PENGARUH PERMAINAN *KIPPERS* TERHADAP KETERAMPILAN MOTORIK SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA DAN KESEHATAN PADA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 20 SURABAYA

Fransiskus PuspoAdityo *, Sasminta Christina Yuli Hartati
S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Olahraga,
Universitas Negeri Surabaya
*fransiskuspuspoadityo@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Keterampilan motorik pada proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting, karena keterampilan motorik akan mempengaruhi seluruh gerak pada saat siswa tersebut mengikuti kegiatan belajar mengajar. Meteri permainan *kippers* merupakan materi yang baru bagi siswa kelas VIII SMP Negeri 20 Surabaya, dengan tersedianya lahan yang mencukupi, peralatan yang mudah dicari, dan peraturan yang mudah menjadi keuntungan untuk menyampaikan meteri permainan *kippers*.

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan *kippers* terhadap keterampilan motorik siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan dan jika ada, seberapa besar pengaruh permainan *kippers* terhadap keterampilan motorik siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan. Sampel penelitian ini menggunakan 2 kelompok, yaitu kelas VIII E dengan jumlah 33 siswa sebagai kelompok eksperimen dan kelas VIII D dengan jumlah 31 siswa sebagai kelompok kontrol.

Dari hasil analisis dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh permainan *kippers* terhadap keterampilan motorik siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 20 Surabaya karena dari hasil analisis menunjukkan bawah nilai t_{hitung} sebesar $-0,329 \leq t_{tabel}$ 2,660 dengan $Sig = 0,742 \geq \alpha = 0,05$ yang berarti menunjukkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak.

Kata kunci: permainan *kippers*, keterampilan motorik.

Abstract

Motoric skills in education process is very important. It affects the students movements while following the teaching and learning activities. Kippers game material was a new program for the Class VIII students, in Public Junior High School 20 Surabaya. However, it has a simple rules, easy to find tools, and sufficient field game which makes it more beneficial to use kippers materials.

The purpose of this research was to find out the effect of Kippers Game on student's motoric skills in physical education class. Moreover, this research aims to inquire the significant effect of Kippers game on student's motoric skills in physical education class. This research used 2 groups samples, Class VIII E with 33 students as experiment group and Class VIII D with 31 students as control group.

The data analysis showed that there were no effects of Kippers Game on student's motoric skills in physical education class. It is proven by the value of $t_{count} -0,329 \leq t_{tabel}$ 2,660 with $Sig = 0,742 \geq \alpha = 0,05$ which indicated that H_0 was accepted and H_a was rejected.

Keywords : Kippers Game and Motoric Skills.

PENDAHULUAN

Melalui pendidikan jasmani, anak-anak akan mengembangkan ketrampilan yang berguna bagi pengisian waktu senggang, mengembangkan hidup sehat, berkembang secara sosial, dan mengembangkan fisik dan mental, pendidikan Jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik dan kesehatan untuk menghasilkan perubahan kualitas individu (Husdarta, 2009:3).

Dalam Permendiknas Nomor 22 tahun 2006 mengatur tentang tujuh aspek ruang lingkup PJOK, nomor satu yang berbunyi: "Permainan dan olahraga meliputi : olahraga tradisional dan permainan, eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor, non - lokomotor dan manipulatif, atletik, kasti, *rounders*, *kippers*, sepak bola, bolabasket, bolavoli, tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis, dan beladiri, serta aktivitas lainnya".

Menurut Oxendine (dalam Riyanto, 2016: 16) menyatakan keterampilan motorik adalah terminologi yang digunakan dalam berbagai keterampilan yang mengarah kepenguasaan keterampilan gerak dasar aktivitas kesegaran jasmani. Menurut Cureton, (1975) Fungsi utama kemampuan motorik adalah untuk mengembangkan kesanggupan dan kemampuan setiap individu yang berguna untuk mempertinggi daya kerja. Keterampilan motorik terdiri atas keterampilan motorik kasar dan keterampilan motorik halus. Anak usia dini adalah periode paling kritis dan cepat dari perkembangan motorik dan kognitif yang lengkap dan sehat dalam kehidupan manusia peningkatan aktivitas fisik dapat memberikan manfaat motorik dan kognitif lintas masa kanak-kanak dan remaja (Ayyub, 2017: 2)

Setiap aspek keterampilan motorik kasar membutuhkan pengorganisasian gerakan otot, baik dalam aspek tempat dan waktu. Sebagai indikator dari kemahiran maka keterampilan diartikan sebagai kompensasi yang diperagakan oleh seseorang dalam menjalankan suatu 315 tugas yang berkaitan dengan pencapaian suatu tujuan. Keterampilan motorik kasar adalah keterampilan motorik yang menempatkan sedikit penekanan pada kecermatan dan secara khusus menghasilkan gerakan dari semua anggota badan (Coker, 2004). Berdasarkan survei peneliti pada siswa kelas VIII SMP Negeri 20 Surabaya dan hasil diskusi dengan guru PJOK Bapak Antok Fajar Pribadi, S.Pd pada tanggal 11 Oktober 2017, permasalahan yang terjadi, peserta didik kelas VIII termasuk siswa yang kurang aktif, masih banyak peserta didik yang melakukan kesalahan dalam gerak. Maka dari itu peneliti bermaksud mengadakan penelitian mengenai bagaimana memberikan suatu permainan yang memungkinkan dapat meningkatkan keterampilan motorik dengan memberikan permainan *kippers*, karena dalam permainan *kippers* terdapat

beberapa aspek yang dapat meningkatkan keterampilan motorik seperti melempar, menangkap, berlari, melompat, peneliti berharap bahwa dengan permainan *kippers* siswa dapat meningkatkan keterampilan motorik setiap individu siswa.

METODE

Desain penelitian merupakan sebuah rancangan bagaimana suatu penelitian akan dilakukan (Maksum, 2012: 95). Desain yang digunakan adalah *Pretest-Posttest Control Group Design* dalam desain ini ada kelompok kontrol, dan subjek tidak ditempatkan secara acak. Penelitian ini akan dilaksanakan di SMP Negeri 20 Surabaya yang beralamat di Jalan Dukuh Kapasan I, Sambikerep, Kota Surabaya.

Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 20 Surabaya yang memiliki 10 kelas paralel dengan jumlah total 383 siswa.. Dalam penelitian ini akan diambil dua (2) kelas untuk dijadikan sampel, kelas VIII E sebagai kelompok eksperimen dan kelas VIII D sebagai kelompok kontrol, dengan jumlah 31 siswa setiap kelasnya. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes *barrow motor ability* (Nurhasan, 2000: 183) yang terdiri dari 6 butir tes:

1. Tes *Standing broad jump*
2. Tes *Soft ball throw*
3. Tes *Zig-zag Run*
4. Tes *Wall Pass*
5. Tes *Medicine Ball-put*
6. Tes Lari cepat 50 meter

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam hasil deskripsi data ini akan membahas tentang hasil penelitian, hasil pengujian hipotesis, dan pembahasan.

Deskripsi Data

Tabel 1. Hasil *pre-test* dan *post-test* Kelompok Eksperimen

Analisis data	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Min	1459.49	1431.12
Max	6862.15	5913.75
Mean	3534.11	3275.11
<i>Std.Deviasi</i>	1619.98	1655.59
Varian	2624348.40	2741007.24

Berdasarkan tabel 1 maka dapat diketahui bahwa distribusi data pretest dan posttest "Pengaruh permainan *kippers* terhadap keterampilan motorik", yaitu:

Nilai rata-rata dari hasil *pre-test* 33 siswa adalah 3534.11 dan standar deviasi 1619.98 serta *varian* dengan nilai 2624348.40 dan untuk nilai minimum yaitu 1459.49 dan untuk nilai Maximum yaitu 6862.15. Sedangkan pada hasil *post-test* terdapat nilai rata-rata

3275.11 pada standar deviasi terdapat nilai 1655.59 dan varian 2741007.24 sedangkan untuk nilai minimum yaitu 1431.12 dan untuk nilai Maximum yaitu 5913.75. Penerapan permainan *kippers* diberikan kepada siswa menunjukkan peningkatan keterampilan motorik dalam pembelajaran PJOK sebesar 7,32%

Tabel 2. Hasil pre-test dan pos-test Kelompok Kontrol

Analisis data	Pre-test	Post-test
Min	1617.94	1617.94
Max	5871.83	5871.83
Mean	3264.10	3238.12
Std.Deviasi	1240.53	1221.90552
Varian	1538917.85	1493053.104

Berdasarkan tabel 2 maka dapat diketahui bahwa distribusi data pretest dan posttest “Pengaruh permainan *kippers* terhadap keterampilan motorik”, yaitu:

Nilai rata-rata dari hasil *pre-test* 33 siswa adalah 3534.11 dan standar deviasi 1619.98 serta *varian* dengan nilai 2624348.40 dan untuk nilai minimum yaitu 1459.49 dan untuk nilai Maximum yaitu 19,556 detik. Sedangkan pada hasil *post-test* terdapat nilai rata-rata 3275.11 pada standar deviasi terdapat nilai 1655.59 dan varian 2741007.24 sedangkan untuk nilai minimum yaitu 1431.12 dan untuk nilai Maximum yaitu 5913.75

Tabel 3. Tabel Pengujian Normalitas Kelompok Eksperimen dan Kontrol

	Pvalue		Signifikansi	
	Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test
8E	0.282	0.036	0,05	0,05
8D	0,419	0,449	0,05	0,05

Berdasarkan tabel 3 di atas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi minat 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 4. Hasil pengujian Homogenitas Kelompok Eksperimen dan Kontrol

	Signifikan	A	Ketrangan	Keterangan
8E	0.459	0,05	0.459 > 0,05	Homogen
8E	0.459	0,05	0.459 > 0,05	Homogen

Berdasarkan tabel 4 di atas, dapat dijelaskan bahwa nilai signifikansi dari minat 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 bersifat homogen. Sehingga data penelitian tersebut

memiliki nilai varian yang homogen dan dapat digunakan untuk syarat Uji T

Tabel 5. Hasil Perhitungan Uji-T Independent

No	Variabel	T _{hitung}	T _{tabel}	Signifikan
1	Pre-test Kelompok Eksperimen dan Kontrol	0,745	2,660	0,459

Berdasarkan pada tabel 5 menunjukkan bahwa hasil uji t kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mempunyai nilai t_{hitung} sebesar $0,745 \leq t_{tabel}$ 2,660 dengan signifikan $0,459 \geq 0,05$. Hal ini berarti menunjukkan tidak ada perbedaan permainan *kippers* terhadap keterampilan motorik siswa SMP Negeri 20 Surabaya.

Tabel 6. Hasil Perhitungan Uji-T Kelompok Eksperimen

No	Variabel	T _{hitung}	T _{tabel}	Sig. (2-tailed)	Keterangan
1	Pre-test dan Post-test	-1,903	2,750	0,057	Tidak ada pengaruh

Berdasarkan pada tabel 6 menunjukkan bahwa hasil uji t *pre-test* dan *post-test* mempunyai nilai t_{hitung} sebesar $-1,903 \leq t_{tabel}$ 2,750 dengan Sig = $0,057 \geq \alpha = 0,05$. Hal ini berarti menunjukkan tidak ada pengaruh permainan *kippers* terhadap keterampilan motorik siswa SMP Negeri 20 Surabaya.

Tabel 7. Hasil Perhitungan Uji-T Kelompok Kontrol

No	Variabel	T _{hitung}	T _{tabel}	Sig. (2-tailed)	Keterangan
1	Pre-test dan Post-test	0,089	2,750	0,930	Tidak ada pengaruh

Berdasarkan pada tabel 7 menunjukkan bahwa hasil uji t *pre-test* dan *post-test* mempunyai nilai t_{hitung} sebesar $0,089 \leq t_{tabel}$ 2,750 dengan Sig = $0,930 \geq \alpha = 0,05$. Hal ini berarti menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh permainan *kippers* terhadap keterampilan motorik siswa SMP Negeri 20 Surabaya.

Tabel 8. Hasil Perhitungan Uji-T Independent

Variabel	T _{hitung}	T _{tabel}	Sig.	Keterangan
Post-test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol	0,329	2,660	0,742	Tidak Ada Perbedaan

Berdasarkan pada tabel 8 menunjukkan bahwa hasil uji t kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mempunyai nilai t_{hitung} sebesar $0,329 \leq t_{tabel} 2,660$ dengan $Sig = 0,742 \geq \alpha = 0,05$. Hal ini berarti menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh permainan *kippers* terhadap keterampilan motorik siswa SMP Negeri 20 Surabaya. Berdasarkan hasil analisis diatas selama proses penelitian ada beberapa hal yang ditemukan oleh peneliti, sebelum peneliti memberikan materi permainan *kippers*, siswa sendiri belum pernah diajarkan permainan *kippers* disebabkan guru mata pelajaran PJOK tidak mengetahui mengenai permainan *kippers*, model pembelajaran langsung yang dirancang oleh peneliti dalam penelitian ini bisa menjadi salah satu penyebab kurang efektifnya cara penyampaian materi pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti, peserta didik mengalami kebingungan saat melakukan permainan *kippers*, Materi permainan *kippers* yang memiliki nilai keterampilan motorik yang tidak tersampaikan karena kurangnya pengetahuan guru tentang permainan *kippers* sehingga keterampilan motorik pada siswa dalam pembelajaran PJOK cenderung rendah

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian pada siswa kelas VIII SMP Negeri 20 Surabaya, maka hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Tidak ada pengaruh dalam penerapan permainan *kippers* terhadap keterampilan motorik siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan SMP Negeri 20 Surabaya karena dari hasil analisis menunjukkan bawah nilai t_{hitung} sebesar $-0,329 \leq t_{tabel} 2,660$ dengan $Sig = 0,742 \geq \alpha = 0,05$ yang berarti menunjukkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak. Selama proses penelitian ada beberapa hal yang ditemukan oleh peneliti, sebelum peneliti memberikan materi permainan *kippers*, siswa sendiri belum pernah diajarkan permainan *kippers* disebabkan guru mata pelajaran PJOK tidak mengetahui mengenai permainan *kippers*, model pembelajaran langsung yang dirancang oleh peneliti dalam penelitian ini bisa menjadi salah satu penyebab kurang efektifnya cara penyampaian materi pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti, peserta didik mengalami kebingungan saat melakukan permainan *kippers*, Materi permainan *kippers* yang memiliki nilai keterampilan motorik yang tidak tersampaikan karena kurangnya pengetahuan guru tentang permainan *kippers* sehingga keterampilan motorik pada siswa dalam pembelajaran PJOK cenderung rendah

Saran

Adapun saran-saran yang dapat dikemukakan sesuai hasil penelitian adalah sebagai berikut:

1. Guru memberikan permainan yang lebih beragam pada siswa seperti permainan *kippers* yang peneliti berikan.
2. Guru memaksimalkan waktu yang digunakan selama permainan *kippers*.
3. Penyampaian nilai-nilai keterampilan motorik seperti berlari, lompat, lempar pada permainan *kippers* agar siswa dapat maksimal selama permainan *kippers* dan saat pembelajaran

Pentingnya pengalaman gerak sejak dini dalam kehidupan sehari-hari harus diketahui dan diterapkan masing-masing siswa untuk tercapainya keterampilan motorik yang amat baik

DAFTAR PUTAKA

- Ayyub Mohammad. 2017. *Effects of Physical Activity on Motor Skills and Cognitive Development in Early Childhood: A Systematic Review*. BioMed Research International: Hindawi
- Cureton Jr, Thomas K. 1975. *Physical Fitness and Dynamic Health*. New York: The Dial Press.
- H.J.S. Husdarta, dkk, 2009. *Manajemen Pendidikan Jasmani*. Surabaya : Unesa Universitas Pre
- Maksum, Ali. 2018. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Nurhasan, 2000. *Tes dan Pengukuran pendidikan olahraga*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Riyanto. 2016. <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/issue/archive>
- Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Coker, Cheryl A. Motor Learning and Control for Practitioners. New York: McGraw-Hill, 2004.