik $0,509 > 0,05$, jadi data tersebut berdistribusi normal. Perhitungan lebih lanjut dapat dilihat pada lampiran.

2. Deskripsi sesudah diberi perlakuan (*Posttest*)

Pada akhir pembelajaran dilakukan tes akhir yang bertujuan untuk mengetahui nilai mata pelajaran PJOK sesudah diberi perlakuan menggunakan permainan *Bahasinan (Posttest)* pada kelas VA. Berikut ini distribusi frekuensi kemampuan sesudah diberi perlakuan siswa. Lebih lengkap dapat dilihat pada lampiran.

Tabel XI. Distribusi Frekuensi Nilai *Posttes* Siswa

Rentang Nilai	Kreteria Penilaian	Frekuensi (F)		Persentase (%)	
		kognitif	Psikomotorik	Kognitif	psikomotorik
81 – 100	Amat Baik	13	7	65%	35%
61 – 80	Baik	7	13	35%	65%
41 – 60	Cukup	0	0	0%	0%

21 – 40	Kurang	0	0	0%	0%
0 – 20	Amat Kurang	0	0	0%	0%
Jumlah		20		100%	

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai kognitif *posttest* terdapat 13 siswa atau 65% termasuk kualifikasi “Amat Baik”, dan 7 siswa atau 35% termasuk kualifikasi “Baik”. Dan pada nilai psikomotorik *posttest* terdapat 7 siswa atau 35% termasuk kualifikasi “Amat Baik”, dan 13 siswa atau 65% termasuk kualifikasi “Baik”.

a. Rata-rata, standar deviansi, dan variasi *posttest* siswa

Tabel XII. Deskripsi *Posttest* Siswa

Nilai	Hasil	
	Kognitif	Psikomotorik
Mean	90.00	81.65
Standar deviansi	9.733	8.958
Variasi	94.737	80.239
Nilai maksimum	100	100
Nilai minimum	70	67

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata yang diperoleh dari hasil belajar sesudah menggunakan permainan *Bahasinan* pada mata pelajaran PJOK yaitu 90.00 (nilai kognitif) dan 81.65 (nilai psikomotorik), dan standar deviansinya pada nilai kognitif 9.733 dan nilai psikomotorik 8.958. perhitungan lebih lanjut dapat dilihat pada lampiran.

b. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui tingkat kenormalan distribusi suatu data dengan menggunakan aplikasi SPSS 26. Berikut ini rangkuman tabel uji normalitas *posttes* siswa.

Tabel XIII. Rangkuman Uji Normalitas Sesudah diberi perlakuan (*Posttest*)

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Posttestkognitif	.284	20	.002	.832	20	.003
Posttestpsikomotorik	.223	20	.010	.912	20	.068

Berdasarkan tabel di atas diketahui pada kolom *Shapiro-Wilk* untuk kelas VA di SDN Sungai Turak menunjukkan signifikansi pada nilai kognitif $0,003 < 0,05$, jadi data tersebut berdistribusi tidak normal. Dan pada nilai psikomotorik $0,068 > 0,05$, jadi data tersebut berdistribusi normal. Perhitungan lebih lanjut dapat dilihat pada lampiran.

c. Uji *Wilcoxon*

Wilcoxon signed rank test adalah uji nonparametrik untuk mengukur sig. perbedaan antara 2 kelompok data berpasangan berskala data ordinal atau interval tetapi berdistribusi tidak normal. Uji *wilcoxon* digunakan untuk mengetahui penggunaan permainan *Bahasinan* dalam meningkatkan hasil belajar dari *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan.

Tabel XIV. Rangkuman Uji Wilcoxon

Ranks				
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
posttestkognitif – pretestkognitif	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	20 ^b	10.50	210.00
	Ties	0 ^c		
	Total	20		
a. posttestkognitif < pretestkognitif				
b. posttestkognitif > pretestkognitif				
c. posttestkognitif = pretestkognitif				

Dari tabel hasil rank di atas diketahui nilai *posttest* lebih tinggi dari nilai *pretest* yaitu berjumlah 20 siswa. Perhitungan lebih lanjut dapat dilihat pada lampiran.

Tabel XV. Test Statistik Uji Wilcoxon

Test Statistics ^a	
	posttestkognitif – pretestkognitif
Z	-3.940 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	

Nilai Z yang diperoleh sebesar -3.940^b Sedangkan untuk nilai *Pvalue* *asympt Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000 lebih kecil dari nilai α yang telah ditetapkan yaitu $0,000 < 0,05$, maka dapat diketahui bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi, dapat disimpulkan terdapat efektivitas sesudah penggunaan permainan *Bahasinan* karena terdapat perubahan hasil belajar yang signifikan dimana nilai *posttest* lebih tinggi dari nilai *pretest*.

d. Uji Sampel T Test

Setelah dilakukan pengujian populasi data dengan menggunakan uji normalitas, maka dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji t-Paired. Uji T sampel berpasangan digunakan untuk mengamati ada atau tidak adanya perbedaan hasil belajar *pretest* dan *posttest*.

Tabel XVI. Rangkuman Uji *Paired Sampel Statistics*

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Posttestpsikomotorik	81.65	20	8.958	2.003
	Pretestpsikomotorik	52.95	20	15.391	3.442

Dari tabel di atas terdapat hasil nilai *posttest* lebih tinggi dari nilai *pretest* yaitu dengan nilai mean 81.65 untuk nilai *posttest* dan 52.95 untuk nilai *pretest*. Untuk siswa yang mengikuti berjumlah 20 siswa. perhitungan lebih lanjut bisa dilihat pada lampiran.

Tabel XVII. Test Statistik Uji *Paired Sampel Statistics*

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	posttestpsikomotorik - pretestpsikomotorik	28.700	9.663	2.161	24.177	33.223	13.282	19	.000

Diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,005$. Maka padapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi, dapat disimpulkan terdapat efektivitas sesudah penggunaan permainan *Bahasinan* karena terdapat

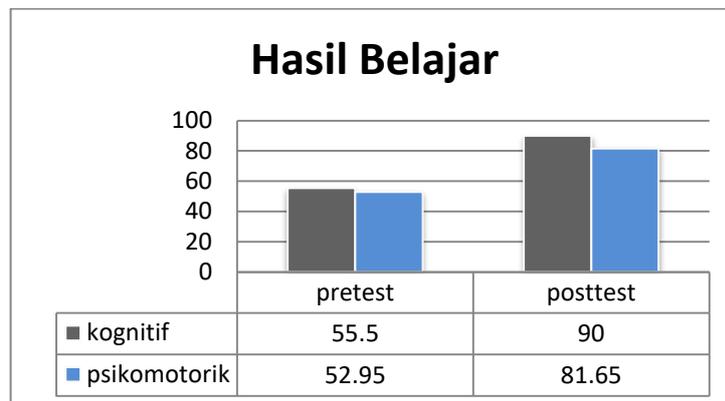
perubahan hasil belajar yang signifikan dimana nilai *posttest* lebih tinggi dari nilai *pretest*.

D. Analisis Data

Berdasarkan penyajian data yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat diperoleh hasil pembahasan tentang efektivitas permainan *Bahasinan* terhadap hasil belajar mata pelajaran PJOK pada siswa kelas VA di SDN Sungai Turak melalui analisis sebagai berikut:

Pelaksanaan ini dilakukan dengan secara tatap muka, dimana terdapat proses pembelajaran, *pretest*, praktek, dan *posttest* di kelas VA SDN Sungai Turak. Proses pembelajaran dilakukan pada hari Selasa pada pukul 09.00 WITA-10.00 WITA. Pelaksanaan evaluasi pada penelitian dilakukan dengan dua aspek penilaian yaitu penilaian kognitif dan penilaian psikomotorik.

Sebelum pembelajaran dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu melakukan *pretest* guna untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Berdasarkan tabel VIII. bahwa hasil *pretest* siswa masih ada yang mendapatkan nilai yang di bawah KKM yang telah ditetapkan, adapun KKM untuk mata pelajaran PJOK yaitu 70. Setelah diberi sebuah perlakuan maka terjadi perubahan hasil belajar, yang dapat dilihat pada tabel XI. yaitu hasil *posttest* siswa. Data hasil dari *pretest* dan *posttest* ini dapat digambarkan dengan diagram sebagai berikut:



Berdasarkan hasil pengujian dengan menggunakan uji *Wilcoxon* dan uji *Paired Samples Statistics* telah diketahui bahwa nilai signifikansinya adalah $0,000 < 0,05$, maka dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan terdapat efektivitas sesudah menggunakan permainan *Bahasinan* karena terdapat perubahan hasil belajar yang signifikan.

Berdasarkan uraian tersebut, permainan *Bahasinan* dapat dijadikan salah satu media pembelajaran PJOK yang baik digunakan untuk proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik berperan aktif karena pada penggunaan permainan tersebut secara tidak langsung siswa belajar mengatur strategi dan memprediksi apa yang akan terjadi atas strategi yang telah dibuat, untuk saling berkerjasama, bermain secara kompetitif dan sportif serta menghargai dan menjaga perasaan teman yang kalah dalam permainan tersebut.⁷⁰

⁷⁰Nor Izatil Hasanah dan Hardiyanti Pratiwi, *A SAMPAI Z PERMAINAN TRADISIONAL BANJAR UNTUK PERKEMBANGAN ANAK*, (Banjarmasin: IAIN ANTASARI PRESS, 2016), h. 60-63