

ABSTRAK

NABILAH ASSYIFA LUBIS. Pengaruh Permainan Tradisional Bebentengan Terhadap Materi Lari *Sprint* Pada Pelajaran PJOK Kelas V SD Negeri 060871 Medan. Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan, 2025.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh terhadap permainan tradisional bebentengan dalam materi lari *sprint* pada pelajaran PJOK kelas V SD Negeri 060871 Medan. Jenis penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan yaitu *Eksperimen* dengan design *One Grup Pretest and Posttest Design*. Populasi yang digunakan adalah kelas V SD Negeri 060871 Medan yang berjumlah 76 siswa. Sampel yang digunakan adalah teknik purposive sampling yaitu V-B 25 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik tes, nilai tes. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional bebentengan. Hal ini diuji dari nilai perbedaan rata-rata waktu lari *sprint* pada *pre-test* 3,76 dan *post-test* 3,44. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil uji hipotesis untuk data $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,22 > 1,70$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa “Terdapat Pengaruh Permainan Tradisional Bebentengan Terhadap Materi Lari *Sprint* Pada Pelajaran PJOK Kelas V SD Negeri 060871 Medan”. Hasil penelitian metode permainan tradisional bebentengan didapatkan adanya peningkatan waktu lari *sprint* siswa sehingga memberi pengaruh pada kemampuan lari *sprint* dalam kecepatan berlari siswa.

Kata Kunci: Pengaruh, Permainan Tradisional, Bebentengan, Lari *Sprint*, PJOK.

ABSTRACT

NABILAH ASSYIFA LUBIS. The Effect of Bebentengan Traditional Games on Sprint Running Material in Physical Education Class V Elementary School 060871 Medan. Skripsi. Medan: Faculty of Education, State University of Medan, 2025.

This study aims to determine the effect of traditional games bebentengan in sprint running material in physical education lessons class V SD Negeri 060871 Medan. This type of research is quantitative research. The research method used is Experiment with One Group Pretest and Posttest Design design. The population used was class V SD Negeri 060871 Medan which amounted to 76 students. The sample used was purposive sampling technique, namely V-B 25 students. Data collection techniques used are test techniques, test scores. Based on the results of the study it was found that there was an effect of traditional games bebentengan. This is tested from the value of the average difference in sprint running time in the pre-test 3,76 and post-test 3,44. Based on the data obtained from the hypothesis test results for the data, namely $3,22 > 1,70$, H_0 is rejected and H_a is accepted. It can be concluded that “There is an Effect of Bebenbentengan Traditional Games on Sprint Running Material in Physical Education Class V State Elementary School 060871 Medan”. The results of the research on the traditional game method bebentengan obtained an increase in students' sprint running time so that it gave an influence on the ability to run sprints in students' running speed.

Keywords: Influence, Traditional Games, Fortification, Sprint Running, Physical Education.