

**PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN KERJA SAMA SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA DAN KESEHATAN.  
(Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Babat, Kab. Lamongan)**

**Esty Alifia**

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,  
Universitas Negeri Surabaya, [estyalifia16@gmail.com](mailto:estyalifia16@gmail.com)

**Sasminta Christina Yuli Hartati**

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,  
Universitas Negeri Surabaya

**Abstrak**

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada dasarnya bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Namun banyak dijumpai guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang mengajar secara monoton dan kurang efektif kepada siswa dalam pembelajaran karena terbatasnya variasi pembelajaran sehingga banyak didapatkan bahwa siswa kurang aktif dan kurang kerja sama sehingga pada pengajaran pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan cenderung menurun. Oleh karena itu, alternatif solusinya yaitu dengan memberikan suatu permainan yang pernah mereka mainkan, misalnya permainan tradisional yang sedemikian rupa agar kerja sama siswa dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan bisa meningkat. Tujuan dari penelitian ini adalah 1) untuk mengetahui pengaruh Penerapan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kerja Sama Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan pada Siswa kelas VII SMP Negeri 1 Babat Kecamatan Babat, Kabupaten Lamongan. 2) Mengetahui besarnya pengaruh Penerapan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kerja Sama Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan pada Siswa kelas VII SMP Negeri 1 Babat Kecamatan Babat, Kabupaten Lamongan. Sasaran penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 1 Babat Kecamatan Babat, Kabupaten Lamongan dan jumlah sampel yang diambil sebanyak 33 siswa. Hasil analisa statistik didapatkan nilai  $t_{hitung} -0,402 < t_{tabel} 1,697$  dengan  $Sig = 0,690 > \alpha = 0,05$  yang berarti menunjukkan bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, sehingga tidak ada pengaruh pada penerapan permainan tradisional untuk meningkatkan kerja sama siswa dalam Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Babat Kecamatan Babat, Kabupaten Lamongan.

**Kata Kunci:** Permainan Tradisional, Kerja Sama Siswa

**Abstract**

Physical, sports and health education is an integral part of the education system as a whole it is intended to develop aspects of health, physical fitness, critical thinking skills, emotional stability, social skills, reasoning and moral action through physical activity and sport. But many student have found physical education teachers, and their to be teaching monotonous and inettective for the students in learning because of the limited variety of delivery method so many students are less active and less cooperating in when learning physical education, sports, and health tends to decline. Therefore, an alternative solution is to provide a game they have ever played, for example, traditional games in ananmetet to increase the cooperation of students in physical education, sports, and health. The purpose of this study are 1) to determine the effect Application of Traditional Games to Enhance Cooperation Students in Learning Physical Education, Sport and Health on Students in class VII SMPN 1 Babat, Lamongan. 2) to Determine the effect adoption of Traditional Games to Enhance Cooperation Students in Learning Physical Education, Sport and Health on Students in class VII SMPN 1 Babat, Lamongan. Goal of this research is the students of class VII SMPN 1 Babat, Lamongan and the number of samples taken as many as 33 students. The method in this analysis is using quantitative descriptive statistical methods. While the process of data collection is done by using a Likert scale questionnaire. Statistical analysis values obtained  $t_{count} -0,402 < t_{table} 1,697$  with  $Sig = 0,690 > \alpha = 0,05$ , indicating that  $H_0$  is accepted and  $H_a$  rejected, so there is no effect on the application of traditional games to enhance the cooperation of students in Physical Education, Sports and Health in the seventh grade students of SMPN 1 Tripe Distric of Babat, Lamongan.

**Keywords:** Traditional Games, Cooperation Student

**PENDAHULUAN**

Dalam UU SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003 pasal 3 dikemukakan bahwa tujuan pendidikan nasional pada hakikatnya adalah untuk mengembangkan potensi peserta

didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab dari

sepuluh kata kunci pendidikan nasional tiga diantaranya telah mewakili tujuan pendidikan nasional. Fungsi dan tujuan Pendidikan Nasional yaitu pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi masa remaja dalam lingkup pembelajaran. Masa remaja termasuk masa yang sangat menentukan karena pada masa ini anak-anak mengalami banyak perubahan psikis dan fisiknya. Pada masa ini pertumbuhan psikis dan fisik mengalami perubahan dengan cepat dibandingkan dengan masa dewasa. Pertumbuhan dan perkembangan itu akan optimal bila anak mendapat rangsangan berupa rangsangan fisik serta keterampilan gerak. Dalam pendidikan secara keseluruhan mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosi, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan hidup bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan. Berdasarkan pengertian dari tujuan pendidikan tersebut menurut penulis maka untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut diperlukannya keterampilan gerak dan aktivitas fisik. Di sekolah, aktivitas fisik dapat dilakukan melalui kegiatan pembelajaran PJOK, dalam proses pembelajaran PJOK harus mengintegrasikan nilai-nilai karakter yang positif yaitu nilai kerja sama, tanggung jawab, disiplin, sportifitas, dan percaya diri. Untuk itu seorang guru harus mengemas setiap proses pembelajaran dengan model-model yang sesuai karakter yang menjadi tujuan pembelajaran, melalui permainan tradisional yang akan diberikan diharapkan siswa mampu meningkatkan nilai-nilai karakter terutama meningkatkan nilai kerja sama dalam pembelajaran PJOK.

Berdasarkan beberapa kali pengamatan, dan *interview* dengan guru PJOK yaitu bapak Suyono S.Pd. yang dilakukan pada tanggal 4, 11, dan 18 Januari 2016 pada saat pembelajaran PJOK berlangsung, ternyata siswa lebih cenderung individual dalam pembelajaran tersebut sehingga perlunya kerja sama siswa, dan dari hasil wawancara dengan guru PJOK, salah satu hal yang menjadi penyebab kurangnya karakter kerja sama pada siswa SMP Negeri 1 Babat dalam pembelajaran PJOK adalah kurangnya pelaksanaan model pembelajaran yang menarik. Dalam penyusunan proposal ini penulis akan memberikan salah satu alternatif model pembelajaran dalam PJOK yang berupa permainan tradisional. Diberikannya permainan tradisional karena dalam permainan tradisional banyak terdapat aspek-aspek yang mampu meningkatkan nilai-nilai karakter siswa khususnya pada nilai kerja sama, serta permainan tradisional tersebut merupakan permainan yang berasal

dari daerahnya masing-masing, yaitu permainan benteng-bentengan dan gobak sodor, karena di SMP Negeri 1 Babat khususnya dalam pembelajaran PJOK, berdasarkan dari hasil pengamatan nilai karakter kerja sama dalam pembelajaran PJOK masih rendah.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas penulis melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kerja Sama Siswa Dalam Pembelajaran PJOK ” Pada Siswa Kelas VII, SMP Negeri 1 Babat, Kecamatan Babat, Kabupaten Lamongan.

## METODE

Jenis proposal penelitian yang digunakan ini adalah penelitian eksperimen semu dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui hubungan sebab-akibat diantara variabel-variabel. Salah satu ciri pokok dari penelitian eksperimen adalah adanya perlakuan atau (*treatment*) yang diberikan kepada subjek penelitian (Maksum, 2009: 11). Penelitian eksperimen ini bersifat semu karena hanya memenuhi tiga syarat dari empat syarat untuk masuk dalam kategori eksperimen murni. 4 syarat dalam penelitian eksperimen murni adalah adanya perlakuan (*treatment*), adanya mekanisme kontrol, randomisasi, dan ukuran keberhasilan. Dari keempat syarat yang tidak ada dalam penelitian ini untuk dikatakan penelitian eksperimen murni yaitu tidak adanya mekanisme kontrol.

Populasi adalah keseluruhan objek yang dimaksudkan untuk diteliti, yang nantinya akan dikenai generalisasi (Maksum, 2012: 53). Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 1 Babat Kecamatan Babat, Kabupaten Lamongan yang memiliki 9 kelas paralel dari kelas A-I dengan jumlah keseluruhan siswa kelas VII adalah 297. Sampel adalah sebagian kecil individu atau objek yang dijadikan wakil dalam penelitian (Maksum, 2012: 53). Pemilihan sampel akan dilakukan dengan cara teknik *cluster random sampling* yang diundi seluruh kelas VII SMP Negeri 1 Babat Kecamatan Babat, Kabupaten Lamongan. pengundian dilakukan di depan guru PJOK. Pemilihan dilakukan dengan mengumpulkan perwakilan setiap kelas, membuat daftar sobekan sejumlah sembilan kertas dan satu kertas diberi kode sampel, kelas yang memperoleh kode sampel adalah yang akan menjadi sampel penelitian, sampel yang akan digunakan adalah satu kelas yang berjumlah 33 siswa.

Desain rencana penelitian ini menggunakan metode *one group pretest-post-test design*. Dalam desain ini tidak ada kelompok kontrol dan subjek tidak ditempatkan secara acak. Kelebihan desain ini adalah dilakukan *pre-test* dan *post-test* sehingga dapat di ketahui secara pasti perbedaan hasil akibat perlakuan yang diberikan (Maksum, 2012: 97). Desain penelitian ini

masuk dalam kategori desain pra-eksperimen (*Preexperimental Design*) menggunakan prinsip *One Group Pre-test Post-test Design*. Artinya, dalam desain ini tidak ada kelompok kontrol, dan subjek tidak ditempatkan secara acak. Dengan diadakan *pre-test* dan *post-test* sehingga dapat diketahui dengan pasti perbedaan hasil akibat perlakuan yang diberikan. Dalam pengambilan data instrument yang digunakan yaitu permainan tradisional benteng-bentengan dan gobak sodor. Pelaksanaan perlakuan yaitu pertemuan pertama adalah diberikannya *pre-test* pertemuan kedua adalah diberikannya perlakuan permainan benteng-bentengan lalu pertemuan ketiga adalah diberikannya perlakuan permainan gobak sodor dan selanjutnya dilaksanakan *post-test*.

## HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian ini dideskripsikan menggunakan analisis statistik deskriptif sebagai berikut yaitu mean, rata-rata, standart deviasi, varian, nilai maximum, nilai minimum dan peningkatan.

| Deskripsi       | Pre-test | Post-test | Selisih |
|-----------------|----------|-----------|---------|
| Rata-rata       | 145,4848 | 144,7879  | 0,6969  |
| Standar Deviasi | 8,76     | 9,23      | -0,47   |
| Varian          | 76,82    | 85,29     | -8,47   |
| Nilai Minimum   | 125      | 127       | -2      |
| Nilai Maksimum  | 160      | 164       | -4      |
| Peningkatan     | -0,48 %  |           |         |

Perhitungan uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah variabel-variabel dalam penelitian mempunyai sebaran distribusi normal atau tidak. Penghitungan uji normalitas ini menggunakan rumus *one sample Kolmogorov-Smirnov test*, dengan pengolahan menggunakan bantuan komputer program SPSS Versi 22.

**Tabel hasil perhitungan uji normalitas**

|            | Pre-test | Post-test |
|------------|----------|-----------|
| P value    | 0,978    | 0,908     |
| Signifikan | 0.05     | 0.05      |
| Kategori   | Normal   | Normal    |

Dari hasil tabel di atas dapat dilihat bahwa data dari semua variabel memiliki nilai  $p$  (Sig)  $> 0,05$ , maka semua variabel berdistribusi normal.

Pada bagian ini akan dikemukakan pengujian hipotesis berdasarkan dari hasil tabulasi data yang diperoleh dari tes yang telah diberikan. Kemudian hasil tabulasi data diolah dan dianalisis secara statistik untuk menguji hipotesis yang sudah diajukan peneliti sebelumnya. Untuk menjawab hipotesis yang telah diajukan, maka uji analisis yang digunakan dalam

penelitian ini adalah uji beda rata-rata dengan menggunakan analisis uji *paired t-test* (*T-test* sampel sejenis). Nilai yang digunakan dalam perhitungan uji *paired t-test* adalah nilai *pre-test* dan *post-test*.

**Tabel hasil rangkuman pre-test post-test**

| No | Variabel  | Thitung | Ttabel | Sig. (2-tailed) |
|----|-----------|---------|--------|-----------------|
| 1  | Pre-test  | -0,402  | 1,697  | 0,690           |
| 2  | Post-test |         |        |                 |

Berdasarkan pada tabel di atas menunjukkan bahwa hasil uji  $t$  *pre-test* dan *post-test* mempunyai nilai  $t_{hitung}$  sebesar  $-0,402 > t_{tabel}$  1,697 dengan Sig =  $0,690 < \alpha = 0,05$  yang sesuai dengan kriteria pengujian. Hal ini berarti menunjukkan bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, sehingga tidak ada pengaruh penerapan permainan tradisional untuk meningkatkan kerja sama siswa pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Babat Kecamatan, Kabupaten Lamongan.

Pengaruh penerapan permainan tradisional untuk meningkatkan kerja sama siswa pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Babat Kabupaten Lamongan dipergunakan rumus berikut:

Peningkatan :

$$Peningkatan = \frac{MD}{Mpre} \times 100$$

$$Peningkatan = \frac{-0,69697}{145,485} \times 100 = -0,48 \%$$

Berdasarkan dari hasil perhitungan di atas maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh penerapan permainan tradisional untuk meningkatkan kerja sama siswa pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Babat Kecamatan, Kabupaten Lamongan.

## PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan membahas tentang pengaruh penerapan permainan tradisional untuk meningkatkan kerja sama siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Babat Kecamatan Babat, Kabupaten Lamongan. Permainan tradisional adalah suatu model pembelajaran yang belum pernah diterapkan pada pembelajaran PJOK di SMP Negeri 1 Babat Kecamatan Babat, Kabupaten Lamongan. Siswa di sekolah tersebut merasa bosan dengan materi yang diberikan oleh guru tanpa adanya permainan di dalam materi tersebut. Akibatnya kerja sama siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK menurun.

Hal tersebut membuat peneliti melakukan penelitian menggunakan permainan tradisional yang bertujuan untuk meningkatkan kerja sama siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK di sekolah. Sebelum diberikannya *treatment* permainan tradisional siswa

terlebih dahulu mengisi angket kerja sama sebagai *pre-test*. Setelah itu pertemuan berikutnya siswa diberikan permainan tradisional pada materi inti yaitu benteng-bentengan dan gobak sodor. Pada awalnya para siswa merasa bingung dalam memahami permainan karena namanya yang unik dan belum pernah diberikan oleh guru PJOK. Antusias siswa untuk melakukan permainan tradisionalpun rendah, siswa merasa kurang aktif ketika melakukannya.

Setelah pemberian *treatment* pada hari ketiga selesai siswa diberikan angket kerja sama atau *post-test* untuk mengetahui apakah ada perbedaan setelah dilakukannya *treatment* permainan tradisional pada siswa. Siswa diminta mengisi angket secara jujur dan tidak boleh mencontoh temannya, dan dalam mengisi angket dipandu oleh peneliti.

Berdasarkan hipotesis yang diusulkan oleh peneliti sebelumnya bahwa adanya pengaruh penerapan permainan tradisional untuk meningkatkan kerja sama siswa dalam PJOK pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Babat Kecamatan Babat, Kabupaten Lamongan, tetapi yang terjadi pada saat penelitian dilaksanakan yaitu pada saat pengenalan dan pemberian permainan tradisional siswa terlihat kurang antusias dalam pembelajaran PJOK dikarenakan mereka tidak menyukai permainan tradisional dan manajemen pembelajaran yang masih kurang untuk penyampaian pembelajarannya. Waktu yang dibutuhkan juga sangat terbatas, karena berpedoman pada kurikulum 2013 yang hanya 3x40 menit dan penelitian hanya dilakukan selama 3 kali pertemuan dalam pembelajaran PJOK, sehingga siswa merasa kurang dengan permainan yang disampaikan, kondisi lapangan yang digunakan terbatas karena hanya mempunyai dua lapangan di dalam sekolah dan dua lapangan tersebut ditempati lebih dari satu kelas, saat pembelajaran PJOK berlangsung kondisi kelas masih kurang kondusif sehingga menyebabkan pembelajaran tidak efektif dalam melaksanakan pembelajaran PJOK. Pada saat permainan pun banyak yang tidak mau bermain karena ada yang malu, banyak siswa juga yang masih kesulitan memahami tentang cara dan peraturan permainannya, ada yang malas karena panasnya matahari, ada juga yang bermain secara individual tidak mau kerja sama dengan teman sebayanya.

Beberapa faktor di atas merupakan hal-hal yang terjadi pada penelitian yang telah dilaksanakan sehingga memungkinkan terjadinya ketidak adanya pengaruh penerapan permainan tradisional untuk meningkatkan kerja sama siswa dalam PJOK pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Babat Kecamatan Babat, Kabupaten Lamongan.

## PENUTUP

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh dengan analisis data dan pengujian hipotesis, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Tidak ada pengaruh yang signifikan dalam penerapan permainan tradisional untuk meningkatkan kerja sama siswa dalam PJOK pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Babat Kecamatan Babat, Kabupaten Lamongan.
2. Besarnya penerapan permainan tradisional untuk meningkatkan kerja sama siswa dalam PJOK pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Babat, Kabupaten Lamongan dibuktikan dengan perhitungan presentase pengaruh yaitu sebesar -0,48 %.

## Saran

Dengan mengacu pada hasil penelitian dan keterbatasan dalam penelitian, menyarankan: Dalam memberikan suatu permainan tradisional hendaknya memperhatikan model atau metode yang mampu membuat siswa lebih bekerja sama dalam belajar pembelajaran PJOK.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ahmad Dien Muhammad, 2014. Pengaruh Permainan Lari Estafet Terhadap Kerja Sama Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan studi pada Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 4 Blitar. *Skripsi* tidak diterbitkan. Surabaya: JPO FIK Unesa.
- Hartati, Sasminta Chistina Yuli, dkk. 2012. *Permainan Kecil (Cara Efektif Mengembangkan Fisik, Motorik, Keterampilan Sosial dan Emosional)*. Surabaya: Wineka Media.
- Hardianto Tri, 2014. Pengaruh Modifikasi Permainan Sepak Bola Terhadap Kerja Sama Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan studi pada Siswa Kelas XI SMAN 1 Kesamben Jombang. *Skripsi* tidak diterbitkan. Surabaya: JPO FIK Unesa.
- Jusuf Suit dan Almasdi. 2012. *Aspek Sikap Mental dalam Manajemen Sumber Daya Manusia*. Perpustakaan Nasional: Katalog dalam Terbitan Syiar Media.
- Kristiyandaru, Advendi. 2010. *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Kurniawan Deddy, 2016. Pengaruh Modifikasi Permainan Bolavoli Terhadap Kerja Sama Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan studi pada Siswa Kelas X Tata Boga SMKN 1 3 Probolinggo. *Skripsi* tidak diterbitkan. Surabaya: JPO FIK Unesa.

Maksum, Ali. 2009. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Tanpa Penerbit.

Maksum, Ali. 2009. *Statistik dalam Olahraga*. Surabaya: Tanpa Penerbit.

Maksum, Ali. 2011. *Psikologi Olahraga Teori dan Aplikasi*. Surabaya: Unesa University Press.

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

MV. Roesminingsih dan Lamijan Hadi Susarno. 2015. *Teori dan Praktek Pendidikan*.

Setyawan Nany, 2011. Pengaruh Permainan *Outbound* dalam Meningkatkan Kerja Sama Tim Futsal studi pada Ekstrakurikuler Futsal SMAN 1 Kediri. *Skripsi* tidak diterbitkan. Surabaya: JPO FIK Unesa.

Tim Penyusun. 2014. *Panduan Penulisan dan Penelitian Skripsi*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.

Tim Penyusun. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.

Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Pasal 3 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

