

Implementasi Permainan Bentengan Pada Pembelajaran Atletik Dalam Meningkatkan Interaksi Sosial dan Keterampilan Tim

**Florencia Amanda Putri Buana¹, Dani Slamet Pratama², Tubagus Berlambang³,
Dewi Trisnasari³**

¹Jurusan, Fakultas, Universitas, Alamat Institusi, Kode Pos

²Jurusan, Fakultas, Universitas, Alamat Institusi, Kode Pos

³Jurusan, Fakultas, Universitas, Alamat Institusi, Kode Pos

Florenciamanda18@gmail.com: ¹penulis 1
danislametpratama@upgris.ac.id: ²penulis 2
danislametpratama@upgris.ac.id: ²penulis 2
dewitrisnasari68@guru.smk.belajar.id: ²penulis 2

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran atletik menggunakan permainan bentengan Pada Siswa Kelas X PS 2 SMK Negeri 8 Semarang . Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Subjek penelitian ini adalah 36 siswa kelas X PS 2 SMK Negeri 8 Semarang. Instrumen yang digunakan untuk pengambilan data adalah lembar angket interaksi sosial dan keterampilan tim. Berdasarkan hasil observasi, pembahasan dan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran atletik melalui permainan bentengan pada siswa kelas X PS 2 SMK Negeri 8 Semarang selama 2 siklus dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan hasil angket siswa kelas X PS 2 SMK Negeri 8 Semarang dapat dilihat selama pra siklus dan siklus I. Diperoleh peningkatan rata-rata persentase untuk interaksi sosial dari 53% menjadi 79% dan keterampilan tim dari rata-rata persentase 55% menjadi 80%.

Kata kunci: Permainan Bentengen, Atletik

ABSTRACT

This study aims to improve athletic learning using bentengan game in Class X PS 2 SMK Negeri 8 Semarang . This study is a Class Action Research (PTK) which consists of two cycles. The subjects of this study were 36 students of Class X PS 2 SMK Negeri 8 Semarang. The instruments used for data retrieval were social interaction and team skills questionnaire sheets. Based on the observation, discussion and research results can be concluded that the learning of athletics through the game bentengan in Class X PS 2 SMK Negeri 8 Semarang for 2 cycles can increase student learning motivation. This can be proven the results of the questionnaire of students of Class X PS 2 SMK Negeri 8 Semarang can be seen during the pre-cycle and cycle I. Obtained an average percentage increase for social interaction from 53% to 79% and team skills from an average percentage of 55% to 80%.

Keywords: keywords: Fortress game, Athletics

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan kebugaran jasmani, keterampilan motorik, pengetahuan, serta sikap positif terhadap aktivitas fisik (Depdiknas, 2007.) Dalam proses pembelajarannya, materi atletik sering kali dianggap monoton dan bersifat individualistik, sehingga peserta didik cenderung kurang antusias dalam mengikutinya. Kondisi ini berdampak pada rendahnya partisipasi siswa, terutama dalam aspek sosial seperti kerja sama dan interaksi antarindividu.

Permainan tradisional seperti bentengan memiliki potensi besar untuk diintegrasikan ke dalam pembelajaran atletik karena mengandung unsur gerak lari, menangkap, dan strategi yang sesuai dengan karakteristik cabang atletik. Selain itu, permainan bentengan mendorong interaksi yang intens antar pemain serta menuntut kerja sama dalam tim, sehingga dapat mengembangkan keterampilan sosial dan kemampuan bekerja sama dengan tim (Sutarto, 2016). Hal ini berkaitan erat dengan pengembangan aspek afektif, yaitu ranah pembelajaran

yang mencakup sikap, nilai, motivasi, dan empati. Melalui interaksi dan kerja sama dalam permainan, siswa belajar menghargai pendapat orang lain, menunjukkan sportivitas, serta membangun rasa percaya diri dan empati terhadap sesama.

Aspek afektif merupakan salah satu dari tiga aspek utama dalam pembelajaran, selain aspek kognitif dan psikomotorik. Aspek ini berkaitan dengan sikap, nilai, dan perasaan yang tertanam dalam diri peserta didik. Sikap dalam konteks pendidikan tidak dapat dipisahkan dari nilai (value), karena setiap sikap yang ditunjukkan oleh peserta didik selalu mencerminkan nilai-nilai tertentu, baik positif maupun negatif (Kadir, 2015). Penanaman sikap positif pada peserta didik bukanlah proses yang instan, melainkan memerlukan upaya yang sistematis dan terstruktur. Oleh karena itu, strategi pembelajaran yang digunakan harus mampu mendukung tercapainya tujuan afektif, seperti melalui pendekatan yang kontekstual, pengalaman langsung, dan interaksi sosial yang bermakna.

Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, aspek kolaborasi dan komunikasi merupakan elemen penting yang harus dikembangkan pada peserta didik. Melalui permainan *bentengan*, siswa tidak hanya dilatih secara fisik, tetapi juga dalam aspek sikap dan sosial, karena permainan ini mendorong terjadinya dialog, pengambilan keputusan secara kelompok, serta rasa tanggung jawab terhadap rekan satu tim (Sari & Hidayat, 2020). Hal ini menjadikan bentengan sebagai media yang tepat untuk meningkatkan interaksi sosial dan keterampilan bekerja sama dalam pembelajaran atletik.

Berdasarkan observasi selama proses pembelajaran PJOK di SMK Negeri 8 Semarang, saya melihat kurangnya interaksi dan partisipasi siswa, khususnya dalam materi atletik yang dianggap monoton oleh peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam strategi pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Melalui penerapan permainan bentengan dalam pembelajaran atletik, diharapkan siswa di SMK N 8 Semarang tidak hanya dapat meningkatkan kemampuan motoriknya, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan sosial dan membangun kerja sama yang kuat. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi sejauh mana implementasi permainan bentengan dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan interaksi sosial dan keterampilan tim siswa dalam konteks pembelajaran pendidikan jasmani di SMK N 8 Semarang.

Oleh karena itu, pentingnya untuk mengimplementasikan permainan benteng dalam pembelajaran atletik sebagai pendekatan yang menyenangkan dan bermakna, sekaligus memberikan kontribusi terhadap perkembangan sosial dan karakter peserta didik.

METODE PELAKSANAAN

1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar yang berupa tindakan, yang disengaja dimunculkan dan terjadi dalam suatu kelas yang bersama. Jadi penelitian tindakan kelas ini adalah suatu penelitian yang merujuk ke sebuah kelas (Triyudho, 2017). Selain itu, metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan metode penelitian yang dilakukan oleh pendidik untuk memperbaiki praktik pembelajaran di kelas secara sistematis dan reflektif (Utomo, Asvio and Prayogi, 2024).

Penelitian tindakan kelas dilakukan dengan tiga tahapan, yakni fase prasiklus, siklus pertama, dan siklus kedua. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan: perencanaan (planning), tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Hal itu selaras dengan penelitian tindakan kelas model Kemmis dan Taggart Machali (2022) yang menawarkan empat tahapan kegiatan dalam penelitian tindakan kelas (PTK), yaitu perencanaan (plan), tindakan (act), pengamatan (observe) dan refleksi (reflect).

Penelitian ini terdiri dari beberapa tahap yang saling berkaitan. Tahap pertama adalah perencanaan, di mana peneliti menyusun rencana tindakan berdasarkan hasil identifikasi masalah yang diperoleh dari observasi awal (Cintia, 2018). Tahap ini menjadi landasan untuk pelaksanaan penelitian selanjutnya. Tahap kedua adalah tindakan, yang melibatkan implementasi perlakuan sesuai dengan rencana yang telah disusun. Dalam

konteks ini, perlakuan yang diberikan adalah penerapan metode permainan benteng untuk meningkatkan interaksi sosial dan keterampilan tim pada pembelajaran atletik. Selanjutnya, tahap pengamatan dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan (Widayana, 2024).

Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi untuk mengamati dan mencatat dampak atau hasil dari tindakan yang telah dilaksanakan terhadap peserta didik. Tahap terakhir adalah refleksi, dimana peneliti mengkaji ulang hasil dan dampak dari tindakan yang telah dilakukan berdasarkan berbagai kriteria yang telah ditetapkan. Jika dalam proses refleksi ini ditemukan kekurangan atau area yang perlu diperbaiki, maka hasil refleksi ini akan digunakan sebagai dasar untuk melakukan penyempurnaan pada siklus penelitian berikutnya.

Subjek penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah peserta didik kelas X PS 2 SMK N 8 Semarang yang berjumlah 36 peserta didik. Kelas X PS 2 dipilih berdasarkan hasil diskusi bersama guru pamong mata pelajaran Atletik yang mengidentifikasi bahwa peserta didik di kelas ini menunjukkan variasi dalam tingkat motivasi belajar mereka.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti selama penelitian motivasi belajar peserta didik adalah angket. Peneliti menggunakan angket yang ditujukan kepada peserta didik sehubungan dengan interaksi sosial dan keterampilan tim dalam mengikuti proses pembelajaran. Angket motivasi belajar yang digunakan adalah angket tertutup dengan metode penskoran menggunakan skala likert 5 poin. Metode penskoran pada skala likert dengan empat pilihan alternatif. Pilihan jawaban yang disediakan dalam angket motivasi yaitu 5 = sangat setuju, 4 = setuju, 3 = ragu-ragu, 2 = tidak setuju, 1 = sangat tidak setuju (Sari, dkk 2020). Angket yang digunakan merujuk pada indicator motivasi belajar sebagai berikut.

2. Instrumen Penelitian

1. Observasi Aktivitas Siswa

Digunakan untuk mengamati perilaku siswa selama pembelajaran berlangsung, terutama dalam aspek interaksi sosial dan kerja sama tim.

2. Angket (Kuesioner)

Diberikan kepada siswa setelah kegiatan pembelajaran untuk menilai persepsi mereka terhadap pengalaman bermain benteng dan perkembangan kemampuan sosial.

3. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif, sehingga teknik analisis data yang digunakan meliputi :

1. Skoring Angket

Setiap item angket menggunakan skala Likert 1-5, sehingga nilai responden akan dijumlahkan berdasarkan total skor masing-masing aspek :

- a) Skor total interaksi sosial = jumlah skor soal nomor 1-10
- b) Skor total keterampilan tim = jumlah skor nomor 11-20

2. Menghitung Rata-rata

Untuk mengetahui kecenderungan umum dari setiap aspek

Rumus :

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

keterangan:

\bar{X} = nilai rata-rata

$\sum X$ = jumlah total skor semua siswa

N = jumlah responden

3. Analisis Komparatif

Karena menggunakan pretest-posttest, maka digunakan uji beda (uji t) untuk melihat apakah ada peningkatan yang signifikan. Analisis uji perbedaan data dalam penelitian ini menggunakan metode *Paired Sample T-Test*, analisis menggunakan program IBM *Statistical Product And Service Solution* (SPSS). Menghasilkan nilai t_{hitung} yang kemudian dibandingkan dengan t_{tabel} , menggunakan ketentuan alpha = 0,05.

Kriteria pengujian perbedaan beserta pengujian hipotesis sebagai berikut: jika $t_{hitung} >$ dari pada t_{tabel} , maka terdapat pengaruh yang signifikan dari perlakuan atau *treatment* terhadap instrument tes. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak atau H_a diterima. Jika

$t_{hitung} < t_{tabel}$, maka tidak adanya pengaruh yang signifikan dari perlakuan atau *treatment* terhadap instrument tes. Sehingga disimpulkan bahwa H_0 diterima atau H_a ditolak.

Tabel 3. 2 Indikator Angket Peserta Didik

Interaksi Sosial	
1. Saya merasa lebih mudah berkomunikasi dengan teman satu tim saat bermain bentengan.	
2. Saya bisa menghargai pendapat teman dalam permainan.	
3. Saya senang berdiskusi dan merancang strategi bersama tim.	
4. Saya bersikap jujur dalam mengikuti aturan permainan.	
5. Saya berusaha menjaga hubungan baik dengan teman satu tim.	
6. Saya merasa lebih akrab dengan teman setelah bermain bentengan.	
7. Saya dapat menyelesaikan konflik dengan teman secara baik selama permainan.	
8. Saya merasa diterima dan dihargai oleh tim saya.	
9. Saya membantu teman yang mengalami kesulitan dalam permainan.	
10. Saya merasa percaya diri saat berinteraksi dengan teman dalam permainan.	
Keterampilan Tim	
11. Saya aktif berpartisipasi dalam setiap sesi permainan bentengan.	
12. Saya mengikuti strategi dan instruksi tim dengan baik.	
13. Saya merasa memiliki tanggung jawab terhadap keberhasilan tim.	
14. Saya selalu bekerja sama dalam melindungi dan menyerang benteng.	
15. Saya tidak mementingkan diri sendiri saat bermain.	
16. Saya berperan sesuai dengan kesepakatan tim.	
17. Saya memberi semangat kepada teman saat bermain.	
18. Saya dan tim mampu membuat strategi bersama dengan baik.	
19. Saya merasa permainan bentengan memperkuat kekompakan tim	
20. Saya belajar menghargai setiap peran dalam tim selama permainan.	

Pengumpulan data diperoleh secara terstruktur dalam bentuk angket, selanjutnya dijelaskan secara singkat yang memberikan kesimpulan terkait tujuan penelitian. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, yang bertujuan untuk memberikan penjelasan rinci mengenai penerapan pendekatan serta hasil yang diharapkan dapat tercapai sesuai dengan indicator yang telah ditetapkan. Data penelitian ini akan dianalisis dengan menghitung skor dari setiap pernyataan dalam angket dan menentukan persentase tingkat motivasi belajar.

$$\text{Presentase\%} = \frac{\Sigma \text{skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{skor maksimal}} \times 100$$

Berdasarkan hasil pengolahan data tersebut, data akan diklasifikasikan dalam lima kategori. Kategori motivasi belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum memulai penelitian tindakan kelas, peneliti melakukan tes awal untuk menilai kemampuan siswa dalam belajar implementasi permainan bentengan pada pembelajaran atletik dalam meningkatkan interaksi sosial dan keterampilan tim. Hasil tes menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas X PS 2 SMK Negeri 8 Semarang belum mencapai tingkat keberhasilan yang memadai dalam materi. Berdasarkan analisis data awal ini, peneliti memutuskan untuk menggunakan metode implementasi permainan bentengan pada pembelajaran atletik. Tindakan

perbaikan ini akan dilakukan dalam dua siklus dengan empat tahapan: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Tujuannya adalah meningkatkan interaksi sosial dan keterampilan tim pada pembelajaran atletik.

Pada tahap pertama, langkah-langkah diambil dengan merencanakan secara cermat, termasuk menganalisis kurikulum, merancang rencana pembelajaran, menyiapkan materi, dan menyusun lembar observasi. Selama proses pembelajaran, kegiatan diatur mulai dari pengantar, materi inti (penjelajahan, penjelasan, dan penguatan), hingga akhir pelajaran. Hasil observasi menunjukkan sebagian siswa menunjukkan kemajuan, meskipun beberapa masih membutuhkan bantuan lebih lanjut. Setelah refleksi, ada peningkatan dalam pencapaian belajar, tetapi masih ada ruang untuk peningkatan, terutama dalam memberikan perhatian khusus pada siswa yang masih kesulitan. Pada siklus kedua, perbaikan akan dipertimbangkan untuk mencapai hasil yang lebih baik lagi.

Pra Siklus

Penilaian awal yang dilakukan sebelum siklus latihan menunjukkan bahwa interaksi sosial dan keterampilan tim pada pembelajaran atletik masih kurang. Hal terlihat pada pembelajaran yang terlihat monoton dan individual.

Proses penelitian diawali dengan peneliti melakukan observasi terhadap proses pembelajaran atletik pada siswa kelas X PS 2 SMK Negeri 8 Semarang. Dalam observasi tersebut ditemukan bahwa proses pembelajaran monoton dan individual dibuktikan dengan hasil angket peserta didik. Selanjutnya peneliti melakukan peningkatan interaksi sosial dan keterampilan tim pada pembelajaran atletik.

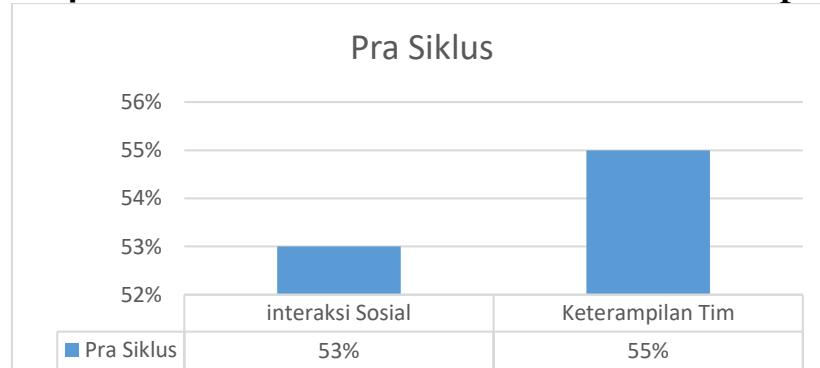
1. Deskripsi Kondisi Awal

Berdasarkan hasil angket interaksi sosial dan keterampilan tim pada kondisi awal diketahui bahwa masih banyak siswa yang belum mampu melakukan interaksi sosial dan keterampilan tim, selain itu juga motivasi siswa untuk melakukan pembelajaran atletik masih rendah dan ditunjang juga metode pembelajaran yang kurang menarik.

Tabel 4. 1 Keadaan Awal Interaksi Sosial dan Keterampilan Tim

No	Instrument	Rata-Rata
1	Interaksi Sosial	53%
2	Keterampilan TIM	55%

Diagram 4. 1 Keadaan Awal Interaksi Sosial dan Keterampilan Tim



Berkaitan dengan proses pembelajaran pada kondisi awal berdampak pula pada hasil belajar siswa. Hasil angket siswa pada kondisi awal menunjukkan bahwa interaksi sosial dan keterampilan tim pada pembelajaran atletik masih rendah yang ditunjukkan dengan rata-rata hasil angket interaksi sosial yaitu 53% dan hasil angket keterampilan tim yaitu 53%.

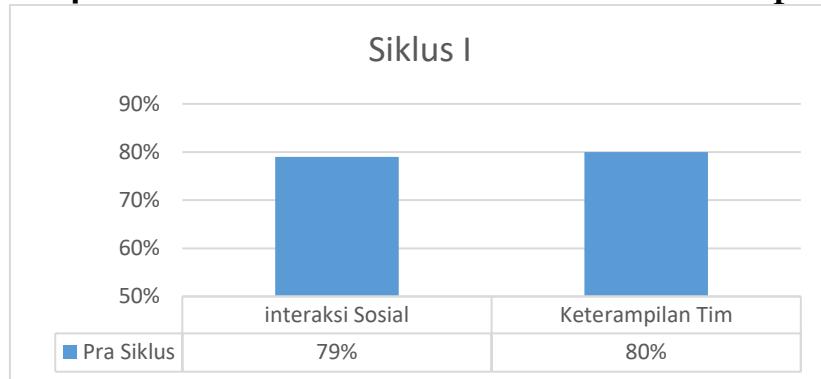
2. Siklus 1

Setelah evaluasi awal, siswa pada siklus 1 menerima perlakuan dengan menggunakan metode permainan bentengan untuk meningkatkan interaksi sosial dan keterampilan tim. Pada tahap awal, metode permainan bentengan diadopsi dengan permainan untuk memberikan motivasi belajar peserta didik. Melalui implementasi permainan bentengan yang peneliti lakukan dalam pembelajaran atletik membantu siswa untuk menjadi lebih tertarik dan aktif dalam pembelajaran.

Tabel 4. 2 Hasil Siklus 1 Interaksi Sosial dan Keterampilan Tim

No	Instrument	Rata-Rata
1	Interaksi Sosial	79%
2	Keterampilan TIM	80%

Diagram 4. 2 Hasil Siklus 1 Interaksi Sosial dan Keterampilan Tim



Hasil pengamatan membandingkan hasil unjuk kerja pada kondisi awal dengan hasil unjuk kerja pada Siklus I menunjukkan adanya peningkatan. Dari 36 siswa kelas X PS 2 SMK Negeri 8 Semarang berdasarkan hasil angket siswa pada menunjukkan bahwa interaksi sosial dan keterampilan tim pada pembelajaran atletik meningkat yang ditunjukkan dengan rata-rata hasil angket interaksi sosial yaitu 79% dan hasil angket keterampilan tim yaitu 80%.

Setelah selesai tindakan sampai akhir siklus, peneliti dan kolaborator mendiskusikan hasil pengamatan. Dengan adanya tindakan penelitian ini siswa mulai semangat dalam pembelajaran atletik menggunakan metode permainan bentengan, keterlibatan aktif, refleksi dan pengalaman nyata dalam pembelajaran. Demikian juga hasil pengamatan dari tindakan pertama sampai akhir siklus pertama terdapat peningkatan yang ditujukan dengan hasil angket yang diisi oleh peserta didik.

3. Uji Perbedaan

Dengan diberikannya metode permainan bentengan dalam proses pembelajaran atletik, setelahnya dilakukan uji perbedaan untuk mengetahui terdapat perbedaan setelah diberikannya metode permainan bentengan untuk mengetahui interaksi sosial dan keterampilan tim pada peserta didik. Sebelum dilakukan uji perbedaan, perlu dilakukan uji prasyarat analisis data yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Adapun hasil uji prasyarat analisis data sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas menggunakan metode *liliefors* (*Kolmogorov-Smirnov*) dan juga *shapiro-wilk* sebagai penguji uji normalitas data. Sehingga yang menjadi penentu dalam normal atau tidaknya data menggunakan hasil dari signifikansi data. Dengan cara membandingkan hasil nilai signifikansi data dengan signifikansi 0,05. Dasar pengambilan keputusannya, jika *sig* > 0,05, maka distribusi data normal. Jika *sig* < 0,05, maka distribusi data tidak normal. Hasil uji normalitas data tes yang dilakukan menggunakan bantuan program IBM *statistical product and service solution* (SPSS) seri 24.0 sebagai

berikut:

1) Interaksi Sosial

Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

IS	Item	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
	Item_1	.205	36	.065	.856	36	.063
	Item_2	.242	36	.083	.845	36	.094
	Item_3	.196	36	.071	.863	36	.067
	Item_4	.223	36	.096	.872	36	.091
	Item_5	.270	36	.087	.806	36	.076
	Item_6	.241	36	.068	.834	36	.087
	Item_7	.218	36	.104	.844	36	.084
	Item_8	.200	36	.101	.863	36	.103
	Item_9	.221	36	.089	.845	36	.125
	Item_10	.273	36	.116	.795	36	.095

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel

Ket	Kolmogorov-Smirnov	Shapiro-Wilk	Kesimpulan
1	0.065	0.063	Normal
2	0.083	0.094	Normal
3	0.071	0.067	Normal
4	0.096	0.091	Normal
5	0.087	0.076	Normal
6	0.068	0.087	Normal
7	0.104	0.084	Normal
8	0.101	0.103	Normal
9	0.089	0.125	Normal
10	0.116	0.095	Normal

2) Keterampilan Tim

Tests of Normality

KT	Item	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
	Item_1	.210	36	.110	.843	36	.093
	Item_2	.240	36	.090	.856	36	.106
	Item_3	.218	36	.088	.853	36	.093
	Item_4	.217	36	.097	.805	36	.105
	Item_5	.232	36	.102	.803	36	.083
	Item_6	.206	36	.096	.851	36	.081
	Item_7	.251	36	.101	.852	36	.092
	Item_8	.263	36	.073	.839	36	.083
	Item_9	.237	36	.067	.811	36	.111
	Item_10	.235	36	.085	.794	36	.084

a. Lilliefors Significance Correction

Ket	Kolmogorov-Smirnov	Shapiro-Wilk	Kesimpulan

1	0.110	0.093	Normal
2	0.090	0.106	Normal
3	0.088	0.093	Normal
4	0.097	0.105	Normal
5	0.102	0.083	Normal
6	0.096	0.081	Normal
7	0.101	0.092	Normal
8	0.073	0.083	Normal
9	0.067	0.111	Normal
10	0.085	0.084	Normal

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dimaksudkan untuk dapat mengetahui varian data dari kedua kelompok atau lebih bersifat homogen (sama) atau heterogen (tidak sama). Untuk uji homogenitas ini juga menggunakan program komputer IBM *statistical product and service solution* (SPSS) seri 24.0 dengan metode *One Way Anova* yang menghasilkan nilai signifikansi untuk dibandingkan dengan nilai signifikansi 0,05 sehingga mampu dikategorikan homogen atau tidak. Hasil perhitungan SPPS sebagai berikut:

1) Interaksi Sosial

Tests of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
IS	Based on Mean	.426	9	350	.921
	Based on Median	.368	9	350	.950
	Based on Median and with adjusted df	.368	9	345.403	.950
	Based on trimmed mean	.380	9	350	.945

Dengan hasil nilai signifikansi dari perhitungan IBM SPSS tersebut kemudian dibandingkan dengan nilai signifikansi 0,05. Nilai sig 0,921 > 0,05 sehingga data tersebut sama (homogen).

2) Keterampilan Tim

Tests of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
KT	Based on Mean	.884	9	350	.539
	Based on Median	.758	9	350	.655
	Based on Median and with adjusted df	.758	9	342.706	.655
	Based on trimmed mean	.773	9	350	.641

Dengan hasil nilai signifikansi dari perhitungan IBM SPSS tersebut kemudian dibandingkan dengan nilai signifikansi 0,05. Nilai sig 0,539 > 0,05 sehingga data tersebut sama (homogen).

Uji perbedaan dilakukan menggunakan program komputer IBM *statistical product and service solution* (SPSS) seri 28.0, yang menghasilkan nilai t sebagai perbandingan dengan alpha = 0,05. Dengan penentuan hipotesis Ha = adanya perbedaan rata-rata yang signifikan nilai *pretest* dan *posttest*.

a. Hasil Uji Perbedaan Tes Awal dan Tes Akhir Pada Interaksi Sosial, Yaitu:

**Tabel 4.4 hasil uji perbedaan interaksi sosial
Paired Samples Test**

	Paired Differences	95% Confidence Interval of the Difference				t	Sig. (2-tailed)
		Std. Deviation	Std. Error	Mean	Lower		
		Mean	on	Mean			
Pair 1	IS_Pretest - IS_Posttes	4.226	.704	-14.596	-11.737	-18.695	35.000
	t	13.167				5	

Tabel 4.5 Hasil Perbandingan Uji Perbedaan Pretest Dan Posttest Interaksi Sosial

Kelompok	N	Mean	t _{hitung}	T _{table 0,05}
Pra siklus	36	26.36	18,695	1,690
Siklus I	36	39.53		

Dari pengujian perbedaan data pra siklus dan siklus I yang dilakukan dengan analisis statistik program komputer IBM *statistical product and service solution* (SPSS) seri 28.0 *paired sample T-test* menghasilkan nilai t_{hitung} sebesar 18.695 yang dibandingkan t_{table} dengan Df = 35, taraf signifikansi 0,05 sebesar 1,690. Maka $t_{hitung} 18.695 > 1,690 t_{table}$. Sehingga hasil interaksi sosial untuk pra siklus dan siklus I terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan setelah diberikan permainan bentengan dalam pembelajaran atletik terhadap interaksi sosial peserta didik.

b. Hasil Uji Perbedaan Pra Siklus Dan Siklus I Pada Keterampilan Tim, Yaitu:

Tabel 4.6 hasil uji perbedaan keterampilan tim

	Paired Differences	95% Confidence Interval of the Difference				t	Sig. (2-tailed)
		Std. Deviation	Std. Error	Mean	Lower		
		Mean	n	n			
Pair 1	KT_Pretest - KT_Posttest	4.328	.721	-13.575	-10.647	-16.791	35.000
	t	12.11					
	1						

Tabel 4.7 Hasil perbandingan uji perbedaan Pra Siklus dan Siklus I

Kelompok	N	Mean	t _{hitung}	T _{table 0,05}
Pretest	36	27.69	16.791	1,690
Posttest	36	39.81		

Dari pengujian perbedaan data pra siklus dan siklus I yang dilakukan dengan analisis statistik program komputer IBM *statistical product and service solution* (SPSS) seri 28.0 *paired sample T-test* menghasilkan nilai t_{hitung} sebesar 16,791 yang dibandingkan t_{table} dengan Df = 35, taraf signifikansi 0,05 sebesar 1,690. Maka $t_{hitung} 16.791 > 1.690 t_{table}$. Sehingga keterampilan tim untuk pra siklus dan siklus I terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan

setelah diberikan permainan bentengan dalam pembelajaran atletik terhadap keterampilan tim peserta didik.

Setelah selesai tindakan sampai akhir siklus, peneliti dan kolaborator mendiskusikan hasil pengamatan. Dengan adanya tindakan penelitian ini siswa mulai semangat dalam pembelajaran atletik menggunakan metode permainan bentengan, keterlibatan aktif, refleksi dan pengalaman nyata dalam pembelajaran. Demikian juga hasil pengamatan dari tindakan pertama sampai akhir siklus pertama terdapat peningkatan yang ditujukan dengan hasil angket yang diisi oleh peserta didik. Adanya peningkatan pada interaksi sosial dan keterampilan tim dikarenakan proses pembelajaran dengan permainan bentengan. Anhar, dkk (2022:243) Menjelaskan bahwa dengan permainan bentengan dapat meningkatkan perilaku interaksi sosial anak. Hal tersebut diperkuat olehasnah, dkk (2022) yang menyatakan bahwa permainan bentengan mengandung nilai religius, komunikatif, jujur, disiplin, cinta damai dan cinta tanah air. Hal tersebut merupakan nilai yang diperoleh oleh peserta didik dengan proses pembelajaran permainan bentengan.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan hasil angket interaksi sosial dan keterampilan tim menggunakan permainan bentengan dapat meningkatkan minat dan motivasi terhadap proses pembelajaran atletik. Peningkatan hasil belajar siswa kelas X PS 2 SMK Negeri 8 Semarang dapat dilihat selama pra siklus dan siklus I. Diperoleh peningkatan rata-rata persentase untuk interaksi sosial dari 53% menjadi 79% dan keterampilan tim dari rata-rata persentase 55% menjadi 80%.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka , maka dapat disajikan beberapa saran antar lain sebagai berikut :

- a. Bagi siswa diharapkan agar memiliki motivasi, aktif dan semangat dalam proses pembelajaran .
- b. Bagi Guru Pendidikan Jasmani, agar mengevaluasi program latihan pembelajaran penjas di sekolah guna meningkatkan interaksi sosial dan keterampilan tim dalam pembelajaran atletik.
- c. Diharapkan sekolah dapat menambah bahan pertimbangan dalam mengevaluasi proses belajar mengajar Penjasorkes.

Bagi Peneliti yang akan datang hendaknya mengadakan peneitian lanjut tentang interaksi sosial dan keterampilan tim dengan variabel lain dan sampel yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Anhar., Irawan, Ewan & Rusdin. Pengaruh Permainan Tradisional Bentengan Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 8 Sampai 11 Tahun Di Desa Nunggi. Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan Pkm Bidang Ilmu Pendidikan), 3 (3). 239-244.
- Asnah., Sukendro., Wulandari, B. A., & Yuliawan, Ely. (2022). Pembentukan Karakter Melalui Video Permainan Tradisional. Sains Olahraga: Jurnal Ilmiah Ilmu Keolahragaan,6(1), 29-40.
- Cintia, N. I., Kristin, F. And Anugrahaeni, I. (2018) ‘Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Nichen Irma Cintia , 2 Firosalia Kristin & 3 Indri Anugraheni Universitas Kristen Satya Wacana Increasing Students ’Thinking Creative Ability And’, Perspektif Ilmu Pendidikan, 32(1), Pp. 69–77.
- Kadir, F. (2015) ‘Strategi Pembelajaran Afektif Untuk Meningkatkan Pendidikan Masa Depan’, Jurnal Al-Ta’dib, 8(2), pp. 135–149.
- Machali, I. (2022) ‘Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru?’, Indonesian Journal Of Action Research, 1(2), Pp. 315–327. Doi: 10.14421/Ijar.2022.12-21.
- Triyudho, R. (2017) ‘Meningkatkan Pembelajaran Teknik Shooting Dalam Permainan Sepakbola Menggunakan Model Pembelajaran Team Games Tournament Siswa Kelas X Ips 2 Sma Negeri 1 Kabawetan’, .Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani, 1(1), Pp. 44–49.

- Utomo, P., Asvio, N. And Prayogi, F. (2024) ‘Metode Penelitian Tindakan Kelas (Ptk): Panduan Praktis Untuk Guru Dan Mahasiswa Di Institusi Pendidikan’, Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia, 1(4), P. 19. Doi: 10.47134/Ptk.V1i4.821.
- Widayana, H. (2024) ‘Penelitian Tindakan Sekolah’, Bulletin Series Psychology, 79(2). Doi: 10.51889/2959-5967.2024.79.2.005.