Pengaruh Penerapan Permainan Kecil Terhadap Partisipasi Aktif Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

Octa Primanda Pradhana*, Bambang Ferianto Tjahyo Kunjoro

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Olahraga,

Universitas Negeri Surabaya

*e-mail: Octaprimanda3@gmail.com

Abstrak

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan mempunyai tujuan yang secara umum adalah untuk kesehatan jasmani dan rohani, serta menumbuhkan rasa sportivitas. Selain itu, tujuan PJOK juga untuk memenuhi kebutuhan gerak siswa. Pada saat peneliti melakukan observasi awal, banyak temuan dilapangan yang membuat siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Siswa hanya melakukan *stretching*, berlari mengelilingi lapangan, dan langsung diberikan materi inti tanpa ada pemansan lain menggunakan permainan kecil. Pada pembelajaran PJOK terdapat banyak permainan yang menuntut siswa untuk berpartisipasi aktif agar tujuan pembelajaran bisa terwujud, dan salah satunya yaitu permainan kecil. Partisipasi aktif yaitu siswa ikut berperan aktif dalam pembelajaran seperti bertanya, membantu sesama teman saat ada kesulitan dan selalu berusaha dalam setiap tugas yang diberikan guru. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan kecil pada siswa kelas VIII E MTsN 4 Mojokerto, serta ntuk mengetahui besarnya pengaruh permainan kecil terhadap partisipasi aktif siswa pada pembelajaran PJOK siswa kelas VIII E MTsN 4 Mojokerto. Jenis penelitian ini menggunakan eksperimen semu dengan pendekatan kuantitatif. Sedangkan proses pengambilan data dilakukan dengan menggunakan instrumen APF. Adapun hasil yang didapat dari perhitungan menggunakan SPSS maupun manual yaitu, rata-rata pre-test 28,16 dan post-test 30,48. Sedangkan uji T yaitu nilai t_{hitung} sebesar $3,908 > t_{tabel} 2,064$ dengan $Sig = 0,001 \geq \alpha = 0,05$ yang sesuai dengan kriteria pengujian. Hal ini berarti menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga ada pengaruh penerapan permainan kecil terhadap partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran PJOK siswa kelas VIII E MTsN 4 Mojokerto. Pengaruhnya yaitu sebesar yaitu 8,23 %.

Kata Kunci: Permainan Kecil, Partisipasi Aktif Siswa.

Abstract

Physical education, sports, and health have goals that are generally for physical and spiritual health, as well as foster a sense of sportsmanship. In addition, the purpose of PJOK is also to meet the student's movement needs. Preliminary observations showed many findings in the field make students less active in learning. Students only do stretching, run around the field, and immediately given core material without any other users using small games. In PJOK learning there are many games that require students to participate actively so that learning goals can be realized, including small game. Active participation is that students play an active role in learning such as asking questions, helping fellow friends when there are difficulties and always trying in every task given by the teacher. The objectives of this study were to find out the influence of small games on class VIII E of MTsN 4 Mojokerto, as well as to find out the effect of the smallest participation of students on the learning of class VIII E of MTsN 4 Mojokerto. This type of research used a quasi-experimental quantitative approach. Whereas the data collection process is carried out by using APF instruments. The results obtained from the calculation using SPSS and manually counted, mean of pre-test 28.16 and post-test 30.48. While the T-test is the value of count for $3.908 > t_{table} 2.064$ with $Sig = 0.001 \geq \alpha = 0.05$ which corresponds to the authors' test. This indicates that H_0 is rejected and H_a accepted so there were the effects of the application of small games on the active participation of students in learning PJOK class VIII E MTsN 4 Mojokerto, as for the effect of equal to 8.23%.

Keywords: Small Game, Active Student Participation

PENDAHULUAN

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pengertian pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan jasmani dan olahraga adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan (Paturusi, 2012:4).

Berdasarkan dari hasil wawancara pada guru PJOK MTsN 4 Mojokerto Drs. M. Khoirul Huda dan pengamatan penulis skripsi saat proses pembelajaran di MTsN 4 Mojokerto pada mata pelajaran PJOK Kamis 19 Oktober 2017, penulis melihat kurangnya keaktifan gerak siswa pada pembelajaran PJOK. Siswa cenderung melakukan aktivitas yang disukai, tidak mengikuti instruksi maupun tugas gerak yang diberikan guru sehingga kebutuhan gerak siswa pada pembelajaran PJOK kurang terpenuhi. Minimnya pembelajaran yang menyenangkan dan permainan-permainan yang membuat anak senang, sehingga pembelajaran kurang efektif dan inovatif.

Menurut (Permendiknas No. 22 tahun 2006: 513) Terdapat 7 ruang lingkup pada pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan tingkat menengah atas yaitu permainan olahraga, aktivitas ritmik, aktivitas akuatik, aktivitas atletik, aktivitas pengembangan diri, aktivitas senam dan kesehatan. Permainan kecil termasuk dalam 7 ruang lingkup PJOK. Permainan kecil adalah suatu bentuk permainan yang tidak mempunyai peraturan yang baku, baik itu mengenai peraturan permainannya, alat-alat yang digunakan, ukuran lapangan, maupun lama permainannya. Hal ini dapat disesuaikan dengan keadaan, kondisi atau situasi. Disamping itu belum mempunyai induk organisasi baik yang bersifat nasional maupun internasional (Hartati, dkk 2013:27). Partisipasi aktif siswa sangat dibutuhkan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dari segi bahasa, partisipasi adalah turut berperan serta dalam suatu kegiatan (KBBI:2018). Aktif memiliki artian giat, bekerja, berusaha (KBBI, 20018:6).

Dalam proses pembelajaran PJOK seharusnya ada interaksi yang menimbulkan pembelajaran yang menyenangkan guna memenuhi kebutuhan gerak siswa serta tidak keluar dari materi yang diajarkan. Memenuhi kebutuhan gerak siswa tidak hanya melalui pembelajaran inti saja, tetapi bagaimana guru mampu menciptakan suasana yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa untuk melakukannya. Disini peneliti melihat kurangnya kreativitas guru sehingga mengakibatkan kurangnya gerak siswa pada pembelajaran.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa melalui

pembelajaran yang diberikan oleh guru, siswa tidak termotivasi untuk melakukan gerakan dengan sungguh-sungguh, karena pembelajaran kurang menarik sehingga keaktifan gerak siswa tidak terpenuhi. Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penerapan Permainan Kecil Terhadap Partisipasi Aktif Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan pada siswa kelas VIII MTsN 4 Mojokerto”.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen semu dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali (Maksum, 20012:14). Desain penelitian ini dengan menggunakan *One Group Pre-test dan Post-test*

Penelitian ini dilaksanakan di MTsN 4 Mojokerto yang beralamat di Jl. Madureso, Kec. Dawarblandong, Kab. Mojokerto. Populasi dalam penelitian ini adalah Kelas VIII MTsN 4 Mojokerto yang berjumlah 173 siswa.. Teknik pengambilan sampelnya menggunakan *cluster random sampling* untuk menentukan kelas yang akan menjadi kelas penelitian atau eksperimen. Instrumen penelitian ini menggunakan Analisa Proporsi Fokus (APF).

Adapun penelitian yang terkait yaitu: Moh. Alfian Habibi Pengaruh permainan tradisional terhadap partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas X SMAN 1 Kediri 2015. Peningkatan yang signifikan melalui implementasi, yang dibuktikan dari hasil perhitungan partisipasi aktif siswa mengalami peningkatan sebesar 88,76 %. Nugroho Heri Susanto Penerapan permainan berkarakter terhadap partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas V SDN Mojorejo III, Kec. Modo, Kab. Lamongan 2016. Ada pengaruh signifikan ke arah positif sebesar 64,6% terhadap partisipasi aktif siswa kelas V SDN Mojorejo III, Kec. Modo, Kab. Lamongan. Oky Rendra Satria Penerapan permainan tradisional terhadap partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa kelas V dan VI SDN 1 Kendalrejo Kabupaten Banyuwangi 2016. Tidak ada pengaruh yang signifikan penerapan permainan tradisional terhadap partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas V dan VI SDN 1 Kendalrejo Banyuwangi. Fajar Noviyanto, Upaya Peningkatan Partisipasi Aktif Siswa Dalam Permainan Bola Bakar Melalui Modifikasi Alat Pemukul Pada Kelas VI SD Negeri 02 Gerdu Kec. Karangpandan Kab. Karanganyar Tahun Ajaran 2012/2013. Hasil penelitian menunjukkan bahwa

melalui modifikasi alat pemukul dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam permainan bola bakar. Partisipasi siswa pada proses pembelajaran prasiklus masih rendah yaitu 46,66 %. Peningkatan terjadi pada siklus I yaitu 73,33 %. Pelaksanaan siklus II menyebabkan partisipasi siswa meningkat menjadi lebih tinggi yaitu 83,33 %. sehingga bisa mendukung suatu pembelajaran yang berkualitas. Ikbal Kemal Fikri1, Mudjihartono. Penerapan Model-Model Permainan Untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa Pada Pembelajaran Aktivitas Permainan Rounders 2016. Semua data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik prosentase, nilai partisipasi siswa pada observasi pra-siklus 19%, kemudian setelah dilakukan penelitian pada siklus 1 nilai partisipasi siswa 53% mengalami kenaikan 34% pada siklus 1, kemudian pada siklus 2 nilai partisipasi siswa 84% mengalami kenaikan 31%. Berdasarkan hasil analisis data tersebut, dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan model permainan pada pembelajaran aktivitas permainan rounders dalam pembelajaran pendidikan jasmani dapat meningkatkan partisipasi siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian disajikan menggunakan analisis statistik deskriptif sebagai berikut:

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

Deskripsi	Pre-test	Post-test	Selisih
Mean (Rata-rata)	28,16	30,48	2,32
Standar Deviasi	3,602	1,475	2,127
Varian	12,973	2,177	10,796
Nilai Minimum	19	28	-9
Nilai Maksimum	36	33	3
Peningkatan	8,23 %		

Data yang diperoleh sebelum diberikan perlakuan penerapan permainan kecil (*pre-test*) yaitu didapat jumlah skor rata-rata sebesar 28,16 dengan standar deviasi 3,602, varian sebesar 12,973 dengan nilai minimum yaitu 19 dan nilai maksimumnya adalah 36.

Sedangkan hasil data yang diperoleh sesudah diberikannya perlakuan penerapan permainan kecil (*post-test*) pada siswa kelas VIII E MTsN 4 Mojokerto yaitu didapat jumlah skor rata-rata sebesar 30,48 dengan standar deviasi 1,475, varian sebesar 2,177 dengan nilai minimum yaitu 28 dan nilai maksimumnya adalah 33.

Dari tabel 1 dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran PJOK sebelum dan sesudah diberi perlakuan menggunakan permainan kecil. Permainan kecil yang diberikan kepada siswa kelas VIII E MTsN 4 Mojokerto menunjukkan adanya peningkatan

partisipasi aktif, yaitu sebesar 8,23%. Sehingga, bisa dikatakan bahwa melalui penerapan permainan kecil, partisipasi aktif siswa bisa meningkat.

Tabel 2. Tabel Pengujian Normalitas

Deskripsi	Pre-test	Post-test
N	25	25
Mean	28,16	30,48
P-value	0,751	0,343
Keterangan	(p) > a = 0,05	(p) > a = 0,05
Status	Normal	Normal

Dari tabel 2, dapat dijelaskan bahwa nilai signifikansi dari partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran PJOK untuk *pre-test* dan *post-test* diperoleh nilai signifikansi P-Value lebih besar dari nilai alpha (5%), sehingga diputuskan H0 diterima yang berarti data yang diperoleh memiliki distribusi normal. Sehingga data penelitian tersebut layak digunakan untuk penelitian selanjutnya.

Tabel 3. Hasil Perhitungan Uji-T independen

Variabel	T _{hitung}	T _{tabel}	Keterangan
Pre-test dan Post-test	-3,908	2,064	Ada perbedaan

Menurut Widiyanto (2012 Kriteria Pengujian uji t sebagai berikut :

- 1) H₀ ditolak dan H_a diterima, jika t_{hitung} ≥ t_{tabel} dengan Sig ≤ α = 0,05
- 2) H₀ diterima dan H_a ditolak, jika t_{hitung} ≤ t_{tabel} dengan Sig ≥ α = 0,05

Berdasarkan pada table 3 menunjukkan bahwa hasil uji t *pre-test* dan *post-test* mempunyai nilai t_{hitung} sebesar 3,908 > t_{tabel} 2,064 dengan Sig = 0,001 ≥ α = 0,05 yang sesuai dengan kriteria pengujian. Hal ini berarti menunjukkan bahwa H₀ ditolak dan H_a diterima, sehingga ada pengaruh penerapan permainan kecil terhadap partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran PJOK siswa kelas VIII E MTsN 4 Mojokerto.

PENUTUP

Simpulan

Sebagaimana telah dijelaskan pada bab IV secara umum, peneliti telah menjawab rumusan masalah yang telah diajukan, demikian pula hipotesis merupakan arah kegiatan penelitian ini telah diuji maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Terdapat pengaruh Penerapan Permainan Kecil Terhadap Partisipasi Aktif Siswa dalam Pembelajaran PJOK kelas VIII MTsN 4 Mojokerto.
2. Penerapan Permainan Kecil terhadap Partisipasi Aktif Siswa dalam Pembelajaran PJOK dapat memberikan pengaruh ke arah yang positif yaitu sebesar 8,23 %.

Saran

Berdasarkan keseluruhan dari hasil dan pembahasan pada penelitian ini, maka ada beberapa

saran yang diharapkan dapat memberi manfaat dari hasil penelitian ini. Adapun saran tersebut sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil penelitian, maka penerapan permainan kecil dapat dijadikan alternatif bagi guru dalam memberikan materi PJOK guna meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.
2. Hasil penelitian ini bisa dijadikan perbandingan bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian selanjutnya supaya bisa mendapatkan hasil yang lebih maksimal.
3. Penelitian ini dapat dikembangkan dan menambah jumlah sampelnya supaya hasilnya dapat digeneralisasikan lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Hartati, Sasminta Christina Yuli, dkk. 2013. *Permainan Kecil (Cara efektif mengembangkan fisik/motorik, keterampilan social dan emosional)*. Malang: Wineka Media.
- Ikbal Kemal Fikri1, Mudjihartono. Penerapan Model-Model Permainan Untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa Pada Pembelajaran Aktivitas Permainan Rounders. Universitas Pendidikan Indonesia. Di akses *download.portalgaruda.org/article*. Rabu 5 September 2018 pkl 12.17.
- KBBI. 2018. <https://kbbi.web.id/partisipasi>. Online.
- Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Noviyanto Fajar. 2013. *Upaya Peningkatan Partisipasi Aktif Siswa Dalam Permainan Bola Bakar Melalui Modifikasi Alat Pemukul Pada Kelad VI SD Negeri 02 Gerdu Kec. Karangpandan Kab. Karanganyar Tahun Ajaran 2012/2013*. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Universitas Sebelas Maret Surakarta. Di akses <https://media.neliti.com/media/publications/13908-ID-upaya-peningkatan-partisipasi-siswa-dalam-permainan-bola-bakar-melalui-modifikas.pdf>. Rabu 5 September 2018 pkl 11.18.
- Paturusi, Ahmad. 2012. *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Jakarta : Rieneka Cipta.
- Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang *Standar Isi*. Jakarta: Depdiknas.
- Widiyanto, Mikha Agus, 2013. *Statistika Terapan*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Habibi, Moh. Alfian. 2015. Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Partisipasi Aktif Siswa dalam Pembelajaran PJOK pada Siswa Kelas X SMAN 1 Kediri. *Skripsi* Tidak Diterbitkan. Surabaya: PJOK FIK Unesa.
- Satria, Oky Rendra. (2016). Penerapan Permainan Tradisional Terhadap Partisipasi Aktif Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan pada Siswa Kelas V dan VI SDN 1 Kendalrejo Kabupaten Banyuwangi. *Skripsi*. Tidak Diterbitkan. Surabaya: PJOK FIK Unesa.
- Susanto, Nugroho Heri. 2016. Pengaruh Penerapan Permainan Berkarater Terhadap Partisipasi Aktif Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan (Pada Siswa Kelas V SDN Mojorejo III, Kec. Modo, Kab. Lamongan). *Skripsi* tidak diterbitkan. Surabaya: Jpo FIK Unesa.
- UU Nomor 20 Tahun 2003 *tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sinar Grafika.