

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN JASMANI, OLARAHAGA DAN KESEHATAN
(Studi Pada Siswa Kelas V SDN Kenongo II Tulangan Sidoarjo)**

Faisal Ardiansyah

Mahasiswa S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Surabaya, Faisalardiansyah9976@yahoo.com

Sasminta Christina Yuli Hartati

Dosen S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Modifikasi merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan guru untuk membantu mendorong kemajuan belajar siswa. Pemberian permainan tradisional pada pembelajaran penjasorkes diharapkan mampu memberikan suatu pengalaman baru bagi siswa tapi tidak melupakan tujuan pendidikan jasmani itu sendiri. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui, (1) pengaruh permainan tradisional terhadap efektivitas pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa kelas V SDN Kenongo II Tulangan Sidoarjo. (2) untuk mengetahui besarnya pengaruh permainan tradisional terhadap efektivitas pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa kelas V SDN Kenongo II Tulangan Sidoarjo. Populasi yang diambil pada penelitian ini adalah siswa kelas V yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas V-A dan V-B yang seluruhnya berjumlah 42 orang. Untuk jenis penelitian ini adalah eksperimen semu dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Instrument yang digunakan adalah angket *Formative Class Evaluation* dan lembar observasi dikjasar. Hasil dari angket FCE siswa sebelum pembelajaran (*pre-test*) mendapatkan hasil sebesar 2,42%, sedangkan setelah pembelajaran (*post-test*) adalah 2,72%. Dari hasil tersebut terjadi peningkatan sebesar 10,75%. Sedangkan hasil dari uji t mendapatkan hasil t_{hitung} 10,861 > nilai t_{tabel} 1,684 dengan taraf signifikansi 5%. Dari olah data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pemberian permainan tradisional terhadap efektivitas pembelajaran penjasorkes pada siswa kelas V SDN Kenongo II Tulangan Sidoarjo. Pemberian permainan tradisional berpengaruh sebesar 12,39% terhadap efektivitas pembelajaran penjasorkes pada siswa kelas V SDN Kenongo II Tulangan Sidoarjo.

Kata Kunci : permainan tradisional, efektivitas pembelajaran, penjasorkes.

Abstract

Modification is one effort that teachers can do to help encourage students' progress. Giving traditional games on the learning of physical education are expected to provide a new experience for students but dont forget the purpose of physical education it self. The purpose of this research is to know, (1) the influence of the traditional game against the effectiveness of learning of physical education, sports and health in students At Class V Student of State Primary School II Tulangan Sidoarjo. (2) to find out the magnitude of the influence of the traditional game against the effectiveness of learning of physical education, sports and health in students At Class V Student of State Primary School II Tulangan Sidoarjo. Population taken in this study were students of class V consisting of two classes, namely class V-A and V-B of a total of 42 people. For this type of research is quantitative descriptive approaches with quasy experiments. The Instrument used was the now Formative Class Evaluation and physical education observation sheet. The average yield on the question form FCE was the student before learning (*pre-test*) get results of 2,42%, while after learning (*post-test*) was 2.72%. From such results occur an increase of 10.75%. While the results of the test t get the t hitung value of t tabel > 10,861 were 1,684 with the significance level of 5%. It can be concluded that: (1) there is the influence of the traditional game against granting the effectiveness of learning in students of class V physical education, sports and health At Class V Student of State Primary School II Tulangan Sidoarjo. (2) the granting of traditional game effect of physical education, sports and health to learning effectiveness of 12,39% At Class V Student of State Primary School II Tulangan Sidoarjo.

Keywords: traditional games, learning effectiveness, physical education

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan dan merupakan alat pendidikan (Ateng, 1992: 2). Oleh karena itu program pendidikan jasmani

wajib diikuti oleh semua siswa. Tujuan yang ingin dicapai pada pendidikan jasmani bersifat menyeluruh yakni kognitif, afektif dan psikomotor. Dengan kata lain, melalui aktivitas jasmani siswa diarahkan untuk belajar,

sehingga terjadi perubahan perilaku. Tidak saja menyangkut aspek fisik, tetapi juga intelektual, emosional, sosial dan moral siswa. Untuk dapat mencapai tujuan tersebut, perlu disusun perencanaan pengajaran. Guru harus memiliki strategi atau gaya mengajar yang kreatif, efektif dan efisien supaya tujuan dari pendidikan jasmani itu sendiri dapat tercapai.

Sekolah merupakan lembaga yang mengindahkan nilai-nilai kebudayaan manusia di masa lalu, masa kini dan bahkan di masa yang akan datang. Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan sebagai bagian kurikulum yang diberikan, mulai dari tingkat dasar hingga tingkat tinggi. Hal ini karena penjasorkes merupakan bagian dari sistem pendidikan yang mempunyai tujuan untuk mewujudkan manusia Indonesia seutuhnya. Keberadaan pendidikan jasmani di sekolah bukan hanya untuk meningkatkan kesehatan dan kesegaran jasmani bagi semua siswa, melainkan memberikan pengalaman-pengalaman dalam bidang kognitif, afektif serta psikomotor bagi diri siswa tersebut. Disini guru dihadapkan pada kondisi yang rumit dalam menentukan model pembelajaran bagi siswa. Hal ini dikarenakan guru harus menghadapi siswa dengan karakteristik yang berbeda-beda. Maka dari itu guru harus memiliki banyak kreatifitas dalam mengemas sebuah materinya agar siswa menyukai dan ikut berperan aktif dalam pembelajaran.

Permainan merupakan salah satu bentuk kegiatan dalam pendidikan jasmani. Menurut Sukintaka (1992: 11) menjelaskan bahwa ketika anak bermain atau diberi permainan dalam rangka pelajaran pendidikan jasmani, maka anak akan melakukan permainan itu dengan rasa senang. Karena rasa senang inilah maka anak akan mengungkap keadaan pribadinya yang asli pada saat mereka bermain, baik itu berupa watak asli, maupun kebiasaan yang telah membentuk kepribadiannya. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa dengan bermain orang dapat mengaktualisasikan potensi aktivitas manusia kedalam bentuk gerak, sikap dan perilaku.

Pendidikan modern berpendapat bahwa bermain merupakan alat pendidikan. Pendidikan yang baik akan menyetengahkan bermain sebagai alat pendidikan (Soemitro, 1992:3). Dalam waktu bermain, semua fungsi baik jasmani maupun rohani anak ikut terlatih. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan oleh anak untuk meluapkan ekspresi, pelampiasan ketegangan dan menirukan peran yang ia kagumi atau ia jadikan guru. Jadi dengan kata lain bermain itu aktivitas yang penuh dengan nuansa keriangannya yang memiliki tujuan yang melekat didalamnya untuk kegembiraan dan kesenangan (Hartati, dkk, 2012: 3).

Saat ini dengan banyak macam model-model permainan, tentu sangat diperlukan untuk meningkatkan

efektifitas pembelajaran siswa sebelum penyampaian materi inti. Ini dikarenakan bahwa bermain mempunyai peranan penting dalam pembelajaran pendidikan jasmani, mengingat pendidikan jasmani erat kaitannya dengan aspek psikomotor.

Dalam penelitian ini penulis memberikan materi mengenai permainan tradisional untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran pendidikan jasmani dengan tujuan agar proses belajar pendidikan jasmani menjadi suatu hal menyenangkan dan dinanti-nantikan siswa serta dapat mencapai tujuan dari pendidikan jasmani itu sendiri yaitu meningkatkan kualitas dan sumber daya manusia. Hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti sebanyak 2 kali di SDN Kenongo II Tulangan Sidoarjo mengenai mata pelajaran pendidikan jasmani, serta wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru pendidikan jasmani dan siswa yang menerima materi pendidikan jasmani, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani peserta didik sangat monoton dan kurang efektif. Siswa biasanya hanya diberikan pemanasan kemudian diberikan bola voli dan bola sepak lalu siswa dibiarkan bermain sendiri tanpa ada pengawasan secara khusus kepada setiap siswa serta tidak ada pengembangan pola gerak yang diberikan oleh guru. Dari sini terlihat bahwa tujuan dari pembelajaran pendidikan jasmani itu sendiri tidak tercapai karena peran guru yang seharusnya membimbing dan memberikan sebuah pengalaman yang baru kepada siswanya tidak terlaksana. Pemberian permainan tradisional pada pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan diharapkan dapat merubah pola pembelajaran dan menarik antusias siswa pada mata pelajaran pendidikan jasmani serta dapat mengembangkan pola gerak siswa. Permainan tradisional merupakan permainan yang sudah ada sejak dulu yang menjunjung tinggi budaya suatu kelompok masyarakat atau daerah dan diwariskan secara turun temurun serta sering dimainkan oleh anak-anak yang tidak terikat dengan peraturan-peraturan yang resmi tetapi memiliki aspek psikomotor yang tinggi dan sesuai apabila dilakukan pada pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan pada Siswa Kelas V SDN Kenongo II Tulangan Sidoarjo”.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu dengan pendekatan diskriptif kuantitatif. Disebut kuantitatif karena penelitiannya antara lain dicirikan oleh pengujian

teori/hipotesis dan digunakannya instrumen-instrumen standart. (Maksum, 2012: 13)

Pengambilan data dalam penelitian ini dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan, pada tanggal 24 Maret 2014, 03 Mei 2014, 08 Mei 2014 dan 17 Mei 2014. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kenongo II Jl Rajawali Kenongo Kec. Tulangan Kab. Sidoarjo. Dalam pengambilan sampel, peneliti menggunakan *purposive sampling* atau sampel bertujuan. Sampel yang digunakan oleh peneliti adalah siswa kelas V tahun ajaran 2013-2014 sebanyak 2 kelas yakni kelas V-A yang berjumlah 21 siswa dan kelas V-B yang berjumlah 21 siswa dimana secara keseluruhan berjumlah 42 siswa.

Pengumpulan data dilakukan oleh peneliti yang juga sebagai guru serta dibantu oleh observer sebagai pengamat kegiatan ketika aktivitas pembelajaran penjasorkes berlangsung dengan menggunakan lembar observasi kelas dikjator yang dimana dilakukan sebanyak 4 kali atau setara dengan pemberian *treatment* oleh peneliti. Data *pre-test* diambil pada pertemuan ke 1 dan data *post-test* diambil pada pertemuan ke 4 dengan menggunakan instrument yakni lembar FCE (*formative class evaluation*). Kemudian peneliti menganalisis menggunakan rumus *mean*, standar deviasi, varian, uji normalitas, uji T serta rumus untuk mengetahui besarnya pengaruh atau peningkatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam perhitungan analisis data ini peneliti menggunakan teknik jenis perhitungan statistik terhadap hasil penelitian dalam program SPSS (*Statistic Package of Social Sciences*) 20 yaitu *software* yang berguna untuk mengolah dan menganalisis data penelitian statistik versi 20. Hal tersebut dimaksudkan agar perhitungan dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya.

Tabel 1 Deskripsi Hasil Olah Angket FCE Siswa

Deskriptif	Kelas VIII-D		
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Nilai Beda
Rata-rata	2,51	2,79	0,27
Standart Deviasi	0,34	0,19	0,30
Varian	0,12	0,03	0,09
Nilai Terendah	27	27	0
Nilai Tertinggi	14	21	7
Peningkatan	10,75%		

Berdasarkan hasil analisis tabel 1 di atas maka Dari tabel 4.1 di atas dapat diketahui nilai akhir efektivitas dari *pre-test* yaitu pada nilai rata-rata efektivitas sebesar 2,51. Hasil dari standart deviasi

sebesar 0,343 dengan varian 0,117 serta nilai tertinggi sebesar 27 dan nilai terendah sebesar 14. Sedangkan pada nilai efektivitas *post-test* di dapatkan nilai rata-rata sebesar 2,79. Hasil dari standart deviasi sebesar 0,193 dengan varian 0,037 serta nilai tertinggi sebesar 27 dan nilai terendah sebesar 21. Sementara untuk nilai rata-rata antara *pre-test* dan *post-test* mendapatkan hasil beda sebesar 0,27.

Sementara untuk hasil rekapitulasi pengamatan dengan menggunakan lembar observasi kelas dikjator yang dilakukan oleh *observer* selama 4 kali pertemuan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 Rekapitulasi Pengamatan Pada Setiap Pertemuan

Hari/ Tanggal	Pembelajaran			
	Awal		Inti	
	%	Kategori	%	Kategori
Pert 1	68,4%	Baik	75,5%	Baik
Pert 2	66,7%	Baik	76,4%	Baik
Pert 3	69,1 %	Baik	73,3%	Baik
Pert4	60,5%	Baik	93,9%	Baik Sekali

(lanjutan)

Pembelajaran		Nilai Akhir	
Penutup			
%	Kategori	%	Kategori
69,9%	Baik	70,7%	Baik
75,0%	Baik	70,8%	Baik
71,9%	Baik	71,1%	Baik
75,9%	Baik	71,3%	Baik

Berdasarkan tabel 2 di atas, maka dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Awal pembelajaran

Hasil pengamatan pada pertemuan 1 sebesar 68,4%. Pada pertemuan kedua terjadi penurunan yakni 66,7%. Sedangkan pada pertemuan ke tiga mengalami kenaikan dengan mendapatkan hasil sebesar 69,1%. Namun pada pertemuan keempat, mengalami penurunan dengan mendapatkan hasil 60,5%. Terlihat bahwa di awal pembelajaran, aktivitas guru dan siswa menunjukkan peningkatan dan penurunan.

b. Proses Pembelajaran

Hasil pengamatan pada pertemuan 1 sebesar 75,5%. Pada pertemuan kedua mengalami kenaikan yaitu 76,4%, sedangkan pada pertemuan ke tiga mendapatkan hasil sebesar 73,3%. Kemudian pada pertemuan keempat mendapatkan hasil sebesar 93,9%. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas guru dan siswa ada peningkatan, walaupun pada pertemuan ketiga mengalami penurunan.

c. Akhir Pembelajaran

Hasil pengamatan pada pertemuan 1 sebesar 69,9%. Pada pertemuan kedua mendapatkan hasil 75,0%. Sedangkan pada pertemuan ketiga mendapatkan hasil 71,9%. kemudian pada pertemuan keempat, mendapatkan hasil 75,9%. Disini terlihat bahwa di akhir pembelajaran aktivitas guru dan siswa menunjukkan adanya peningkatan walaupun pada pertemuan ketiga mengalami penurunan. Analisis mulai dari pertemuan pertama sampai keempat pada nilai akhir menunjukkan kriteria baik.

Sementara pada hasil uji normalitas dengan menggunakan alat bantu komputer yang menggunakan program SPSS (*statistic Package of Sosial Sciences*) 20, maka diperoleh hasil seperti yang tercantum pada tabel 3 berikut ini:

Tabel 3. Uji Normalitas Data

<i>Kolmogorov-Sminorv Test</i>	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
N	41	41
<i>Kolmogorov-Sminorv</i>	1,187	1,218
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>	0,119	0,103
Data	Normal	Normal

Hasil dari uji normalitas diatas menunjukkan bahwa semua data siswa kelas V SDN Kenongo II berdistribusi normal (Semua nilai signifikan > 0,05). Sementara pada hasil perhitungan uji t dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4 Hasil Perhitungan Uji t

Uji <i>Dependent</i>	t_{hitung}	t_{tabel}	Keterangan
<i>Sample T Test</i>	10,861	1,684	Signifikan

Dengan mengkonsultasikan nilai t_{hitung} dan nilai t_{tabel} , maka disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak karena nilai t_{hitung} 10,861 > nilai t_{tabel} 1,684. Jadi artinya terdapat pengaruh pemberian permainan tradisional terhadap efektivitas pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan pada siswa kelas V SDN Kenongo II Tulangan Sidoarjo. Pemberian permainan tradisional tersebut berpengaruh terhadap efektivitas pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan pada siswa kelas V SDN Kenongo II Tulangan Sidoarjo sebesar 12,39% adalah signifikan dan dapat diberlakukan (digeneralisasikan) ke populasi.

PENUTUP

Simpulan

Hasil penelitian mengenai efektivitas pembelajaran penjasorkes melalui pemberian permainan tradisional pada siswa kelas V SDN Kenongo II Tulangan Sidoarjo, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh pemberian permainan tradisional terhadap efektivitas pembelajaran pendidikan jasmani, kesehatan dan olahraga pada siswa kelas V SDN Kenongo II Tulangan Sidoarjo. Dibuktikan dengan hasil perhitungan nilai uji hipotesis bahwa t_{hitung} 10,861 > t_{tabel} 1,684 dengan taraf signifikansi 0,05.
2. Besarnya pengaruh pemberian permainan tradisional terhadap efektivitas pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa kelas V SDN Kenongo II Tulangan Sidoarjo sebesar 12,39%.

Saran

Berdasarkan hasil dari keseluruhan serta pembahasan pada penelitian ini, maka diberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Dengan memasukan unsur budaya, dapat menjadikan sebuah pembelajaran pendidikan jasmani menjadi menyenangkan dan menarik antusias siswa. Banyak sekali permainan tradisional yang bisa diterapkan pada saat pembelajaran jasmani, karena pada permainan tradisional faktor psikomotornya sangatlah tinggi. Selain itu dapat mengingatkan akan kultur atau budaya dari daerah masing-masing.
2. Melihat dari hasil penelitian yang telah diperoleh, seharusnya pemberian permainan tradisional dapat diterapkan di kelas atau bahkan di sekolah-sekolah lain tentunya disesuaikan dengan karakter serta usia peserta didik, karena melihat dari hasil penelitian serta tujuan pendidikan jasmani itu sendiri, yakni kebugaran.

DAFTAR PUSTAKA

Hartati, Sasminta Christina Yuli, dkk. 2012. *Permainan Kecil*. Malang: Wineka Media.

Ateng, Abdulkadir. 1992. *Asas dan Landasan Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.

Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.

Soemitro. 1992. *Permainan Kecil dan Modifikasi Cabor*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.

Sukintaka, 1992. *Teori Bermain Untuk D2 PGSD Penjaskes*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.