

## **PENERAPAN PERMAINAN KECIL TERHADAP KERJASAMA SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA DAN KESEHATAN (STUDI PADA SISWA KELAS V SDN MOJOTENGAH MENGANTI GRESIK)**

**Heni Kurnia**

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Surabaya, henikurnia53@gmail@gmail.com

**Sasminta Christina Yuli Hartati**

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

### **Abstrak**

Pendidikan Jasmani berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Demi tercapainya tujuan dari pendidikan nasional, maka peran guru dalam proses pembelajaran sangat penting. Terutama pada anak usia sekolah dasar yang dimana anak-anak suka bermain dan membutuhkan pengalaman yang bermakna. Anak senang pada sesuatu baru yang menantang dan menarik. Anak sangat bersemangat dan antusias untuk mempelajari hal-hal baru dan memantapkan kemampuannya. Dalam permainan anak-anak juga membutuhkan kerjasama untuk membiasakan siswa bekerjasama memberikan kesempatan kepada siswa mengembangkan sikap musyawarah dan bertanggung jawab serta menimbulkan kompetitif yang sehat.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh penerapan permainan kecil terhadap kerjasama siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa kelas V SDN Mojotengah Menganti Gresik dan untuk mengetahui besarnya pengaruh penerapan permainan kecil terhadap kerjasama siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa kelas V SDN Mojotengah Menganti Gresik. Jumlah sampel yang diambil sebanyak 30 siswa. Metode dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Sedangkan proses pengambilan data dilakukan dengan menggunakan angket kerjasama siswa.

Hasil penelitian yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari penerapan permainan kecil terhadap kerjasama siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa kelas V SDN Mojotengah Menganti Gresik. Hal ini berdasarkan dari analisa statistik didapatkan nilai  $t_{hitung} 6,103 > t_{tabel} 2,045$  dengan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  yang berarti bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, besarnya pengaruh penerapan permainan kecil terhadap kerjasama siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa kelas V SDN Mojotengah Menganti Gresik sebesar 8,5%.

**Kata Kunci :** Permainan Kecil, Kerjasama Siswa

### **Abstract**

One of the function of is national education to develop ability, build characteristics and to establish respected nation in order to promote nation a more intellegent. It aims to develop the potential of each student in order to be an individual with good and devotion to Almighty God, good attitude, health, educated, creative, independent, and become a democratic and responsible citizen.

To achieve the purpose of national education, the role of the teacher in learning process is very important. Especially in the teachers of primary schools which requires significant experience because the children love to play children love to do something new, challenging and interesting. Children are easly excited and enthusiastic to learn new things and solidify their ability. With in children's game is cooperation requires to familiarize with cooperate to provide the opportunity for students to develop an attitude of togetherness, respnsibility, and sportmanship.

The purposes of this study are to know the influence of small games towards student cooperation in physical education, sports and health learning process in 5<sup>th</sup> grade students at Mojotengah elementary school Menganti Gresik and to find out the significance the sample used was 30 students. The research methodology used descriptive quantitative approach. In addition, the data taking prosess-used student study comperation questionnaire.

From the result of this study it can be concluded that there is no significant influence of the application of small games towards student cooperation in physical education, sports and health learning process in 5<sup>th</sup>

grade students at Mojotengah elementary school Menganti Gresik. The statistic result obtained coefficient  $t_{count} 6,103 > t_{table} 2,045$  with  $Sig = 0,000 < 0,05$  means that  $H_0$  rejected and  $H_a$  accepted, The significance is 8,5%.

**Key word :** Small Game, Students Cooperation

## PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003 Bab 1 pasal 1 bagian kedua menjelaskan bahwa pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003 Bab 1 pasal 1 bagian ke tiga dijelaskan bahwa sistem pendidikan nasional adalah keseluruhan komponen pendidikan yang saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia tahun 2003 Bab II pasal 3 tentang dasar, fungsi dan tujuan pendidikan nasional disebutkan bahwa "pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab".

Menurut Kristiyandaru (2010: 33) pendidikan jasmani adalah bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, sosial dan emosional yang serasi, selaras dan seimbang. Pendidikan jasmani dianggap sebagai pendidikan untuk jasmani dan pendidikan melalui jasmani. Artinya bahwa pendidikan jasmani bukan hanya bertugas mendidik siswa dalam perkembangan dan pertumbuhan jasmani saja, namun menanamkan sikap dan nilai-nilai hidup yang benar dapat ditanamkan melalui aktivitas jasmani.

Dalam memahami arti pendidikan jasmani, kita harus mempertimbangkan hubungan antara bermain (*play*) dan olahraga (*sport*), sebagai istilah yang lebih dahulu populer dan lebih sering digunakan dalam konteks kegiatan sehari-hari (Husdarta, 2015: 6). Aktivitas bermain tidak harus selalu membutuhkan peralatan dan bahan. Unsur yang terpenting dalam permainan adalah menyenangkan dan dapat dinikmati oleh pelakunya. Aktivitas fisik yang tidak membutuhkan alat, seperti berkejar-kejaran dalam bermain kucing-kucingan dengan teman sebaya, sudah dapat dikatakan bermain, sepanjang

kegiatan itu memuaskan bagi yang melakukannya (Supendi dan Nurhidayat 2016: 20). Menurut Goldstein (dalam <http://www.ornes.nl/wpcontent/uploads/2010/08/Play-in-childrens-development-health-and-well-being-feb-2012.pdf> diakses 13 Februari 2017) "*People play because it is fun. One of the many ways in which play is healthy is that it results in positive emotions, and these may promote long-term health*". (Orang bermain karena menyenangkan. Salah satu cara banyak di mana bermain sehat adalah bahwa itu menghasilkan emosi positif, dan ini dapat mempromosikan kesehatan jangka panjang).

Berdasarkan peraturan dan organisasi permainan dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu permainan kecil dan permainan besar. Permainan kecil adalah suatu bentuk permainan yang tidak mempunyai peraturan baku, baik mengenai peraturan-peraturan mainnya, alat-alat yang digunakan, ukuran lapangan, maupun lama permainannya. Sedangkan permainan besar adalah suatu bentuk permainan yang mempunyai peraturan baku, baik peraturan tentang fasilitas dan perlengkapan maupun peraturan permainan dan perwasitan (Hartati, dkk 2012: 29). Permainan kecil dapat dilakukan dengan merubah peraturan, sarana, lapangan dan sebagainya, serta lebih menekankan kesenangan dan kegembiraan pada anak.

Dimata anak-anak ada beberapa alasan mengapa permainan dibutuhkan sebagai media pembelajaran, diantaranya yaitu anak-anak membutuhkan pengalaman yang bermakna dan anak senang pada sesuatu yang baru yang menantang dan menarik serta siswa umumnya senang bergerak. Peneliti memilih melakukan penelitian ini pada siswa kelas V karena pada anak usia 6-12 tahun merupakan masa berakhirnya masa anak-anak. Anak pada masa ini perhatiannya sudah mengarah kepada penguasaan pengetahuan dan keterampilan intelektual. Anak sangat bersemangat dan antusias untuk mempelajari hal-hal baru dan memantapkan kemampuannya tersebut (Siswanto, 2010: 59). Permainan-permainan yang akan digunakan peneliti diantaranya yaitu permainan bersatu kita teguh bercerai kita runtuh, mencuri ekor mas, bola tangan, karapan sapi, rajawali mengejar anak ayam, menjala ikan, mencuri harta karun, berburu binatang dan kotak pintar. Permainan ini dipilih peneliti karena permainan bersatu kita teguh bercerai kita runtuh, mencuri ekor mas, bola tangan, karapan sapi, rajawali mengejar anak ayam, menjala ikan, mencuri harta karun, berburu binatang dan kotak pintar merupakan permainan-permainan baru yang belum pernah diajarkan guru dalam

Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan di SDN Mojotengah Menganti Gresik.

Dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan kerjasama siswa sangat dibutuhkan karena kerjasama itu sendiri memiliki arti sebagai suatu kegiatan yang dilakukan lebih dari satu orang yang bertujuan untuk mencapai tujuan bersama. Kerjasama kelompok sangat bagus untuk melatih siswa dalam memecahkan masalah, melatih kekompakan tim, membangun kepemimpinan, belajar bertanggung jawab dalam setiap tindakan dan lain-lain. Kerjasama kelompok tidak akan *solid* (kokoh) tanpa adanya persaingan dengan grupnya, oleh karena itu dengan ditumbuhkannya suasana kompetitif antar kelompok maka akan muncul naluri untuk bersaing dalam hal positif. Untuk itu, banyak diantara permainan yang dibuatkan simulasi lomba (Supendi dan Nurhidayat 2016: 13).

Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan yang dilakukan peneliti dengan Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan yaitu Arif Kurniawan S.Pd pada tanggal 02, 09, dan 16 November 2016 peneliti melihat bahwa kerjasama siswa di SDN Mojotengah Menganti Gresik kurang. Harapan peneliti melalui Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan ini kerjasama pada siswa di SDN Mojotengah Menganti Gresik meningkat, karena salah satu dari tujuan pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan itu adalah meningkatkan kerjasama siswa. Penyebab kerjasama siswa kurang salah satunya adalah siswa cenderung individual dan untuk siswa laki-laki maupun perempuan tidak mau bergabung atau bekerjasama saat mereka digabungkan. Mereka cenderung ingin berkelompok dengan sesama jenis saja karena mereka merasa malu saat satu kelompok dengan lawan jenis. Dengan adanya penerapan permainan kecil ini peneliti berharap siswa akan lebih banyak melakukan aktivitas Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan dengan kerjasama karena pada permainan kecil ini siswa akan lebih semangat dan membantu siswa lebih akrab satu sama lain serta dapat menimbulkan rasa kompetitif yang sehat, sehingga membangkitkan kemauan belajar yang sungguh-sungguh.

Dari uraian latar belakang di atas maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul "Penerapan Permainan Kecil Terhadap Kerjasama Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan" pada siswa kelas V SDN Mojotengah Menganti Gresik.

## KAJIAN PUSTAKA

### Permainan

Menurut Hartati, dkk (2012: 1) bermain dan permainan adalah suatu kegiatan yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan manusia. Setiap insan manusia pada dasarnya membutuhkan aktivitas bermain tidak hanya untuk meningkatkan perkembangan fisik, tetapi juga sosial, intelektual dan emosional. Memang, istilah bermain lebih melekat dalam kehidupan anak-anak, namun bukan berarti orang dewasa tidak membutuhkan aktivitas bermain.

Menurut Supendi dan Nurhidayat (2016: 9) bermain merupakan suatu aktivitas dimana terdapat peniruan alam nyata kedalam kegiatan yang lebih sederhana, tetapi hampir serupa. Dalam bermain, ada unsur imajinasi dari pelakunya yang berperan mewujudkan kondisi sebenarnya kedalam situasi yang diciptakan. Dalam aktivitas ini, pelaku akan mendapatkan kesenangan dan terhibur karena melakukannya.

Menurut Gottman 1986 (dalam Isabela Granic, 2014: 67) "*showed how children use play for emotional mastery in their real lives. Whereas adolescents and adults often use self-disclosure and direct discussion with close friends to resolve emotional issues, children use play to work them out through pretend-based narratives enacted either alone or with others*". (menunjukkan bagaimana anak-anak menggunakan bermain untuk penguasaan emosional dalam kehidupan nyata mereka. Sedangkan remaja dan orang dewasa sering menggunakan pengungkapan diri dan langsung diskusi dengan teman-teman dekat untuk menyelesaikan masalah-masalah emosional, anak-anak menggunakan bermain untuk bekerja mereka keluar melalui berpura-pura berbasis narasi berlaku baik sendiri atau dengan orang lain.

Menurut Lutan (dalam Hartati, dkk 2012: 9) bermain dapat dikelompokkan berdasarkan fungsi dan karakteristik tertentu yaitu :

- a. *Agon* adalah permainan yang bersifat pertandingan, perlawanan dengan kesempatan yang sama untuk mencapai kemenangan sehingga dibutuhkan pekerjaan fisik yang cukup kuat.
- b. *Alea* adalah permainan yang mengandalkan hasil secara untung-untungan, atau hukum peluang seperti dadu, kartu, relet, dan lain-lain. Sementara kemampuan otot tidak dibutuhkan dalam permainan ini.
- c. *Mimikri* adalah permainan yang memerlukan kebebasan, dan bukan kesungguhan.
- d. *Illinx* adalah permainan yang mencakup perjalanan yang melampaikan kebutuhan untuk bergerak, berpetualang, dan dinamis, lawan dari keadaan diam, seperti berolahraga di alam terbuka atau mendaki gunung.

### Permainan kecil

Menurut Hartati, dkk (2012: 27) permainan kecil adalah suatu bentuk permainan yang tidak mempunyai peraturan yang baku, baik mengenai peraturan permainannya, alat-alat yang digunakan, ukuran lapangan, maupun lama permainannya. Hal ini dapat disesuaikan dengan keadaan atau situasi. Disamping itu belum mempunyai induk organisasi baik yang bersifat nasional maupun internasional. Permainan kecil ini sering diterjemahkan dalam bahasa Inggris sebagai *traditional games*, artinya permainan-permainan yang banyak diadopsi dari permainan tradisional yang ada di masyarakat.

Menurut Hartati, dkk (2012: 28) permainan tradisional merupakan permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak pada suatu daerah tertentu secara tradisi. Yang dimaksud tradisi disini adalah permainan ini telah diwariskan dari generasi yang satu ke generasi berikutnya. Pada waktu sekarang ini mungkin sekali permainan itu tidak lagi dimainkan oleh anak-anak. Permainan yang merupakan hasil budi daya manusia pada masa lampau itu, sebenarnya telah menggairahkan anak untuk bersenang-senang dan mempunyai pengaruh yang sangat bermakna pada perkembangan anak-anak.

Dalam penelitian ini menggunakan perlakuan beberapa permainan kecil sebagai berikut : 1. Bersatu kita teguh bercerai kita runtuh 2. Curi ekor mas. 3. Bola tangan 4. karapan sapi 5. Rajawali mengejar anak ayam 6. Menjala ikan 7. Berburu binatang 8. Mencuri harta karun 9. Kotak pintar.

### **Kerjasama**

Dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan kerjasama merupakan salah satu unsur terpenting untuk menunjang suatu keberhasilan. Dalam kerjasama siswa dapat menimbulkan rasa kompetitif yang sehat, sehingga membangkitkan kemauan belajar yang sungguh-sungguh.

Menurut Santosa (dalam <http://imadiklus.com/teori-kerjasama-dan-persaingan-kelompok> diakses 03 November 2016), menyatakan bahwa kerjasama adalah suatu bentuk interaksi sosial di mana tujuan anggota kelompok yang satu berkaitan erat dengan tujuan anggota kelompok yang lain atau tujuan kelompok secara keseluruhan sehingga seseorang individu hanya dapat mencapai tujuan bila individu lain juga mencapai tujuan.

Menurut Suspendi dan Nurhidayat (2016: 13) kerjasama kelompok sangat bagus untuk melatih peserta bekerja sama dalam memecahkan masalah, melatih kekompakan tim, membangun kepemimpinan (*leadership*), berempati terhadap orang lain, belajar bertanggung jawab dalam setiap tindakan, dan lain-lain. Kerjasama kelompok tidak akan bagus tanpa adanya persaingan dengan group. Oleh karena itu, dengan

ditumbuhkannya suasana kompetitif antar kelompok maka akan muncul naluri untuk bersaing dalam hal positif.

### **Pembelajaran**

Menurut Sagala (2011: 61) pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid.

Proses pembelajaran aktivitasnya dalam bentuk interaksi belajar mengajar dalam suasana interaksi edukatif, yaitu interaksi yang sadar akan tujuan, artinya interaksi yang telah dicanangkan untuk suatu tujuan tertentu setidaknya adalah pencapaian tujuan instruksional atau tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan pada satuan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang diprogramkan guru merupakan kegiatan integralistik antara pendidik dengan peserta didik.

Menurut Corey (dalam Sagala, 2011: 61) pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan

## **METODE**

### **A. Jenis Penelitian**

Dalam penelitian ini penulis menggunakan jenis penelitian eksperimen semu (*Quasy Experimental Design*) dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Deskriptif adalah salah satu jenis penelitian yang tujuannya untuk menyajikan gambaran lengkap mengenai setting sosial atau dimaksudkan untuk eksplorasi dan klarifikasi mengenai suatu fenomena atau kenyataan sosial, dengan jalan mendeskripsikan sejumlah variabel yang berkenaan dengan masalah dan unit yang diteliti antara fenomena yang diuji ([http://id.m.wikipedia.org/wiki/penelitian deskriptif](http://id.m.wikipedia.org/wiki/penelitian_deskriptif) diakses pada 22 November 2016 pukul 10:57 WIB). Sedangkan deskriptif kuantitatif itu sendiri berarti menyajikan angka-angka.

Penelitian Eksperimen adalah penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui hubungan sebab akibat di antara variabel (Maksum, 2012: 65). Dalam desain eksperimen ada empat prinsip dasar yang perlu diperhatikan, yaitu adanya perlakuan, mekanisme kontrol, randomisasi, dan ukuran keberhasilan. Ada tidaknya keempat prinsip tersebut akan sangat menentukan kualitas eksperimen yang

dilakukan dan apabila suatu penelitian eksperimen memenuhi keempat hal di atas, maka dapat dikatakan eksperimen murni (true experiment). Sebaliknya jika suatu penelitian eksperimen tidak dapat memenuhi keempat hal tersebut terutama dalam hal randomisasi dan kelompok kontrol maka disebut eksperimen semu (quasi experiment).

**B. Populasi Penelitian**

Menurut Maksun (2012: 53) Populasi adalah keseluruhan individu atau objek yang dimasukkan untuk diteliti, yang nantinya akan dikenai generalisasi. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Mojotengah Menganti Gresik dengan jumlah siswa kelas V adalah 30 siswa dalam 2 rombel. Dan dalam perencanaan penelitian ini akan menggunakan metode purposive sampling yaitu teknik pengambilan sampel yang ciri atau karakteristiknya sudah diketahui lebih dulu berdasarkan ciri atau sifat populasi (Maksun, 2012: 60).

**C. Instrumen Penelitian**

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan yaitu angket kerjasama. Angket adalah serangkaian pertanyaan yang digunakan untuk mengungkap informasi, baik menyangkut fakta atau pendapat (Maksun, 2012: 130).

Instrumen dalam penelitian ini menggunakan skala likert yang dibuat dalam bentuk pilihan ganda atau checklist.

Adapun angket kerjasama yang digunakan dalam penelitian ini adalah adopsi dari skripsi Nany Setyawan dengan judul penerapan permainan outbound dalam meningkatkan kerjasama tim futsal (studi pada peserta ekstrakurikuler futsal SMAN 1 Kediri) tahun 2011.

**D. Teknik Analisis Data**

Dalam penelitian ini, teknik analisis data pada penelitian ini adalah sebagai berikut : analisis data dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

1. *Mean*

Mean adalah sebuah angka yang diperoleh dengan cara membagi jumlah nilai dengan jumlah individu yang muncul

$$M = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

M = Mean

$\sum x$  = Jumlah total nilai dalam distribusi

N = Jumlah individu

(Maksun, 2012: 16)

2. Standart deviasi

Standart Deviasi adalah penyimpangan suatu nilai dari mean.

$$SD = \sqrt{\frac{\sum fd^2}{N}}$$

Keterangan:

SD = Standart Deviasi

$\sum f$  = Jumlah Frekuensi

d = Deviasi

N = Jumlah Individu

(Maksun, 2009: 28)

3. Varian

Varian adalah angka angka yang menunjukkan suatu ukuran variabilitas yang cara menghitungnya dengan jalan mengkuadratkan standar deviasinya saja.

$$s = \frac{\sum fd^2}{N}$$

Keterangan:

s = Varian

$\sum f$  = Jumlah Frekuensi

d = Deviasi

N = Jumlah Individu

(Maksun, 2009:30)

4. Uji normalitas

$$X^2 = \sum \frac{(fo - fe)^2}{fe}$$

Keterangan :

X<sup>2</sup> : Nilai chi kuadrat

Fo : Frekuensi yang diperoleh

Fe : Frekuensi yang diharapkan

Dengan ketentuan jika:

X<sup>2</sup> ≥ X<sup>2</sup> tabel maka distribusi data tidak normal

X<sup>2</sup> ≤ X<sup>2</sup> tabel maka distribusi data normal

(Maksun, 2009: 46).

5. Pengujian uji T

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{(N \sum D^2 - (\sum D)^2)}{N - 1}}}$$

Keterangan :

D : Perbedaan setiap pasangan skor (*pre- test dan post- test*)

N : Jumlah Sampel

(Maksun, 2009: 45)

6. Presentase

$$P = \frac{M}{Skor Maks} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase  
M = Jumlah kasus

(Maksum, 2007: 8)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini membahas hasil pre-test dan post-test yang tentang rata-rata, standar deviasi, varian, nilai minimum dan nilai maksimum. Berdasarkan hasil perhitungan secara manual dan perhitungan dengan progam SPSS (Statistical Package For Sosial Science) for windows evaluation rerleas 22.0 maka dapat dideskripsikan hasil penelitian yang dapat dijabarkan dalam tabel 4.1 sebagai berikut:

**Tabel 1 hasil perhitungan pre-test dan post-test.**

Deskripsi	Pre-test	Post-test	Selisih
Rata-rata	125,50	136,27	10,77
Standar Deviasi	6,274	11,249	4,975
Varian	39,362	126,547	87,185
Nilai Minimum	116	98	18
Nilai Maksimum	140	152	12
Peningkatan	8,5 %		

Berdasarkan hasil analisis tabel 1 di atas, maka telah tercantum hasil data yang diperoleh sebelum diberikan perlakuan penerapan permainan kecil (*pre-test*) yaitu didapat jumlah skor rata-rata sebesar 125,50 dengan standar deviasi 6,274, varian sebesar 39,362 dengan nilai minimum yaitu 116 dan nilai maksimum adalah 140.

Sedangkan hasil data yang diperoleh sesudah diberi perlakuan penerapan permainan kecil (*post-test*) yaitu didapat jumlah rata-rata sebesar 136,27 dengan standar deviasi 11,249, varian sebesar 126,547 dengan nilai minimum yaitu 98 dan nilai maksimum adalah 152.

Dari hasil tabel 4.1 diketahui bahwa ada peningkatan kerjasama siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan penerapan permainan kecil. Permainan kecil diberikan kepada siswa menunjukkan adanya peningkatan kerjasama siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan kesehatan sebesar 8,5%. Jadi dapat dikatakan bahwa dengan penerapan permainan kecil mempengaruhi kerjasama siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan.

### Syarat Uji Hipotesis

Pada bagian ini akan dikemukakan pengujian hipotesis berdasarkan hasil data yang diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang menunjukkan adanya peningkatan kerjasama siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan sebelum dan sesudah penerapan permainan kecil pada siswa kelas V SDN Mojotengah Menganti Gresik. Kemudian hasil data diolah dan dianalisis secara statistik untuk

mengetahui apakah penerapan permainan kecil dapat memberikan pengaruh kerjasama siswa kelas V SDN Mojotengah Menganti Gresik. Adapun data yang didapat adalah sebagai berikut:

### Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan untuk menguji apakah data yang dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Dari perhitungan SPSS (*Statistical Package For Sosial Science*) for windows evaluation rerleas 22.0 menggunakan uji normalitas *One Sample Kolmogrov-smirnov*. Adapun kriteria pengujian normalitas data adalah:

- a) Pengujian hipotesis
  - 1)  $H_0$  : Data berdistribusi normal
  - 2)  $H_a$  : Data berdistribusi tidak normal
- b) Kriteria pengujian data berdistribusi normal
  - 1) Jika tingkat signifikansi ( $p$ ) >  $\alpha = 0,05$ . Maka data berdistribusi normal.
  - 2) Jika tingkat signifikansi ( $p$ ) <  $\alpha = 0,05$ . Maka data berdistribusi tidak normal.

Berikut hasil pengujian normalitas dengan menggunakan SPSS (*Statistical Package For Sosial Science*) for windows evaluation rerleas 22.0.

**Tabel 2 Tabel Pengujian Normalitas**

Deskripsi	Pre-test	Post-test
N	30	30
Mean	125,50	136,27
P- Value	0,200	0,200
Keterangan	( $p$ ) > $\alpha = 0,05$	( $p$ ) < $\alpha = 0,05$
Status	Normal	Normal

Dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa nilai signifikansi dari kerjasama siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan untuk *pre-test* dan *post-test* diperoleh nilai signifikansi P-Value lebih besar dari nilai alpha (5%), sehingga diputuskan bahwa  $H_0$  diterima yang berarti bahwa data memenuhi asumsi normal. Sehingga data penelitian tersebut layak digunakan untuk penelitian selanjutnya.

### Pengujian Hipotesis

Pada bagian ini akan dikemukakan pengujian hipotesis berdasarkan dari hasil data yang diperoleh dari tes yang telah diberikan. Kemudian hasil 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 *Paired t-test* (*t-test* sampel sejenis). Nilai yang digunakan dalam perhitungan uji *paired t-test* adalah nilai *pre-test* dan *post-test*.

1. Uji *paired t-test* (*t-test* sampel sejenis)

Perhitungan uji *paired t-test* dan *post-test*

**Tabel 3 Hasil Perhitungan uji-t**

No	Variabel	T <sub>hitung</sub>	T <sub>tabel</sub>	Sig. (2-tailed)	Keterangan
1	Pre-test dan post-test	6,103	2,045	0,000	Ada pengaruh

- 1) Menentukan Nilai Kritis ( $t_{tabel}$ )  
 Dipilih *level of significant* : 0,05 (5%)  
 Derajat bebas pembagi ( $df$ ) =  $n - 1 = 30 - 1 = 29$   
 Nilai  $t_{tabel} = 2,045$
- 2) Merumuskan Hipotesis  
 $H_0 : \mu_1 > \mu_0$ , berarti tidak ada pengaruh yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test*.  
 $H_a : \mu_1 < \mu_0$ , berarti ada pengaruh yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test*.
- 3) Kriteria pengujian Uji-T
  - a)  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan  $Sig < \alpha = 0,05$
  - b)  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  dengan  $Sig > \alpha = 0,05$

Berdasarkan pada tabel 4.3 menunjukkan bahwa hasil uji *t pre-test* dan *post-test* mempunyai nilai  $t_{hitung}$  sebesar  $6,103 > t_{tabel} 2,045$  dengan  $Sig = 0,000 < \alpha = 0,05$  yang sesuai dengan kriteria pengujian. Hal ini berarti menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga ada pengaruh yang signifikan pada penerapan permainan kecil terhadap kerjasama siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan pada siswa kelas V SDN Mojotengah Menganti Gresik.

### Pembahasan

Pembahasan ini akan membahas penguraian tentang penerapan permainan kecil terhadap kerjasama siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan pada siswa kelas V SDN Mojotengah Menganti Gresik. Permainan kecil merupakan suatu permainan yang tidak mempunyai peraturan baku. Permainan yang sangat mudah dimainkan oleh siapa saja, mulai dari anak-anak sampai orang dewasa yang banyak mengandung unsur kegembiraan dan kerjasama.

Penelitian ini dilaksanakan selama 3 kali pertemuan, dalam setiap pertemuan ada 3 jenis permainan yang mengandung unsur kerjasama. Pada pertemuan pertama memberikan *pre-test* yaitu berupa angket kerjasama dan perlakuan dengan memberi permainan bersatu kita teguh bercerai kita runtuh, mencuri ekor mas, dan bola tangan. Pertemuan kedua memberikan perlakuan dengan memberi permainan karapan sapi, rajawali

mengejar anak ayam dan menjala ikan. Sedangkan pertemuan ketiga memberi perlakuan dengan permainan mencuri harta karun, berburu binatang dan kotak pintar kemudian melakukan *post-test* pengisian angket kerjasama siswa. Pada proses pemberian permainan kecil siswa merasa sangat senang karena permainan yang diberikan peneliti ada berbagai macam variasi yaitu permainan bersatu kita teguh bercerai kita runtuh, mencuri ekor mas, bola tangan, karapan sapi, rajawali mengejar anak ayam, menjala ikan, mencuri harta karun, berburu binatang dan kotak pintar yang mengandung unsur kerjasama. Semua siswa merasakan semua jenis permainan bersatu kita teguh bercerai kita runtuh, mencuri ekor mas, bola tangan, karapan sapi, rajawali mengejar anak ayam, menjala ikan, mencuri harta karun, berburu binatang dan kotak pintar mereka sangat antusias dan lebih semangat serta lebih akrab satu sama sehingga permainan baru mudah dimengerti dan menimbulkan rasa kompetitif yang sehat, sehingga membangkitkan kemauan belajar yang sungguh-sungguh.

Dari hasil penelitian di lapangan terdapat beberapa faktor yang menyebabkan adanya pengaruh penerapan permainan kecil terhadap kerjasama siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan diantaranya yaitu nilai-nilai kerjasama sangat tinggi dan menuntut siswa untuk saling bekerjasama satu sama lain. Selain itu jiwa bersaing mereka sangat tinggi sehingga siswa mampu menjalin kerjasama tiap individu dengan baik dan siswa menginginkan untuk memenangkan permainan dalam setiap permainan yang diberikan peneliti pada saat penelitian. *Obsever* mampu mengendalikan sekaligus memperhatikan siswa pada tiap-tiap permainan yang dilakukan siswa selama proses penelitian berlangsung.

Temuan-temuan pada saat dilapangan yaitu guru PJOK tidak pernah memberikan permainan-permainan, setiap pembelajaran PJOK guru selalu memberi materi bola voli dan kasti sehingga siswa merasa bosan saat pembelajaran PJOK berlangsung. Siswa menjadi individual dan siswa bermain sendiri tanpa memperdulikan temannya. Permainan-permainan yang diberikan peneliti sangat memotivasi siswa untuk kembali bersemangat. Sarana prasarana yang dimiliki SDN Mojotengah Menganti Gresik kurang memadai. Lapangan yang dimiliki sekolah cukup luas, tetapi lapangan sekolah tidak berfungsi semua karena terkadang lapangan dijadikan tempat parkir guru. Bahkan kalau hujan sebageian lapangan menjadi licin. Selain itu Sekolah hanya mempunyai lapangan Bolavoli yang tiang netnya selalu berdiri tegak dilapangan, jadi proses pembelajaran PJOK sangat terganggu dan tidak berjalan maksimal oleh adanya tiang net tersebut.

Dari beberapa penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dalam penerapan permainan kecil terhadap kerjasama siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan pada siswa kelas V SDN Mojotengah Menganti Gresik.

## PENUTUP

### Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian tentang penerapan permainan kecil terhadap kerjasama siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan pada siswa kelas V SDN Mojotengah Menganti Gresik, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Ada pengaruh yang signifikan dari penerapan permainan kecil terhadap kerjasama siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan pada siswa kelas V SDN Mojotengah Menganti Gresik dibuktikan dengan  $t_{hitung} 6,103 > t_{tabel} 2,045$  dengan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  yang berarti bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.
2. Besarnya pengaruh penerapan permainan kecil terhadap kerjasama siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan pada siswa kelas V SDN Mojotengah Menganti Gresik berdasarkan peningkatan prosentase yaitu sebesar 8,5 %.

### Saran

1. Kepada Guru PJOK agar lebih memperkenalkan berbagai macam permainan kecil kepada siswa supaya siswa lebih aktif dan semangat serta saling kerjasama antar teman sehingga siswa tidak merasa bosan dan menjadi individual saat pembelajaran PJOK.
2. Penelitian ini perlu dikembangkan lagi sehingga perlu dilakukan penelitian sejenis dan disarankan mengambil subyek yang lebih banyak, sehingga dapat dijadikan bahan kajian yang lebih baik lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

Granic, Isabela. 2014. *The Benefits of Playing Video Games*. (<https://www.apa.org/pubs/journals/releases/a-mp-a0034857.pdf>). diakses pada 13 Februari 2017 pukul 14:15).

Hartati, Sasmita Christina Yuli, dkk. 2012. *Permainan kecil (cara mengembangkan fisik, motorik, keterampilan sosial dan emosional)*. Malang : Wineka Media.

Hartono, Soetanto, dkk. 2013. *Pendidikan Jasmani (Sebuah Pengantar)*. Surabaya : Unesa University Press.

[https://id.m.wikipedia.org/wiki/penelitian\\_deskriptif](https://id.m.wikipedia.org/wiki/penelitian_deskriptif) diakses pada 22 November 2016 pukul 10:57 WIB.

Husdarta. 2015. *Manajemen Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta.

Kristiyandaru, Advendi. 2010. *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.

Maksum, Ali. 2009. *Statistik Dalam Olahraga*. Surabaya: Tanpa penerbit.

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

Goldstein, Jeffrey. 2012. *Play in Children's Development, Health and Wellbein*. Eropa: Utrecht University. (<http://www.ornes.nl/wp-content/uploads/2010/08/Play-in-children-s-development-health-and-well-being-feb-2012.pdf>) diakses pada 13 Februari 2017 pukul 14:10).

Sagala, Syaiful. 2011. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

Santosa. 2012. *Teori kerjasama dan persaingan kelompok*. (Online), (<http://imadiklus.com/teori-kerjasama-dan-persaingan-kelompok/>), diakses 03 November 2016 pukul 23:16 WIB.

Siswanto, Hadi. 2010. *Pendidikan Kesehatan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pustaka Rihana.

Supendi Pepen, Nurhidayat. 2016. *50 Permainan Indoor dan Outdoor Mengasikkan*. Jakarta : Penebar Swadaya Group.

Tim Penyusun. 2014. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.

UU RI No. 20. 2003 Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta.