



Pengaruh Model Pendekatan Bermain Dalam Pembelajaran Aktivitas Berlari Di SD Negeri 066650 Medan

Heka Maya Sari Sembiring¹, Reflina Sinaga²

^{1,2} Universitas Katolik Santo Thomas Sumatera Utara

Jl. Setia Budi No.479, Tj. Sari, Kec. Medan Selayang, Kota Medan, Sumatera Utara 20133

Email: heka77maya@gmail.com

Abstrak

Metode penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini dalah metode deskriptif menggunakan analisis koefisien korelasi sederhana. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif, dengan jenis analisis korelasi dikarenakan ada hubungan sebab akibat antara dua variabel. Penelitian ini ada dua macam variabel, yaitu variabel bebas (independent) dan variabel terikat (dependent), Desain penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah desain korelasional, sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 066650 Medan yang berjumlah 30 siswa yaitu seluruh anggota populasi total. Hasil perhitungan pengaruh model pendekatan bermain terhadap aktifitas berlari ditunjukkan dengan korelasi 0,970. Berdasarkan tabel interpretasi nilai r, korelasi $r_{xy} 0,970$ terletak pada rentang nilai 0,80 – 1,000. Maka dapat di simpulkan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar matematika memiliki pengaruh yang sangat kuat. Perhitungan secara manual dapat diketahui bahwa nilai $t_{(hitung)} 21,209$ dan $t_{(tabel)}$ sebesar 1.69. Jika itu di konsultasikan dengan nilai $t_{(hitung)}$ pada derajat kebebasan (df)= 30 sebesar 1.69 sehingga $t_{(hitung)} 21,209 \geq t_{(tabel)} 1.69$, sehingga $t_{(hitung)} \geq t_{(tabel)}$. Maka H_a diterima yaitu terdapat hubungan yang signifikan antara model pendekatan bermain (X) terhadap aktifitas berlari siswa (Y) maka hipotesis diterima.

Kata Kunci: Pendekatan bermain, Pembelajaran, Berlari

PENDAHULUAN

Pendidikan dapat disimpulkan sebagai suatu proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok orang dalam mendewasakan dengan pengajaran dan latihan untuk membina dan mengembangkan kepribadian manusia baik di bagian rohani maupun bagian jasmani. Menurut Wulandari & Suprianingsih (2020) pendidikan menjadi salah satu hal terpenting karena melalui pendidikan dapat meningkatkan taraf hidup atau kemajuan yang lebih baik. Sesuai dengan UU No. 20 Tahun 2003, seorang anak berhak atas tiga jenis pendidikan: pendidikan formal, pendidikan nonformal, dan pendidikan informal. Pendidikan formal mengacu pada jenis pendidikan yang diterima anak di lingkungan

sekolah, sedangkan pendidikan nonformal dan informal mengacu pada bentuk pendidikan lainnya. Menurut UU No. 20 Tahun 2003, Pendidikan Formal didefinisikan sebagai rangkaian jenjang yang meliputi pendidikan Dasar, Menengah, dan Tinggi. Dimungkinkan untuk menerapkan kurikulum pendidikan nonformal terstruktur di luar sistem pendidikan resmi. Dan pendidikan informal adalah jalur pendidikan berbasis keluarga, dengan berbagai kegiatan terbuka untuk inisiatif individu (Delatte, 2018). Dari ketiga jalur pendidikan tersebut, jalur pendidikan informal menjadi salah satu jalur pendidikan terpenting yang harus didapatkan terlebih dahulu oleh seorang anak. Hal tersebut dikarenakan pendidikan yang didapatkan di lingkungan keluarga yang nantinya akan membentuk kepribadian, karakter, sikap, dan perilaku yang dimiliki oleh anak ketika berinteraksi dengan orang lain di lingkungan sekolah dan masyarakat (Ahmad et al., 2021). Pendidikan formal yang didapatkan di sekolah tidak sepenuhnya dapat membentuk kepribadian seorang anak dikarenakan guru yang berada di sekolah tidak serta merta hanya mendidik dan membimbing satu orang anak melainkan beberapa anak. Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini di rumah sangat penting untuk perkembangan kesadaran diri anak dan kesiapan mereka untuk belajar di lingkungan sekolah (Astija & Sandra, 2020). Jadi, anak harus mengetahui terlebih dahulu gambaran kehidupan di lingkungan keluarganya sendiri. Sehingga anak akan mengimplementasikan hasil pendidikan yang didapatkan di lingkungan keluarga ke lingkungan sekolah maupun masyarakat. Unit keluarga memainkan peran penting dalam memastikan bahwa anak memperoleh dan mengembangkan karakteristik dan perilaku pribadi yang konsisten dengan norma dan nilai masyarakat yang berlaku (Putri et al., 2019). Menurut Rufaedah (2019) menyatakan bahwa Keluarga adalah unit kecil yang terdiri dari ayah, ibu, dan anak-anaknya yang tinggal bersama dalam satu rumah dan berbagi berbagai peran yang saling bergantung. Dalam memberikan pengasuhan dan membimbing perkembangan mental dan emosional anak, keluarga memainkan peran penting (Rachman Putra et al., 2022). Anak-anak pertama-tama akan bersosialisasi di dalam keluarga mereka sebelum bertualang ke komunitas yang lebih besar. Paparan pertama seorang anak terhadap pendidikan terjadi di dalam unit keluarga. Anak-anak akan mempelajari nilai-nilai, moral, norma-norma sosial, dan pandangan hidup yang diperlukan bagi mereka untuk berperan aktif dalam keluarga, sekolah, dan masyarakatnya sebagai hasil didikan mereka dalam lingkungan pendidikan keluarga tersebut (Siregar et al., 2021). Lingkungan keluarga

menjadi tempat awal bagi anak untuk melangsungkan proses perkembangan yang mana anak masih mudah untuk dibentuk dan diarahkan dalam melakukan suatu hal yang baik. Untuk itu, pola asuh orang tua yang akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak selanjutnya. Orang tua harus menjadi panutan yang dapat ditiru oleh anak karena pada umumnya anak meniru apa yang diperoleh dari lingkungan sekitarnya (Gunawan, 2022). Oleh karena itu, keterbukaan antara orang tua dan anak sangat diperlukan dalam masa pembentukan kepribadian anak. Apabila dalam lingkungan keluarga menanamkan keseharian anak dengan suasana yang menyenangkan, penuh perhatian dan kasih sayang maka akan menjadikan anak dengan kepribadian yang memiliki rasa kepedulian terhadap sekitarnya, penyayang, dan ramah terhadap siapa pun. Namun sebaliknya, apabila dalam lingkungan keluarga menanamkan keseharian anak dengan suasana yang kurang menyenangkan, kurang perhatian, sering mengalami keributan dalam keluarga dan jauh dari rasa kasih sayang maka akan menjadikan anak dengan kepribadian yang kurang memiliki rasa kepedulian terhadap sekitarnya, kasar, kurang memiliki rasa sopan santun, dan keras (Asuh, 2018). Orang tua memiliki peran penting dalam membentuk identitas anak-anak mereka di dalam unit keluarga; lagipula, orang tua lah yang akan menjadi gurupertama dan paling berpengaruh bagi anak-anak.

Aktivitas yang diberikan dalam pengajaran harus mendapatkan sentuhan dikdaktik-metodik, sehingga aktivitas yang dilakukan dapat mencapai tujuan pengajaran. Melalui pendidikan Jasmani diharapkan siswa dapat memperoleh berbagai pengalaman untuk mengungkapkan kesan pribadi yang menyenangkan, kreatif, inovatif, terampil, meningkatkan dan memelihara kesehatan Jasmani serta pemahaman terhadap gerak Manusia. Namun kenyataan di lapangan, dalam masa transisi perubahan kurikulum yang semula pendidikan Jasmani dan kesehatan dengan alokasi waktu 2 jam per minggu @40 menit, sekarang Pendidikan Jasmani dengan alokasi waktu 3 jam per minggu @40 menit, Masih banyak kendala dalam menerapkan kurikulum tersebut. Hal ini disebabkan karena belum adanya sosialisasi secara menyeluruh di jajaran pendidikan sehingga Masih banyak perbedaan penafsiran tentang pendidikan Jasmani utama nya dalam pembagian waktu jam pelajaran. Adanya ruang lingkup Mata pelajaran pendidikan Jasmani untuk jenjang SD/MI, SMP/MTs, dan SMP/MTS sebenarnya sangat membantu pengajar pendidikan Jasmani

dalam mempersiapkan, melaksanakan dan mengevaluasi kegiatan siswa. Adapun ruang lingkup pendidikan Jasmani meliputi aspek permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, uji diri/ senam, aktivitas ritmik, aktivitas ritmik, akuatik (aktivitas air) dan pendidikan luar kelas. Sesuai dengan karakteristik siswa SMP, usia 13-15 tahun kebanyakan dari mereka cenderung masih suka bermain. Untuk itu, guru harus mampu mengembangkan pembelajaran yang efektif, disamping harus memahami dan memperhatikan karakteristik dan kebutuhan siswa. Pada masa usia tersebut seluruh aspek perkembangan Manusia baik itu kognitif, psikomotorik dan afektif mengalami perubahan. Perubahan yang paling mencolok adalah pertumbuhan dan perkembangan fisik dan psikologis. Agar standar kompetensi pembelajaran pendidikan Jasmani dapat terlaksana sesuai dengan pedoman, maksud dan juga tujuan sebagaimana yang ada dalam kurikulum, maka guru pendidikan Jasmani harus mampu membuat pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

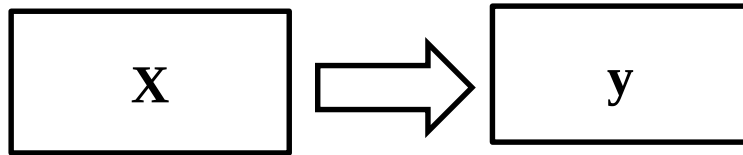
Untuk itu perlu adanya pendekatan, variasi maupun modifikasi dalam pembelajaran. Dengan adanya Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang merupakan pedoman bagi guru dan merupakan bahan kegiatan dalam pembelajaran, maka siswa perlu mempelajari dan melaksanakan untuk mencapai kompetensi yang sudah dirumuskan. Untuk mencapai standar kompetensi tersebut bukanlah yang mudah.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan suatu cara atau langkah yang di tempuh dalam menyimpulkan, mengorganisasikan, serta menginterpretasikan data. Menurut Sugiyono (2017:3) "Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu". Maka metode penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif menggunakan analisis koefisien korelasi sederhana. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif, dengan jenis analisis korelasi dikarenakan ada hubungan sebab akibat antara dua variabel. Penelitian ini ada dua macam variabel, yaitu variabel bebas (independent) dan variabel terikat (dependent).

Desain penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah desain korelasional. Desain korelasional tersebut yaitu dua atau lebih skor yang di peroleh dari setiap jumlah sampel yang dipilih, satu skor untuk setiap variabel yang diteliti, dan skor berpasangan

kemudian dikorelasikan. Desain ini digunakan untuk mencari tahu apakah terdapat pengaruh antara variabel penelitian, yaitu variabel motivasi belajar dan variabel hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 066650 Medan. Variabel-Variabel dalam penelitian pada umumnya memiliki pengaruh antara variabel satu dengan variabel lainnya.



Keterangan:

X = Variabel bebas (Motivasi belajar)

Y = Variabel terikat (Hasil Belajar kelas V)

Hal ini berarti bahwa motivasi belajar berpengaruh dengan hasil belajar siswa kelas V.

Setelah peneliti menentukan subjek penelitian dalam penelitian ini, maka peneliti harus menentukan sampel. Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel di anggap sebagai perwakilan dari populasi yang hasilnya memiliki keseluruhan gejala yang telah di teliti atau di amati (Sugiyono 2013:81). Berdasarkan populasi penelitian ini, maka peneliti menggunakan teknik pengambilan Sampling Jenuh. Sampling Jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi di gunakan sampel. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 066650 Medan yang berjumlah 30 siswa yaitu seluruh anggota populasi total.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Analisis deskriptif adalah untuk memahami keadaan suatu variabel dan memberi makna pada data dengan mengolah dan menyusun data secara teratur agar mudah dipahami. Penelitian ini melibatkan sebanyak 30 siswa di SD Negeri 066650 Medan dengan dua variabel yaitu model pendekatan bermain (X) sebagai variabel bebas dan pembelajaran aktivitas berlari (Y) sebagai variabel terikat. Data hasil penelitian dari angket model pendekatan bermain terhadap pembelajaran aktivitas berlari di SD NEGERI 066650 Medan akan dijelaskan dalam uraian berikut.

Tabel 1. Kategori Statistik Deskriptif

a.	Sangat Tinggi	$= (Mi + 1,5 Sdi) - (Mi + 3,0 Sdi)$
b.	Tinggi	$= (Mi + 0,5 Sdi) - (Mi + 1,5 Sdi)$
c.	Cukup	$= (Mi + 0,5 Sdi) - (Mi + 0,5 Sdi)$
d.	Kurang	$= (Mi + 1,5 Sdi) - (Mi + 0,5 Sdi)$
e.	Remdah	$= (Mi + 3,0 Sdi) - (Mi + 1,5 Sdi)$

Sumber: Sugiyono (2019)

Keterangan:

Mi (Mean Ideal) = (Skor tertinggi + Skor terendah) : 2

Sdi (Standar Deviasi Ideal) = (Skor tertinggi -Skor Terendah) : 6

Data penelitian diperoleh dari siswa kelas V SD Negeri 066650 Medan dengan jumlah 30 siswa. Data penelitian terdiri dari dua variabel yang terdiri dari variabel bebas yaitu, penelitian model pendekatan berlari (X) dan variabel terikat yaitu aktifitas berlari (Y).

Data variabel motivasi belajar siswa (X) diperoleh dari kuesioner, dengan model jawaban ber skala likert dengan 5 pilihan jawaban. Kuesioner tersebut dibagikan kepada 30 siswa. Data yang diperoleh dari kuesioner tersebut kemudian dilakukan tabulasi data untuk memudahkan dalam pengolahan data. Sedangkan untuk hasil belajar menggunakan rata-rata nilai raport semester ganjil tahun pembelajaran 2022/2023. Berikut diuraikan data hasil penelitian yang diperoleh dari sebaran kuesioner aktifitas berlari.

No	Nama	Total	No	Nama	Total
1	Zahra Khairunnissa	110	16	Khairul Gunawan Siregar	71
2	Suci Julyana Lase	103	17	Andik Virmansyah	72
3	Nadya Putri AZ. Zahra	92	18	Ayu Wulandari	73
4	Dea Ananda	93	19	Dhea Shifa Khairiyah	74
5	Davina Syahira	100	20	Gilang Ramadhan	75
6	Sakinah Mawadah	81	21	M.Arta Raifar	76
7	Joy Celina Tiffany. S.	82	22	Maulana Andika Pratama	77
8	Kenzo Kasyafani	83	23	Muhammad Ridwan	78
9	Runia Syafitri	84	24	Nur Rahman	79
10	Mutia AZ. Zahra	85	25	Syakirah Amelia	59
11	Riflky Aqilah Lubis	86	26	Syaffa Nabillah Lubis	60
12	Agha Faatih Alfahri	80	27	Zahwa Fauziah	61
13	Grace Natalie Nauli. S	80	28	Raihan Prayoga	62
14	Kanaya	70	29	Ardiena Salsya Biela Ginting	69
15	Mar'atun Sholiha	55	30	Safana Fajaria	48
Jumlah		2318			

Rata-rata	77,26
X Max	110
X Min	48
Mi	79
Sdi	10.33

Maka diperoleh Mean (M) sebesar 77,26, Mean ideal (Mi) sebesar 79 dan Standar Deviasi ideal (SDi) sebesar 10.33. Adapun distribusi frekuensi data variabel motivasi belajar siswa dapat dilihat dibawah ini.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Model Pendekatan Bermain

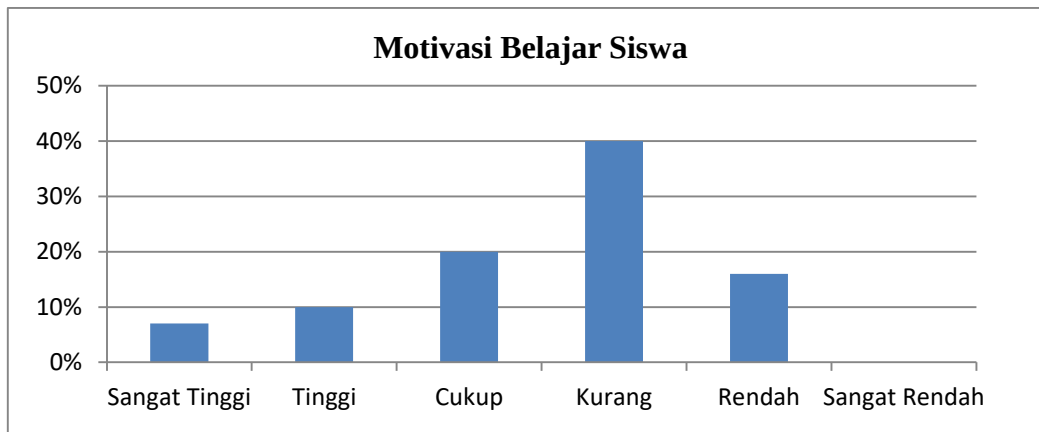
X	F	Xi	Fx	$X - \bar{x}$	X^2	FX^2
103-113	2	108	216	-30,74	944,94	1.889,88
92-102	3	97	291	-19,74	389,66	1.168,98
81-91	6	86	516	-8,74	76,38	458,28
70-80	12	75	900	2,26	5,10	61,2
59-69	5	64	320	13,26	175,82	879,1
48-58	2	53	106	24,26	588,54	1.177,08
Total	30		2.349			5.634,52

Dari hasil perhitungan yang di dapat dari data motivasi belajar siswa nilai rata-rata (mean) adalah 78,3 sedangkan hasil dari standar deviasi (SD) adalah 13,70, hasil dari standar eror adalah 2,54.

Tabel 4. Distribusi Model Pendekatan Bermain Siswa

No.	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	103-113	2	7%	Sangat Tinggi
2	92-102	3	10%	Tinggi
3	81-91	6	20%	Cukup
4	70-80	12	40%	Kurang
5	59-69	5	16%	Rendah
6	48-58	2	7%	Sangat Rendah
Total		30	100%	

Berdasarkan tabel di atas, maka frekuensi Pengaruh model pendekatan bermain siswa berada pada katagori Kurang sebesar 40%.



Gambar 1. Histogram Distribusi Frekuensi Model Pendekatan Bermain Siswa

Tabel 5. NilaiZ Semester I Pada Kelas V Tahun Pembelajaran 2022/2023

No	Nama	Total	No	Nama	Total
1	Zahra Khairunnissa	85	16	Khairul Gunawan Siregar	62
2	Suci Julyana Lase	83	17	Andik Virmansyah	62
3	Nadya Putri AZ. Zahra	79	18	Ayu Wulandari	65
4	Dea Ananda	80	19	Dhea Shifa Khairiyah	65
5	Davina Syahira	82	20	Gilang Ramadhan	65
6	Sakinah Mawadah	68	21	M.Arta Raifar	65
7	Joy Celina Tiffany. S.	68	22	Maulana Andika Pratama	65
8	Kenzo Kasyafani	68	23	Muhammad Ridwan	66
9	Runia Syafitri	69	24	Nur Rahman	66
10	Mutia AZ. Zahra	75	25	Syakirah Amelia	59
11	Riflky Aqilah Lubis	77	26	Syaffa Nabillah Lubis	59
12	Agha Faatih Alfahri	67	27	Zahwa Fauziah	59
13	Grace Natalie Nauli. S	67	28	Raihan Prayoga	60
14	Kanaya	62	29	Ardiena Salsya Biela Ginting	60
15	Mar'atun Sholiha	52	30	Safana Fajaria	50
Jumlah			2010		
Rata-rata			67		
X Max			85		
X Min			50		
Mi			67,5		
Sdi			5,83		

Maka diperoleh Mean (M) sebesar 67, Mean ideal (Mi) sebesar 67,5 dan Standar Deviasi ideal (SDi) sebesar 5,83. Adapun distribusi frekuensi data variabel hasil belajar siswa dapat dilihat dibawah ini:

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Aktifitas Berlari Siswa

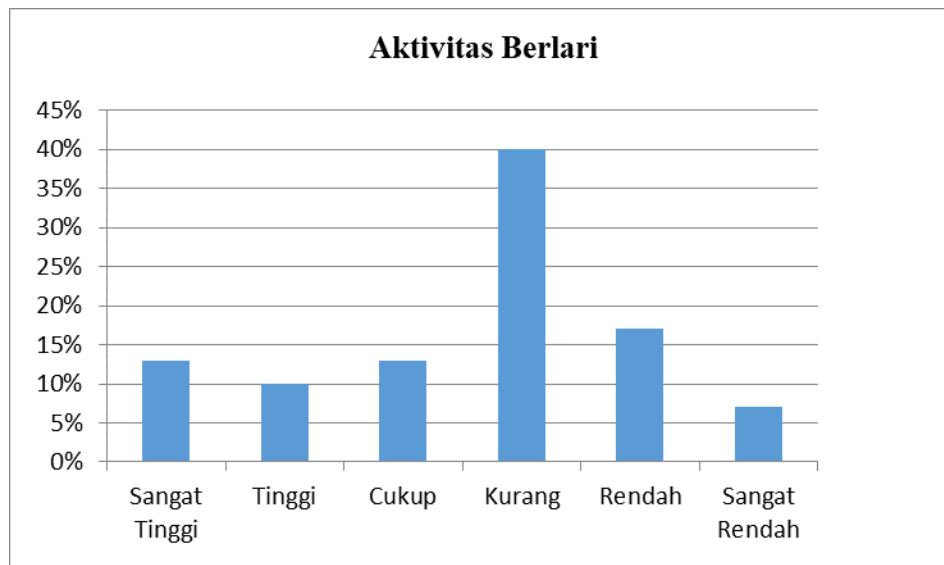
Distribusi Frekuensi						
X	F	Xi	Fx	$X = \bar{x} - x$	X^2	Fx^2
80-85	4	82	332	-15	225	900
74-79	3	76	228	-9	81	243
68-73	4	70	280	-3	9	36
62-67	12	64	768	3	9	108
56-61	5	58	290	9	81	405
50-55	2	52	104	15	225	450
Total	30		2.002			2.142

Dari hasil perhitungan yang di dapat dari data aktifitas berlari siswa nilai rata-rata (mean) adalah 66,7 Sedangkan hasil dari standar deviasi (SD) adalah 8,44.

Tabel 7. Distribusi frekuensi Aktifitas Berlari Siswa

no	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase	Katagori
1	80-85	4	13%	Sangat Tinggi
2	74-79	3	10%	Tinggi
3	68-73	4	13%	Cukup
4	62-67	12	40%	Kurang
5	56-61	5	17%	Rendah
6	50-55	2	7%	Sangat Rendah

Berdasarkan tabel di atas, maka frekuensi Pengaruh Aktivitas berlari berada pada katagori Kurang sebesar 40 %.



Gambar 2. Histogram Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa

Tabel 8. Tabel Korelasi

No	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	110	85	12100	7225	9350
2	103	83	10609	6889	8549
3	92	79	8464	6241	7268
4	93	80	8649	6400	7440
5	100	82	10000	6724	8200
6	81	68	6561	4624	5508
7	82	68	6724	4624	5576
8	83	68	6889	4624	5644
9	84	69	7056	4761	5796
10	85	75	7225	5625	6375
11	86	77	7396	5929	6622
12	80	67	6400	4489	5360
13	80	67	6400	4489	5360
14	70	62	4900	3844	4340
15	55	52	3025	2704	2860
16	71	62	5041	3844	4402
17	72	62	5184	3844	4464
18	73	65	5329	4225	4745
19	74	65	5476	4225	4810
20	75	65	5625	4225	4875
21	76	65	5776	4225	4940
22	77	65	5929	4225	5005
23	78	66	6084	4356	5148
24	79	66	6241	4356	5214

25	59	59	3481	3481	3481
26	60	59	3600	3481	3540
27	61	59	3721	3481	3599
28	62	60	3844	3600	3720
29	69	60	4761	3600	4140
30	48	50	2304	2500	2400
Total	2318	2010	184794	136860	158731

Tabel 9. Tabel Korelasi Model Pendekatan Bermain Siswa Dan Aktivitas Berlari

Correlations			
		Model Pendekatan Bermain	Aktivitas berlari
Model Pendekatan Bermain	Pearson Correlation	1	,970**
	Sig. (2-tailed)		0,000
	N	30	30
Aktivitas berlari	Pearson Correlation	,970**	1
	Sig. (2-tailed)	0,000	
	N	30	30
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).			

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel 11 maka diperoleh hasil koefisien korelasi (r_{xy}) atau $r_{\text{(hitung)}}$ = 0,970 dengan taraf signifikan 0,000 dengan jumlah responden (n)=30 siswa, sehingga di peroleh $r_{\text{(tabel)}}$ = 0,361. Berdasarkan dari hasil tersebut menyatakan bahwa atau $r_{\text{(hitung)}} \geq r_{\text{(tabel)}}$, maka dapat disimpulkan hipotesis alternatif (H_a) diterima yaitu pengaruh positif yang signifikan antara model pendekatan bermain (X) terhadap aktifitas berlari (Y) di SD Negeri 066650 Medan Petisah.

Hasil perhitungan pengaruh model pendekatan bermain terhadap aktifitas berlari ditunjukkan dengan korelasi 0,970. Berdasarkan tabel interpretasi nilai r , korelasi r_{xy} 0,970 terletak pada rentang nilai 0,80 – 1,000. Maka dapat di simpulkan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar matematika memiliki pengaruh yang sangat kuat.

Tabel 11. Uji Normalitas

Tests of Normality			
	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Model Pendekatan Bermain	0,982	30	0,873
*. This is a lower bound of the true significance.			
a. Lilliefors Significance Correction			

Berdasarkan pengambilan keputusan dengan mengambil taraf signifikansi 5% dengan ketentuan jika nilai signifikansi $\leq 0,05$. Maka data tidak dapat berdistribusi normal sebaliknya jika nilai signifikansi $\geq 0,05$ maka data berdistribusi normal berdasarkan hasil uji lilifors (Shapiro wilk) didapatkan signifikansi sebesar 0,873 sehingga dapat disimpulkan populasi data berdistribusi normal karena $0,873 \geq 0,05$ atau lebih besar dari nilai signifikansi uji normalitas menggunakan Microsoft excel dengan perhitungan uji lilifors.

Tabel 12. Uji Hipotesis

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	20,490	2,228		9,198	0,000
	Model Pendekatan Bermain	0,602	0,028	0,970	21,209	0,000
a. Dependent Variable: Aktifitas Berlari						

Berdasarkan tabel diatas dan perhitungan secara manual dapat diketahui bahwa nilai $t_{\text{(hitung)}}$ 21,209 dan $t_{\text{(tabel)}}$ sebesar 1.69. Jika itu di konsultasikan dengan nilai $t_{\text{(hitung)}}$ pada derajat kebebasan $(df) = 30$ sebesar 1.69 sehingga $t_{\text{(hitung)}}$ 21,209 $\geq t_{\text{(tabel)}}$ 1.69, sehingga $t_{\text{(hitung)}}$ $\geq t_{\text{(tabel)}}$. Maka H_a diterima yaitu terdapat hubungan yang signifikan antara model pendekatan bermain (X) terhadap aktifitas berlari siswa (Y) maka hipotesis diterima.

KESIMPULAN

Model pendekatan bermain siswa pada kelas V SD Negeri 066650 Medan masuk dalam kategori kurang dengan taraf persentasi 40%. Dari kuesioner yang telah diisi oleh siswa kelas V, memperoleh skor secara keseluruhan 2.318 dengan rata-rata 77,26 nilai X max 110, nilai X min 48, nilai Mi 79, nilai Sdi 10.33. Adapun hasil dari tabel distribusi motivasi belajar siswa sehingga dapat diketahui rata-rata (mean) dengan skor 78,3, nilai standar deviasi 13,70.

Aktifitas Berlari siswa pada kelas V SD Negeri 066650 Medan masuk dalam kategori kurang dengan taraf persentasi 40%. Dari hasil hasil rapot pelajaran Matematika Semester I Tahun Ajaran 2022/2023, memperoleh skor secara keseluruhan 2.010 dengan rata-rata 67 nilai X max 85, nilai X min 50, nilai Mi 79, nilai Sdi 5,83. Adapun hasil dari tabel distribusi hasil belajar matematika siswa sehingga dapat diketahui rata-rata (mean) dengan skor 66,7, nilai standar deviasi 8,44.

Berdasarkan hasil uji koefisien kolerasi diperoleh hasil perhitungan pengaruh Model pendekatan bermain siswa terhadap Aktifitas Berlari siswaditunjukkan dengan korelasi person 0,970. Berdasarkan tabel interpretasi nilai r, korelasi person r_{xy} 0,865 terletak pada rentang nilai 0,80 – 1,000. Maka dapat di simpulkan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar matematika memiliki pengaruh yang sangat kuat.

Berdasarkan hasil uji nomalitas hasil nilai rata-rata sebesar 77,26667 dan simpangan baku sebesar 14,00722 dan diperoleh $L_{\text{(hitung)}}$ sebesar 0,099815 dan L_{tabel} sebesar 0,161 maka dapat ditarik kesimpulan bahwa populasi data tersebut berdistribusi normal dikarenakan $L_{\text{(hitung)}} \leq L_{\text{tabel}}$. Dimana $0,099 \leq 0,161$.

Berdasarkan hasil uji hipotesis nilai $t_{\text{(hitung)}}$ 21,209 dan $t_{\text{(tabel)}}$ sebesar 1.69. Jika itu di konsultasikan dengan nilai $t_{\text{(hitung)}}$ pada derajat kebebasan (df)= 30 sebesar 1.69 sehingga $t_{\text{(hitung)}}$ 21,209 $\geq t_{\text{(tabel)}}$ 1.69, sehingga $t_{\text{(hitung)}} \geq t_{\text{(tabel)}}$. Maka H_a diterima yaitu terdapat hubungan yang signifikan antara Model pendekatan bermain siswa (X) terhadap Aktifitas Berlari siswa(Y) maka hipotesis diterima.

DAFTAR PUSTAKA

Bahri, S., Adisasmita, Y., & Asmawi, M. (2016). Hasil belajar keterampilan lari cepat. *Cakrawala Pendidikan*, 36(3), 432-442.

- Depdiknas.(2003).Kurikulum 2004:Standar Kompetensi Mata Pelajaran PendidikanJasmani SMP/MTS.Jakarta : Depdiknas.Depdiknas.(2003).Undang-Undang R.I Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional,Jakarta :
- DepdiknasDonald, H. (2017). Upaya Mengoptimalkan Kemampuan Lari Cepat dengan MenggunakanAlat Bantu Pembelajaran Pendidikan Jasmani.
- Djumrah, D. (2020). Upaya Meningkatkan Kesegaran Jasmani Melalui Pendekatan Bermain dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani bagi Siswa SMP Negeri 1 Bungku Timur Sulawesi Tengah. *Jurnal Paedagogy*, 7(4), 362-368.
- Donald, H. (2017). Upaya Mengoptimalkan Kemampuan Lari Cepat dengan Menggunakan Alat Bantu Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 3(2).
- Fajuri, F. (2019). Penerapan Pendekatan Cooperative Learning Tipe Jigsaw dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas I SD Negeri 27 Ampenan. *Jurnal Paedagogy*, 6(1), 20-26.
- Hasanuddin, M. I., & Hasanuddin, M. I. (2020). Model Pendekatan Bermain Pada Peningkatan Kesegaran Jasmani Sekolah Dasar. Deepublish.
- Hidayat, A. S., Dlis, F., & Hanief, S. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Atletik Nomor Lari Berbasis Permainan pada Siswa Sekolah Dasar. Penerbit CV. SARNU UNTUNG.
- Isyani, I., & Esser, B. N. (2017). Pengaruh Latihan Model Bermain Terhadap Kemampuan Melempar Bola dalam Permainan Bocce pada Anak Tunagrahita. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 3(2).
- Kupan.(2002).Teori Bermain.Jakarta : Universitas TerbukaNgalim Purwanto. M.(2003).Ilmu Pendidikan Teori dan Praktik.Bandung : Remaja
- Nirta, I. K. (2019). Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 14 Cakranegara Melalui Penerapan Pendekatan Cooperative Learning Tipe Jigsaw. *Jurnal Paedagogy*, 6(1), 8-13.
- Priyanto, A. (2013). Peningkatan Motivasi Belajar Gerak Dasar Lari melalui Pendekatan Bermain dalam Pembelajaran Penjas Siswa Kelas V SD I Donotirto Kretek Bantul. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 9(1).
- Rosdakarya Winata Putra Udin.(1994).Strategi Belajar Mengajar.Jakarta : Universitas TerbukaNirta, I. (2019).
- Semakur, Y. (2020). Pendekatan Bermain Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Gerak Dasar Lari Pada Siswa Kelas V Sd Katolik 041 Talibura. *Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora*, 1(11), 1-8.
- Zainuri, K. (2020). Peningkatan Hasil Pembelajaran Lompat Jauh Melalui Pendekatan Bermain Longu pada Siswa Kelas IV SDN 37 Ampenan. *Jurnal Paedagogy*, 7(1), 35-42.