

**PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP MINAT SISWA DALAM
MENGIKUTI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI, OLAAHRAHA DAN
KESEHATAN
(STUDI PADA SDN PELEM II KECAMATAN KERTOSONO, KABUPATEN NGANJUK)**

Anggara Effendi*, Sasminta Christina Yuli Hartati

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya,
anggaraeffendi77@gmail.com

Abstrak

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, ketrampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga. Namun banyak kita jumpai bahwasanya banyak guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang mengajar secara monoton kepada siswa dalam pembelajaran karena terbatasnya sarana dan prasarana, sehingga minat siswa pada pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan cenderung menurun. Tujuan dari penelitian ini adalah 1) Untuk mengetahui Pengaruh Penerapan Permainan Tradisional Terhadap Minat Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan pada Siswa Kelas V SDN Pelem II Kecamatan Kertosono, Kabupaten Nganjuk. 2) Mengetahui besarnya Pengaruh Penerapan Permainan Tradisional Terhadap Minat Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan pada Siswa Kelas V SDN Pelem II Kecamatan Kertosono, Kabupaten Nganjuk. Sasaran penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Pelem II Kec. Kertosono Kab. Nganjuk dan jumlah sampel yang diambil sebanyak 21 siswa. Metode dalam analisa ini menggunakan metode statistik kuantitatif deskriptif. Sedangkan proses pengambilan data dilakukan dengan menggunakan angket skala likert. Hasil analisa statistik didapatkan t_{hitung} sebesar $8,744 \geq t_{tabel} 1,721$ dengan $Sig = 0,000 \leq \alpha = 0,05$ yang berarti menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga ada Pengaruh Penerapan Permainan Tradisional Terhadap Minat Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan pada Siswa Kelas V SDN Pelem II Kecamatan Kertosono, Kabupaten Nganjuk. Besarnya pengaruh penerapan permainan Tradisional terhadap minat siswa dalam pembelajaran PJOK sebesar 11 %.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Minat Belajar Siswa

Abstract

Physical education, sports and health is essentially an integral part of the education system as a whole, aims 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 of us have encountered that many teachers of physical education, sport, health and monotonous teaching to students in learning because of the limited facilities and infrastructure, so the interest of students in physical education lessons, sports, and health tends to decline. The purpose of this research is 1) To know the Effect Application of Traditional Games interest In Learning Following Physical Education, Sport and Health in Class V SDN Pelem II Subdistrict Kertosono, Nganjuk. 2) Determine the amount of Influence Application of Traditional Games interest In Learning Following Physical Education, Sport and Health in Class V SDN Pelem II Subdistrict Kertosono, Nganjuk. Goal of this research is a class V student of SDN Pelem II Subdistrict Kertosono, Nganjuk and the number of samples taken as many as 21 students. The method in this analysis using quantitative descriptive statistical methods. While the process of data collection is done by using a Likert scale questionnaire. Statistical analysis values obtained $t_{count} 8,744 \leq t_{table} 1,721$ with $Sig = 0,000 \geq \alpha = 0,05$, indicating that H_0 is accepted and H_a rejected, so there Effect Application of Traditional Games interest In Learning Following Physical Education, Sport and Health in Class V SDN Pelem II Subdistrict Kertosono, Nganjuk. The magnitude of the effect of applying a traditional game to interest students in learning physical education, sport and health by 11%.

Keywords: Traditional Game, Interest of Student Learning

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani sering dianggap sebagai pendidikan untuk jasmani dan pendidikan melalui jasmani. Artinya pendidikan jasmani tidak hanya bertugas untuk mendidik siswa dalam perkembangan dan untuk pertumbuhan jasmani saja, namun penanaman sikap dan nilai-nilai hidup yang benar ditanamkan melalui aktivitas jasmani. Pendidikan jasmani memegang peran penting dalam pembentukan manusia seutuhnya. (Kristiyandaru, 2010: 34).

Berdasarkan wawancara dengan guru pengajar PJOK Bpk Joko Susilo S.Pd, pada hari jumat tanggal 25 maret 2016, dari beberapa aspek pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan ada beberapa ruang lingkup yang belum terlaksana dengan baik, yaitu model pembelajaran yang kurang menarik dan sarana prasarana yang terbatas. Hal ini dikarenakan perbedaan karakteristik dari setiap individu guna mendorong kearah perubahan yang lebih baik belum terlaksana, akhirnya akan membuat siswa tidak antusias dalam mengikuti pelajaran. Akibatnya pembelajaran PJOK di SDN Pelem II Kecamatan Kertosono Kabupaten Nganjuk belum efektif. Oleh karena itu, apabila penerapan yang dipakai untuk pembelajaran tidak sesuai kemampuan dan apa yang diinginkan oleh siswa, siswa akan merasa bosan dan akhirnya malas dalam mengikuti pembelajaran PJOK, sehingga tujuan program pendidikan jasmani tidak tersampaikan dengan baik.

Dengan pemilihan penerapan pengenalan dan pembelajaran permainan tradisional merupakan permainan yang tidak memiliki peraturan resmi, seperti peraturan permainan, alat yang digunakan dalam sebuah permainan, luas tempat permainan ataupun durasi permainannya yang mana permainan ini tidak terikat dengan aturan-aturan yang baku akan menciptakan kemauan dan minat siswa akan materi yang diajarkan. Seperti halnya pada pembelajaran jenis olahraga yang lain, pada pembelajaran siswa diajarkan macam-macam permainan tradisional dan upaya mengenal berbagai macam permainan tradisional. Dalam rangka meningkatkan seberapa besar permainan tradisional terhadap minat siswa pada pembelajaran PJOK, perlu adanya upaya saling menerapkan permainan tradisional diharapkan dengan cara ini pembelajaran dapat terlaksana sesuai perkembangan siswa yang sedang belajar agar siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran sehingga pembelajaran bisa efektif.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis akan mengadakan penelitian dengan judul “Penerapan Permainan Tradisional Terhadap Minat Siswa Dalam Pembelajaran PJOK, pada siswa kelas V SDN Pelem II Kertosono, Nganjuk”.

PERMAINAN TRADISIONAL

Bermain dan permainan adalah suatu kegiatan yang sangat dibutuhkan untuk kehidupan manusia. Setiap insan manusia 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 (Hartati, dkk 2012: 1).

Menurut Hartati, dkk (2012: 28) permainan tradisional merupakan permainan yang telah dimainkan anak-anak pada suatu daerah tertentu secara tradisi, yang dimaksud tradisi disini adalah permainan ini telah diwariskan dari generasi berikutnya.

Dapat disimpulkan permainan tradisional adalah sebuah permainan yang dilakukan anak-anak yang secara menurun dengan peraturan yang tidak resmi.

MINAT

Minat adalah sebuah keinginan yang muncul pada diri manusia. Minat akan muncul jika seseorang menyukai apa yang akan mereka lakukan.

PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA DAN KESEHATAN

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan adalah mata sebuah mata pelajaran yang merupakan suatu bagian dari pendidikan yang menyeluruh dalam proses pembelajarannya mengutamakan aktivitas jasmani dan membiasakan hidup sehat untuk menuju pertumbuhan dengan pengembangan jasmani, mental, sosial, dan emosional yang selaras,serasi, dan seimbang.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen semu dengan pendekatan kuantitatif.

Rancangan penelitiannya dapat dikatakan sebagai berikut:

T1	X	T2
----	---	----

Keterangan :

T1 : *Pre-test*

X : Perlakuan

T2 : *Post-test*

Populasi adalah keseluruhan individu atau obyek yang dimaksudkan untuk diteliti dan nantinya akan digeneralisasikan. Generalisasi adalah suatu cara

pengambilan kesimpulan terhadap kelompok individu atau obyek yang lebih sedikit (Maksum, 2012: 53).

Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Pelem II Kec. Kertosono Kab. Nganjuk tahun ajaran 2015/2016 yang berjumlah 21 siswa.

I instrumen dalam penelitian ini menggunakan skala likert yang dibuat dalam bentuk pilihan yang sudah disediakan.

Angket yang digunakan adalah adopsi dari skripsi Tirta dengan judul Penerapan Pembelajaran Permainan Bola Voli untuk meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan” pada siswa kelas V SDN Tlanak II Kecamatan Kedungpring Kabupaten Lamongan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Akan membahas tentang hasil penelitian yang dikaitkan dengan tujuan penelitian yang telah dibahas pada bab sebelumnya, pada bab ini dapat diuraikan dengan deskripsi data dan pengujian hipotesis. Deskripsi data disajikan berupa data nilai *pre-test* dan *post-test* yang dihasilkan dari pengisian angket tentang minat belajar siswa terhadap pembelajaran PJOK melalui penerapan permainan tradisional pada siswa kelas V SDN Pelem II Kecamatan Kertosono Kabupaten Nganjuk dengan jumlah sebanyak 21 siswa.

Dalam penghitungan analisis data ini peneliti menggunakan dua jenis teknik analisis yaitu perhitungan statistik manual dan program IBM *Statistical Package For the Social Sciences* (SPSS) *for Windows* release 21.0

Berdasarkan hasil dengan perhitungan manual dan dengan menggunakan program IBM SPSS *for windows* release 21.0 . hasil dari

perhitungan statistik yang sudah dilakukan peneliti menghasilkan deskripsi data :

Tabel 1 Hasil Perhitungan *Pre-test* dan *Post-test*

Deskripsi	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Selisih
Rata-rata	66,33	73,76	7,43
Standar Deviasi	5,534	2,624	2,91
Varian	30,633	6,890	23,743
Nilai Minimum	58	70	12
Nilai Maksimum	76	79	3
Peningkatan	11 %		

Berdasarkan hasil analisis table 1 di atas, telah tercantum hasil data yang didapat sebelum diberikannya perlakuan penerapan permainan tradisional (*pre-test*) yaitu didapat jumlah skor rata-rata sebesar 66,33 dengan standar deviasi 5,534, varian sebesar 30,633 dengan nilai minimum yaitu 58 dan nilai maksimumnya adalah 76.

Sedangkan hasil data yang diperoleh sesudah diberikan perlakuan penerapan permainan tradisional (*post-test*) yaitu didapat jumlah skor rata-rata sebesar

73,76 dengan standar deviasi 2,624, varian sebesar 6,890 dengan nilai minimum yaitu 70 dan nilai maksimumnya adalah 79.

Dari hasil tabel tersebut diketahui bahwa ada peningkatan minat belajar siswa dalam PJOK sebelum dan sesudah diberi perlakuan penerapan permainan tradisional. Penerapan permainan tradisional diberikan kepada siswa menunjukkan peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran PJOK sebesar 11 %. Jadi, dapat dikatakan bahwa dengan penerapan permainan tradisional mempengaruhi minat belajar siswa dalam PJOK.

Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan untuk menguji apakah data yang dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Dari perhitungan IBM SPSS *for windows* release 21.0 menggunakan uji normalitas *One Sample Kolmogorov-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 pada tabel 2 dengan menggunakan IBM SPSS *for windows* release 21.0

Tabel 2 Tabel Pengujian Normalitas

Deskripsi	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
N	21	21
Mean	66,33	73,76
P-Value	0,454	0,464
Keterangan	(p) > $\alpha = 0,05$	(p) > $\alpha = 0,05$
Status	Normal	Normal

Dari beberapa tabel di atas, dapat dijelaskan nilai signifikansi dari minat belajar siswa dalam PJOK untuk *pre-test* dan *post-test* diperoleh nilai signifikansi P-Value lebih besar dari nilai alpha (5%), sehingga diputuskan bahwa data memenuhi asumsi normal. Sehingga data penelitian tersebut layak digunakan untuk penelitian selanjutnya.

Hasil Pengujian

Untuk menjawab hipotesis yang telah diajukan, maka uji analisis yang digunakan adalah uji beda rata-

rata dengan memakai 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*.

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

Tabel 3 Hasil Perhitungan Uji-T

N o	Variabel	T _{hitung}	T _{tabel}	Sig.	Keterangan
1	Pre-test dan Post-test	8,744	1,721	0,000	Ada pengaruh

Berdasarkan pada tabel 3 menunjukkan bahwa hasil uji *t pre-test* dan *post-test* mempunyai nilai t_{hitung} sebesar $8,744 \geq t_{tabel} 1,721$ dengan $Sig = 0,000 \leq \alpha = 0,05$ yang sesuai dengan kriteria pengujian. Hal ini berarti menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga ada pengaruh penerapan permainan tradisional terhadap minat belajar siswa pada siswa kelas V SDN Pelem II Kecamatan Kertosono Kabupaten Nganjuk.

Pembahasan

Bagian ini akan membahas tentang pengaruh penerapan permainan tradisional terhadap minat siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK pada siswa kelas V SDN Pelem II Kecamatan Kertosono, Kabupaten Nganjuk. Permainan tradisional adalah suatu model pembelajaran yang belum pernah diterapkan pada pembelajaran PJOK di SDN Pelem II Kecamatan Kertosono, Kabupaten Nganjuk. Model pembelajaran yang kurang menarik dan sarana prasarana yang terbatas membuat siswa tidak merasa antusias mengikuti pembelajaran PJOK. Akibatnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK menurun.

Hal tersebut membuat peneliti melakukan penelitian menggunakan permainan tradisional bertujuan meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK di sekolah. Sebelum diterapkannya permainan tradisional sebagian besar siswa banyak yang malas dalam melakukan aktivitas gerak. Sebelum diberikannya *treatment* permainan tradisional siswa terlebih dahulu mengisi angket awal *pre-test* sebagai data awal minat siswa. Setelah itu pertemuan berikutnya siswa diberikan permainan tradisional pada materi inti yaitu Berburu Binatang, Gembatan, dan Tom and Jerry. Pada awalnya para siswa merasa bingung dalam memahami permainan karena namanya yang unik dan belum pernah diberikan oleh guru PJOK, tetapi setelah dijelaskan secara rinci tentang peraturan pada permainan tersebut siswa merasa bersemangat untuk melakukannya. Antusiasme siswa untuk melakukan permainan tradisional cukup tinggi, siswapun merasa senang ketika melakukannya.

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

Temuan-temuan selama proses pada saat penelitian adalah guru PJOK sering datang terlambat dan justru guru tidak langsung memberikan pembelajaran PJOK melainkan aktivitas lain yang tidak berhubungan dengan pembelajaran. Akibatnya banyak siswa yang melakukan aktivitas sendiri, yaitu siswa banyak duduk-duduk santai sambil ngobrol dengan teman-temannya. Sifat acuh dari guru tentu membuat pembelajaran PJOK yang seharusnya mampu meningkatkan aktivitas gerak dan kemampuan motorik siswa justru menjadi aktivitas yang tidak bermanfaat bagi siswa.

Dari hasil penelitian dan perhitungan manual serta dengan program IBM SPSS (*Statistical Package For the Social Sciences*) for Windows release 21.0 dapat diketahui hasil *pre-test* dengan hasil *post-test* mengalami peningkatan. Dimana, hasil uji *t pre-test* dan *post-test* mempunyai nilai t_{hitung} sebesar $8,744 \geq t_{tabel} 1,721$ dengan $Sig = 0,000 \leq \alpha = 0,05$ yang berarti menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga ada pengaruh penerapan permainan tradisional terhadap minat belajar siswa dalam PJOK pada siswa kelas V SDN Pelem II Kecamatan Kertosono Kabupaten Nganjuk. Besarnya pengaruh penerapan permainan tradisional terhadap minat siswa dalam pembelajaran PJOK sebesar 11 %.

Berdasarkan hipotesis yang diusulkan oleh peneliti bahwa ada pengaruh penerapan permainan tradisional terhadap minat belajar siswa dalam PJOK pada siswa kelas V SDN Pelem II Kecamatan Kertosono Kabupaten Nganjuk ternyata terbukti H_0 ditolak dan H_a diterima. Ada beberapa hal yang terjadi pada saat penelitian dilaksanakan yaitu pada saat pengenalan dan pemberian permainan tradisional siswa terlihat sangat antusias dalam pembelajaran PJOK. Hal itu dikarenakan penyampaian cara bermain sangat sederhana, permainannya mudah dipahami. Selain itu siswa belum pernah diberikan materi permainan tradisional sebelumnya oleh guru PJOK, sehingga siswa merasa tertarik untuk melakukan permainan tersebut.

Beberapa faktor di atas merupakan hal-hal yang terjadi ketika penelitian dilaksanakan sehingga memungkinkan terjadi adanya pengaruh penerapan permainan tradisional terhadap minat belajar siswa dalam PJOK pada siswa kelas V SDN Pelem II Kecamatan Kertosono Kabupaten Nganjuk.

PENUTUP

Simpulan

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa :

1. Ada pengaruh yang signifikan dari penerapan permainan tradisional terhadap minat siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK pada siswa kelas V SDN Pelem II Kecamatan Kertosono Kabupaten Nganjuk. Dibuktikan dengan hasil nilai t_{hitung} sebesar $8,744 \geq t_{tabel} 1,721$ dengan $Sig = 0,000 \leq \alpha = 0,05$ yang berarti menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.
2. Besarnya pengaruh penerapan permainan tradisional terhadap minat siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK pada siswa kelas V SDN Pelem II Kecamatan Kertosono Kabupaten Nganjuk berdasarkan peningkatan prosentase yaitu sebesar 11 %.

Saran

Berdasarkan pembahasan dalam penelitian ini, maka diberikan beberapa saran untuk perbaikan untuk sekolah :

1. Guru sebaiknya lebih memperhatikan penggunaan permainan tradisional sebagai sarana untuk meningkatkan minat siswa agar mereka tidak merasa bosan dengan pembelajaran PJOK.
2. Permainan tradisional dapat dijadikan bahan penelitian lebih lanjut untuk mendapatkan hasil penelitian yang maksimal, sebaiknya permainan yang diterapkan nantinya disesuaikan dengan kondisi siswa dan keadaan di sekolah yang akan dijadikan sebagai tempat penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Iif Khoiru, dkk. 2011. *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu*. Jakarta: PT Prestasi Pustaka.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Asri, Budiningsih. 2004. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bachri. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Fad, Aisyah. 2014. *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*. Jakarta: Cerdas Interaktif.
- Hartati, Sasmina Christina Yuli, dkk. 2012. *Permainan Kecil*. Surabaya: Wineka Media.
- Hartono, Soetanto, dkk. 2013. *Pendidikan Jasmani (Sebuah Pengantar)*. Surabaya: Unesa University Press.
- Kristiyandaru, Advendi. 2010. *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.

Maksum, Ali. 2006. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.

Maksum, Ali. 2009. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.

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

Prana, Indiyah. 2010. *Permainan Tradisional Jawa (Sebuah Pengantar)*. Klaten: Macanan Jaya Cemerlang.

Soemitro. 1992. *Permainan Kecil*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan kebudayaan, Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi.