

Abstrak

Pada pelajaran pendidikan jasmani bagi siswa yang pasif sering kali duduk saja selama pelajaran berlangsung. Hanya siswa yang senang bergerak yang mengikuti pelajaran dengan senang, sedangkan yang lain berusaha menghindari sehingga ada kesan bahwa pelajaran pendidikan jasmani sangat melelahkan dan hanya cocok untuk anak-anak yang memang menyukai olahraga. Dari tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh permainan bentengan terhadap hasil belajar lari *sprint* pada siswa dalam mengikuti pelajaran penjas kelas V SD Negeri Moncek Tengah kec. Lentengtahun pelajaran 2018-2019.

Peneliti dalam melakukan penelitian menggunakan metode eksperimen. Desain penelitian merupakan sebuah rancangan bagaimana suatu penelitian akan dilakukan (Sugiyono, 2010:73). Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest- Posttest Design*, yaitu penelitian yang terdapat tes awal (*pre-test*) sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) dan hasil akhir (*post-test*) setelah diberikan perlakuan (*treatment*).

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest- Posttest Design*, yaitu penelitian yang terdapat tes awal (*pre-test*) sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) dan hasil akhir (*post-test*) setelah diberikan perlakuan (*treatment*).

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan adalah salah satu bagian dari komponen pendidikan secara keseluruhan. Penjaskes merupakan salah satu mata pelajaran nasional yang diajarkan di semua tingkatan sekolah, dan menjadi bagian penting bagi perkembangan siswa selaku peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan secara menyeluruh. Pada hasil penelitian yang telah diuraikan di atas menandakan hasil *pre test* ke *post test* lari *sprint* dengan jarak 50 meter pada siswa kelas V SDN Moncek Tengah Tahun Pelajaran 2018/2019 ternyata memberikan hasil yang signifikan dengan besaran pengaruh 26,15%. Hal ini dapat dijadikan sebuah acuan untuk pencapaian hasil belajar lari *sprint* dengan jarak 50 meter dengan memberikan sebuah permainan kecil dalam pembelajaran seperti permainan bentengan yang dipakai untuk mencapai hasil belajar siswa pada lari *sprint* dengan jarak 50 meter.

Kata Kunci: Permainan Bentengan, lari *sprint*