

## **Efektifitas Permainan Estafet Bola terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn**

**Rina Nur Farida<sup>1\*</sup>, Agnita Siska Pramasdyahsari<sup>1</sup>, Hartati<sup>2</sup>, Henry Januar Saputra<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Pendidikan Profesi Guru Universitas PGRI Semarang, Indonesia

<sup>2</sup>SD Negeri Tawang Mas 01 Semarang Barat, Indonesia

\*Corresponding Author: [rinanurfarida@gmail.com](mailto:rinanurfarida@gmail.com)

### **Article History**

Received : xxxx 06<sup>th</sup>, 2024

Revised : xxxx 17<sup>th</sup>, 2024

Accepted : xxxx 15<sup>th</sup>, 2024

**Abstract:** Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan metode permainan estafet bola terhadap hasil belajar siswa paa materi gotong royong mata peajaran PPKn kelas 1 SD Negeri Tawang Mas 01. Metode ini menggunakan metode penelitian Pre\_Eksperimental dengan bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design*. Dalam penelitian populasi sebanyak 27 responden dan sample sebanyak 27 orang. Berdasarkan rata-rata nilai *pretest* 66,29 dan rata-rata *posttest* 82,07, kemudian diujikan melalui uji normalitas, uji t, dan uji N-Gain. Hal ini terbukti dengan hasil dari uji hipotesis melalui uji t bahwa nilai Sig < 0,05 maka Ho di tolak dan Ha di terima dengan taraf signifikan  $\alpha = 0.05$  dengan nilai sgnifikan  $0.000 < 0.05$  yang artinya bahwa metode permainan estafet bola efektif meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Dalam uji N-Gain diperoleh data mean sebesar 0.4752, yang artinya lebih besar dari 0.7 sehingga data tersebut dalam kategori tinggi. Dengan begitu perlakuan dengan menggunakan metode permainan estafet bola terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi gotong royong kelas 1 SD Negeri Tawang Mas 01 memiliki efektifitas tinggi.

**Keywords:** Hasil Belajar, Metode Permainan Edukatif, PPKn

## **PENDAHULUAN**

Berdasarkan hasil pengamatan di kelas 1 SD Negeri Tawang Mas 01 Semarang dan cerita dari ibu guru wali kelasnya diperoleh informasi bahwasannya siswa dalam pembelajaran kurang fokus dan sudah tidak bisa menyimak pembelajaran dengan baik terutama ketika setelah jam istirahat. Anak-anak setelah istirahat banyak yang minta menari atau bernyanyi saja tidak untuk meneruskan pembelajaran sesuai jadwal. Tentunya ini menjadi permasalahan yang harus dipecahkan, karena jika pembelajaran tidak berjalan dengan baik tentunya berpengaruh dengan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar menjadi salah satu bukti bahwa peserta didik telah mengikuti pembelajaran, yang semula belum mengetahui mengenai suatu materi menjadi mengetahui, yang semula belum paham menjadi paham. Melalui hasil belajar siswa, guru dapat mengetahui kemajuan peserta didiknya. Penggunaan model atau metode yang tidak tepat, serta rendahnya kemampuan berpikir dan pemahaman konsep karena pembelajaran berpusat pada guru menjadi penyebab rendahnya hasil belajar kognitif siswa (Lestari & Irawati, 2020). Maka dari itu guru perlu melakukan inovasi baru dalam pemilihan metode dan media,

untuk memberikan pengalaman belajar yang relevan dan menyenangkan bagi siswa.

Penggunaan metode dan media yang kurang tepat dapat berpengaruh pada proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. Hal ini seperti yang terjadi di SD Negeri Tawang Mas 01 Semarang Barat, dimana saat kegiatan pembelajaran PKn hasil yang diharapkan kurang sesuai dengan tujuan pembelajaran, karena peserta didik asik bermain sendiri, tidak mendengarkan guru, serta peserta didik merasa bosan mengikuti pembelaran PKn dimana materinya yang kompleks. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan bagian dalam kurikulum pendidika dasar. Dimana dalam pembelajarannya peserta didik memperoleh pemahan mengenai hak, kewajiban, nilai-nilai, dan peseran peserta didik sebagai masyarakat. Akan tetapi sereingkali siswa merasa kesulitan dalam memahami konsep dan materi dalam pembelajaran kewarganegaraan yang terbilang kompleks. Konsep materi gotong royong yang terkandung pada pelajaran PKn di kelas rendah perlu memilih metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan siswa sehingga dapat memahaminya dan tidak merasa bosan. Seperti yang kita ketahui, sejatinya anak-anak suka bermain, Dimana bermain merupakan kegiatan

untuk mereka bersenang-senang yang terjadi secara alami. Saat bermain anak tidak akan merasa terpaksa, karena mereka memperoleh kesenangan, informasi, pengetahuan, imajinasi dan kemampuan bersosialisasi yang baik. Bermain memiliki banyak fungsi, seperti melatih motoric anak, perkembangan fisik, sosialnya, emosi, kognitif anak, kreativitas dan masih banyak yang lainnya.

Dalam dunia Pendidikan ada banyak sekali metode yang dapat guru terapkan, salah satunya metode permainan inovatif dapat diterapkan oleh guru dalam pembelajaran. Metode permainan ini dapat diterapkan untuk menyajikan suatu materi Dimana peserta didik dengan bermain memperoleh pemahaman atau pengertian dan konsep tertentu. Salah satunya adalah permainan *Estafet Bola* dimana dalam permainan ini memuat kerjasama, berbagi tugas, bergiliran, mengerjakan tujuan bersama teman kelompoknya yang sesuai dengan konsep gotong royong. Penelitian dari Zulfasari (2013) mengatakan bahwa “dengan bermain *bola estafet* dapat meningkatkan hasil belajar anak dan dapat mengembangkan aspek sosial emosional, motorik, kognitif, dan juga bahasa. Bermain adalah hal yang menyenangkan bagi anak”. Penggunaan metode tersebut dapat diterapkan pada jenjang Pendidikan di sekolah dasa pada mata pelajaran PKn materi gotong royong. Gotong royong merupakan salah satu ciri khas atau karakteristik dari bangsa Indonesia. Gotong royong berarti juga bekerja Bersama-sama untuk mencapai suatu hasil yang diinginkan. Sikap gotong royong sangat penting ditamanamkan pada diri siswa sejak dini. Menurut Soekarno dan Koentjaraningrat (2013). “Gotong royong adalah kerja bersama dalam upaya mencukupi kebutuhan dan menghadapi permasalahan secara Bersama”. Pada kegiatan gotong royong memiliki banyak manfaat bagi individu dan lingkungannya.

Pemilihan metode permainan diharapkan dapat menjadi alternatif bagi guru pada saat melakukan kegiatan pembelajaran. Karena dengan metode permainan ini siswa dilibatkan secara langsung dalam pembelajaran sehingga siswa tidak akan merasa bosan dan dapat meningkatkan hasil belajarnya. Sugiyanto (2015) berpendapat bahwa peserta didik di jenjang SD senang bergerak, bermain, beraktivitas dalam kelompok, dan langsung merasakan atau menunjukkan sesuatu. Permainan estafet bola membantu siswa

memahami makna bergotong royong, manfaat dan nilai yang terkandung didalamnya. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan peran penting dalam mengembangkan strategi pembelajaran PKn yang lebih efektif dan inovatif. Dan menjadi referensi bagi guru-guru dan teman yang lainnya dalam menerapkan permainan inovatif sebagai metode yang efektif dan mampu memperkuat pemahaman konsep PKn untuk siswa terutama pada materi gotong royong. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tujuan metode permainan dapat memberikan kegembiraan kepada peserta didik, melatih kinerja otak siswa, pembelajaran menjadi lebih aktif dan tidak membosankan, membuat hasil belajar meningkat dan meningkatkan ketrampilan sosial siswa

## METODE

Di dalam suatu penelitian terdapat beberapa pendekatan yang dapat digunakan. Adapun pendekatan penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu kuantitatif. Menurut Iskandar (2013) penelitian kuantitatif adalah penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan jawaban dari permasalahan atau gambaran umum suatu fenomena atau gejala yang dilandasi dengan teori, asumsi atau andaian, dalam hal ini dapat diartikan sebagai pola pikir yang menunjukkan hubungan antara variabel-variabel yang akan diteliti, sekaligus mencerminkan jenis dan jumlah rumusan masalah yang perlu dijawab melalui penelitian, teori yang digunakan adalah untuk merumuskan hipotesis, dan teknik analisis statistik yang hendak digunakan.

Jenis metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Sudaryono (2019) memberikan penjelasan tentang penelitian eksperimen dimana peneliti dengan membangkitkan timbulnya suatu kejadian atau keadaan, kemudian diteliti bagaimana akibatnya. Bentuk dari penelitian ini adalah *Pre-Eksperimental Design* dengan pendekatan *One – Group Pretest – Posttest Design*, dengan alasan hasil perlakuan lebih akurat, karena dapat membandingkan hasil sebelum perlakuan dan setelah perlakuan. Dalam penelitian ini menjadikan semua anggota populasi sebagai sampel penelitian. Populasi yang digunakan yaitu seluruh anggota kelas 1 B SD Negeri Tawang Mas 01 Semarang yang berjumlah 27 siswa yang terdiri dari 11 siswa Perempuan dan 16 laki-laki. Penelitian ini

dilakukan pada pembelajaran semester 2 tahun ajaran 2023/2024 pada mata Pelajaran PPKn materi Gotong Royong. Dalam penelitian ini dilakukan dua kali pengukuran, yaitu penelitian pertama dilakukan sebelum diberikan perlakuan dengan metode inovatif (*Pretest*) dan penilaian setelah diberikan perlakuan (*Posttest*).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini adalah penelitian pre-eksperimental dengan menggunakan *one group*

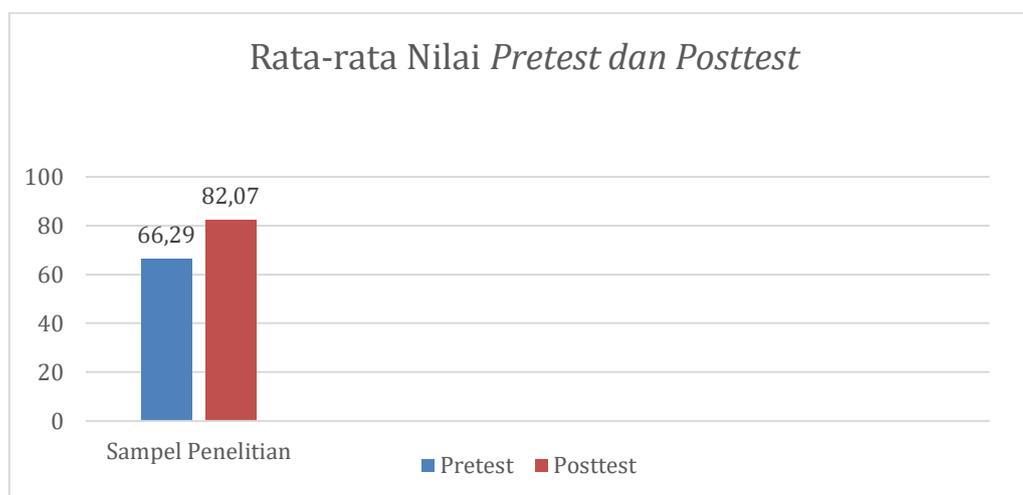
*pretest posttest design* yang melibatkan siswa dalam satu kelas. Kelas yang menjadi subjek penelitian kali ini adalah siswa kelas 1 SD Negeri Tawang Mas 01 yang berjumlah 28 siswa. Dalam penelitian ini menggunakan dua variable, yaitu variable bebas yang berupa metode permainan estafet bola dan variable terikat berupa hasil belajar siswa. Hasil belajar ini didapatkan dari nilai *pretest* dan *posttest* dengan pemberian soal bergambar dan siswa menguraikan. Berikut adalah nilai hasil *pretest* dan *posttest* siswa SD Negeri Tawang Mas 01 Semarang Barat:

Tabel 1. Hasil Rata-rata Pretest-Posttest

		Tabel 1 Nilai		<i>Pretest Posttes</i>	
Tes	Skor Terendah	Skor Tertinggi	Jumlah Skor	Rata-rata	Jumlah Siswa
<i>Pretest</i>	55	80	1790	66,29	27
<i>Posttest</i>	73	93	2216	82,07	27

Berdasarkan Tabel 1 menunjukkan nilai rata-rata pada *pretest posttes* siswa yaitu sebesar 66,29 pada nilai *pretest* dan 82,07 pada nilai

*posttest*. Hal ini dapat dilihat pada Gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1. Nilai Rata-rata *Pretest Posttest* Siswa Kelas 1

Nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas 1 selanjutnya dilakukan uji normalitas. Dalam uji normalitas untuk *pretest posttest* pada penelitian ini menggunakan uji *Shapiro Wilk* untuk

mengetahui bahwa tersebut terdistribusi normal dengan taraf signifikan  $> 0,05$  yang telah dilakukan dengan *software SPSS for Windows* versi 26 sehingga diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.209	27	.004	.929	27	.066
Posttest	.198	27	.008	.933	27	.081

a. Lilliefors Significance Correction

Pada Tabel 2 menunjukkan hasil dari nilai uji normalitas, dapat diketahui bahwa taraf signifikan pada *pretest* siswa yaitu  $0,66 > 0,05$ , sehingga terdistribusi normal. Dan pada nilai *posttest* diperoleh taraf signifikan  $0,81 > 0,05$ , dan dapat diartikan bahwa terdistribusi normal.

Sehingga dalam uji normalitas ini dapat disimpulkan bahwa kedua data memiliki nilai yang signifikan  $> 0,5$ . Langkah selanjutnya yaitu melakukan uji t untuk menganalisis hipotesis *one sample test* dengan tingkat kepercayaan 95%, berikut datanya;

Tabel 3. Uji t paired sampel t test

Pair 1	Pretest Posttest	Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
		-15.741	2.027	.390	-16.543	-14.939	-40.342	26	.000

Berdasarkan Tabel 2 nilai dari sig. (2-tailed) yaitu sebesar  $0,00 < 0,05$ , hal tersebut sesuai dengan dasar keputusan dalam uji *one sample test*, maka dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima, yang berarti ada pengaruh yang signifikan dalam penerapan metode *permainan estafet bola* terhadap hasil belajar siswa kelas I SD Negeri Tawang Mas 01. Selain dengan uji t peneliti juga menguji hipotesis dengan uji N-

Gain untuk mengetahui adanya peningkatan atau tidaknya hasil belajar siswa kelas I pada mata pelajaran PPKn sesudah dan sebelum mendapat perlakuan dengan menerapkan metode *permainan estafet bola* dalam proses pembelajaran. Dibawah ini adalah perhitungan uji N-Gain yang telah dilakukan peneliti menggunakan *software SPSS for Windows* versi 26 sehingga diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4 Uji N-Gain

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain	27	.39	.64	.4752	.05476
Valid N (listwise)	27				

Berdasarkan Tabel 2, dapat diketahui bahwa nilai *mean* atau rata-rata mencapai 0,4752. Jika dilihat pada kriteria dalam Uji N-Gain  $g > 0.7$  termasuk dalam kategori tinggi. Pada data yang telah dihitung diperoleh data mean sebesar 0.4752, yang artinya lebih besar dari 0.7 sehingga data tersebut dalam kategori tinggi. Dengan begitu perlakuan dengan menggunakan metode *permainan estafet bola* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi gotong royong kelas 1 SD Negeri Tawang Mas 01 memiliki efektifitas tinggi.

**Pembahasan**

Terkait hasil penelitian yang sudah dilakukan di SD Negeri tawang Mas 01 dapat diketahui bahwa metode *permainan estafet bola* efektif terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada materi gotong royong. Dengan hasil nilai *pretest* dan *posttest* dengan rata-

rata nilai *pretest* 66,29 dan *posttest* 82,07. Berdasarkan uji normalitas menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal memenuhi syarat untuk melakukan uji *t paired sampel t test*. Berdasarkan pembahasan diatas dapat diketahui bahwa metode *permainan estafet bola* dapat membantu siswa meningkatkan hasil belajar. Dibuktikan dengan menggunakan uji *t paired sampel t test* diperoleh bahwa nilai *Sig.*  $0.000 < 0.05$  yang berarti  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa media konkret efektif terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik kelas 1 SD Negeri Tawangmas 01. Menurut Zulfasari (2013) mengatakan bahwa “dengan bermain bola estafet dapat meningkatkan hasil belajar anak dan dapat mengembangkan aspek sosial emosional, motorik, kognitif, dan juga bahasa. Modifikasi permainan adalah suatu cara untuk menuntun, mengarahkan, dan membelajarkan siswa dari

yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, dari tingkat yang tadinya lebih rendah menjadi memiliki tingkat yang lebih tinggi. Jadi berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa metode permainan dapat digunakan untuk membatu siswa terhadap peningkatan hasil belajarnya. Hasil penelitian relevan dengan penelitian sebelumnya tentang Penerapan Permainan Edukatif Estafet Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil belajar Siswa oleh Citra (2022) menyatakan bahwa skor rata-rata ranah kognitif siswa pada siklus II adalah 76,66 dengan ketuntasan kelas 62,96%. Berdasarkan perolehan data tersebut dapat dikatakan bahwa pencapaian siswa mengenai materi struktur jaringan tumbuhan sudah mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya.

## KESIMPULAN

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan diatasdapat disimpulkan bahwasanya terdapat pengaruh pada metode *permainan estafet bola* terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari hasil *pretest* dengan rata-rata (66,29) dan rata-rata *posttest* (82,07). Penggunaan metode permainan estafet bola efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini dibuktikan dengan uji t paired sampel t test bahwa nilai Sig < 0.05, maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak pada taraf signifikan  $\alpha = 0.05$  dengan nilai signifikan  $0.000 < 0.05$ . Untuk itu diharapkan guru dapat memilih dan menerapkan metode pembelajaran edukatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, seperti penerapan metode permainan estafet bola ini. Karena dapat memberikan kontribusi pada siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya, sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti sangat berterima kasih kepada Kepala Sekolah SD Tawang Mas 01 yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian dan juga terima kasih kepada siswa yang sudah terlibat dan berpartisipasi dalam penelitian. Tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada rekan-rekan peneliti dan keluarga yang sudah mendukung selama proses penelitian. Terima kasih juga kepada Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan selama pembuatan artikel. Tanpa bantuan, dukungan dan Kerjasama dari

semua pihak penelitian ini tidak akan berjalan dengan lancar. Semoga dari hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi yang positif dalam dunia Pendidikan.

## REFERENSI

- Ariyani, B., Wasitohadi, W., & Rahayu, T. S. (2019). Meningkatkan Antusiasme dan Hasil Belajar Siswa dengan Model Picture and Picture Berbantuan Media Puzzle pada Muatan Matematika, Bahasa Indonesia, dan PPKn Kelas 1 SD. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan* (Jartika), 2(1), 289-296.
- Citra Juwita May, Rahman Hasibuan, & Arnesih Arnesih (2022). Penerapan Permainan Edukatif Estafet Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. <https://doi.org/10.33373/jmob.v2i1.4075>
- Dewi, Suci Martha Mustika Retno (2018). *Pengaruh Permainan Estafet Bola Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak (Penelitian pada Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Universal Temanggung Tahun Ajaran 2017/2018)*. <http://eprintslib.ummgl.ac.id/1864/>
- Eko, Budi Sulistyio (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PPKn melalui Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Team Game Tournaments). <laba,+10.+Eko+Budi+Sulistyio+233-240.pdf>
- Fathul, Huda (2017). Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pokok Bahasan Pancasila Sebagai Dasar Negara Republik Indonesia Kelas Vi Tahun Pelajaran 2017/2018. <1958-Article-Text-5365-1-10-20180214.pdf>
- Hardyanti, N., & Isnarmi, I. (2020). Keterlibatan Siswa dalam Proses Pembelajaran PPKn di SMP N 3 Bukittinggi. *Journal of Civic Education*, 3(3), 339-349.
- Hidayatul, Nurfadlilah (2023). Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar Melalui Media Puzzle Gotong Royong. [18+\(97-102\).pdf](18+(97-102).pdf)
- Ifrianti, Syofnida (2015). Implementasi Metode Bermain Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*.

- Lestari, D. G., & Irawati, H. (2020). Literature Review: Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Dan Motivasi Siswa Pada Materi Biologi Melalui Model Pembelajaran Guided Inquiri. *BIOMA: Jurnal Biologi dan Pembelajarannya*, 2(2), 51-59.
- Muhali, M. (2019). Pembelajaran inovatif abad ke-21. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: e-Saintika*, 3(2), 25–50. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v3i2.126>
- Oktarina (2014). Model pembelajaran keseimbangan melalui permainan estafet Bola di lingkungan persawahan. *Journal of Physical Education Health And Sport*.
- Rizal, Efendi (2024). Keefektifan Model PBL Berbantu Media Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas 4 di SDN Pedurungan Lor 02. <https://jipp.unram.ac.id/index.php/jipp/article/view/2138/1207>
- Selipiyani Y., & Darmayanti (2023). Penerapan Permainan Estafet Bola Kertas Dalam Menstimulasi Perkembangan Sosial Emosional Anak di RA Nurul Almi Arrafi. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 3(2), 396-406. <https://doi.org/10.47467/edui.v3i2.3719>
- Sudaryono (2019). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Mix Method. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyanto (2015). Model-model Pembelajaran Inovatif. Jakarta: Yuma Pustaka
- Yeni, Lestari (2016). Pengaruh Bermain Estafet Puzzle Terhadap Kerja Sama Dalam Kelompok Usia 4-5 Tahun Di Tk Aisyiyah Telukbetung Bandar Lampung. [SKRIPSI TANPA BAB PEMBAHASAN.pdf](#)
- Yunita, Selipiyani (2023). Penerapan Permainan Estafet Bola Kertas Dalam Menstimulasi Perkembangan Sosial Emosional Anak di RA Nurul Almi Arrafi. [3719-Article Text-21200-1-10-20230530.pdf](#)
- Zuhdi, F., Khairunnisa, K., & Jiwandono, I. S. (2021). Pengaruh Metode Group Investigation terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Muatan Materi PPKn di Kelas V SDN 2 Kalijaga. *ZAHRA: Research and Thought Elementary School of Islam Journal*, 2(1), 44-54
- Zulfasari, Rina (2013). Penerapan Modifikasi Permainan Lari Estafet Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Penjaskes.
- Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan. UNESA. (Online) Tersedia Vol 1 No 02 (2013)