

PENGARUH PENERAPAN PERMAINAN KECIL TERHADAP KERJASAMA SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI, KESEHATAN DAN OLAHRAGA

Sandiah Lazuardi Akbar*, Sasminta Chritina Yuli Hartati

S1 Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Olahraga,

Universitas Negeri Surabaya

*sandiahakbar@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Permainan kecil merupakan salah satu media dalam pembelajaran Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK), dalam permainan kecil terdapat nilai sikap kerjasama. Kerjasama merupakan sikap yang dibutuhkan dalam berbagai materi dalam pembelajaran PJOK, dengan bekerjasama siswa siswa akan belajar menyelesaikan masalah secara bersama-sama, rasa toleransi, pertemanan, dan kekeluargaan siswa juga akan bertambah, dengan tumbuhnya kerjasama maka diharapkan dapat menekan berbagai sikap negatif. PJOK merupakan pembelajaran berbasis gerak yang berarti siswa belajar berbagai pengetahuan, keterampilan gerak dan pembentukan karakter melalui berbagai aktivitas fisik dan olahraga. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara, dalam pembelajaran PJOK siswa kelas X MIPA 6 SMAN 1 Taman merupakan siswa yang pandai dan aktif, tetapi kurang dalam bekerjasama. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penerapan permainan kecil terhadap kerjasama siswa dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas X MIPA 6 SMAN 1 Taman. Jika ada, seberapa besar pengaruh penerapan permainan kecil terhadap kerjasama siswa dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas X MIPA 6 SMAN 1 Taman Sidoarjo. Berdasarkan hasil analisis data dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penerapan permainan kecil terhadap kerjasama siswa pada pembelajaran PJOK siswa kelas X MIPA 6 SMAN 1 Taman Sidoarjo, dibuktikan dengan nilai T_{hitung} 10,19 lebih besar dari T_{tabel} 1,6905 dengan persentase pengaruh sebesar 10,23%.

Kata Kunci: Permainan Kecil, Kerjasama Siswa.

Abstract

Small games are one of the media in the learning of physical education (PE). There is a value of cooperation and attitude in small games. Cooperation is a necessary attitude in various materials in PE learning. It could be reflected by working together, solve problems, a sense of tolerance, friendship, and togetherness. PE is a motion-based learning. It means students learn a variety of knowledge, motion skills and character building through various physical activities and sports. Based on the results of observation and interviews, in PE learning of grade X students MIPA 6 State Senior High School 1 Taman are good and active student, but lack of cooperation. This research was conducted to find out if there is any influence on the application of small game to students ' cooperation in PE learning. Furthermore, Based on the results of the data analysis, it can be concluded that there is influence of the application of small games to students ' cooperation. The evidence is the significant value of T_{count} is 10.19 or greater than T_{table} 1.6905 with a percentage influence is 10.23%..

Keywords: Small Games, Student Cooperation.

PENDAHULUAN

Pendidikan Nasional adalah sebuah sistem pendidikan yang ada di Indonesia yang bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa sejak masa kanak-kanak sampai perguruan tinggi sehingga penduduk Indonesia cerdas, pintar dan mampu bersaing dengan bangsa-bangsa lain. Sebuah sistem pendidikan tersebut diatur secara terperinci dalam kurikulum sehingga para pelaksana pendidikan nasional memiliki pedoman dalam mendidik anak bangsa. Menurut UU No. 20 tahun 2003 pasal 3 menyebutkan, "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam 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 tanggung jawab."

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) adalah salah satu mata pelajaran dalam kurikulum sistem pendidikan nasional di Indonesia, menurut peneliti pembelajaran ini sangat penting karena siswa diharuskan mampu mengetahui secara teoritis dan mampu mempraktikkannya, jadi pembelajaran ini menjadi media dan juga sebagai latihan rutin untuk mengembangkan kemampuan motorik, dan psikis. Pembelajaran ini juga sebagai wadah untuk siswa meluapkan emosi, stres dan kejenuhan selama belajar di dalam kelas dan diluapkan di lapangan dalam permainan-permainan. PJOK merupakan pembelajaran yang mendidik siswa melalui aktivitas fisik, dan dalam menjalankan 2 fungsi dari tiga fungsi olahraga, pembelajaran ini menjalankan fungsi olahraga sebagai pendidikan, dan olahraga sebagai rekreasi yang diaplikasikan melalui permainan-permainan kecil, besar dan tradisional.

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) permainan terdiri dari 4 suku kata yaitu per.ma.in.an adalah sesuatu yang digunakan bermain. Jadi permainan bisa diartikan sebagai suatu tindakan yang membuat orang bermain dan bersifat menyenangkan. Menurut Hartati, dkk (2013:1) setiap orang tidak asing dengan istilah bermain karena kegiatan ini adalah kegiatan yang dibutuhkan oleh setiap orang, dengan bermain orang-orang melepas penat setelah melakukan kegiatan rutin mereka, untuk anak-anak sendiri bermain bukan sekadar sebagai hiburan saja namun lebih dari itu bermain sebagai media belajar dan merangsang pertumbuhan melalui aktivitas fisik yang menyenangkan. Menurut Hartati, dkk (2013: 27) Permainan kecil adalah bentuk permainan yang tidak memiliki peraturan baku dalam melakukannya, sehingga alat – alat, ukuran lapangan,

maupun durasi permainannya bisa disesuaikan keadaan atau situasi, juga belum mempunyai induk organisasi nasional atau internasional. Dalam bermain anak bisa menerima banyak rangsangan. Yang dapat membuatnya senang dan menambah berbagai keterampilan motorik, keterampilan interaksi sosial serta pengetahuan pada anak yang sedang dalam proses pertumbuhan.

Kerjasama adalah salah satu nilai sikap yang ditanamkan di K13. Menurut Wuest dan Bucher (dalam Kusuma 2016: 2) Melalui PJOK siswa belajar berbagai keterampilan gerak, serta belajar melalui gerak. Pembelajaran ini, lebih ditekankan pada siswa yang belajar dari berbagai tugas gerak supaya memiliki berbagai kemampuan gerak yang berguna dalam kehidupan sehari-hari dan belajar melalui gerak maka siswa juga belajar berbagai nilai-nilai yang ada ketika pembelajaran seperti kerjasama, kejujuran, disiplin, sportif dan kekeluargaan. Kerjasama adalah melakukan sesuatu secara bersama-sama untuk mencapai tujuan bersama. Sebagai makhluk sosial kerjasama sangat diperlukan oleh semua orang dalam menjalani kehidupan sehari-hari, kerjasama juga langkah paling awal untuk menumbuhkan rasa saling menghargai, toleransi, dan tindakan pencegahan fenomena *bullying* yang sedang menjadi fenomena yang meresahkan dalam dunia anak-anak. Menurut Baker (2015: 5) sikap kerjasama adalah kegiatan yang terkoordinasi yang merupakan hasil dari membangun serta mempertahankan konsep tentang suatu pemecahan masalah bersama, sehingga para pelaku akan bertanggung jawab atas sebagian pemecahan masalah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kerjasama adalah kegiatan yang dilakukan dengan berkelompok dan menjadi bentuk interaksi sosial yang bersifat asosiatif yang terjadi ketika ada sekumpulan masyarakat yang memiliki pandangan terhadap suatu masalah dan untuk mewujudkan tujuan bersama. Menurut Gray (dalam Jamal dan Stronza. 2013: 172) Kerjasama adalah proses yang muncul oleh organisasi yang secara kolektif berurusan dengan pertumbuhan kompleksitas masalah dan tujuan yang sama. Menurut Dillenbourg (dalam Daprano dkk, 2014: 311) Kerjasama adalah kegiatan terkoordinasi dan sinkron yang merupakan hasil dari upaya untuk membangun dan mempertahankan konsepsi dan pandangan terhadap pemecahan masalah bersama. Menurut Braun (dalam Wang, *et al.* 2015: 845) Kerjasama memiliki korelasi yang berbeda-beda tiap bidang, kerjasama juga akan mampu meningkatkan hasil produktivitas.

METODE

Penelitian ini berjenis penelitian eksperimen murni (*true experiment*) menggunakan pendekatan kuantitatif

dengan menerapkan perlakuan serta ukuran keberhasilan. Menurut Maksum (2018: 81) dalam penelitian eksperimen murni, harus terdapat 4 hal yaitu pemberian perlakuan, mekanisme kontrol, terdapat randomisasi dan terdapat ukuran keberhasilan. penelitian ini merupakan eksperimen murni, maka penelitian ini menggunakan *randomized control group pre-test - post-test design* dengan terdapat kelompok kontrol yang mendapatkan *pre-test - post-test* dan mendapatkan perlakuan yang berbeda dengan kelompok sampel. Penelitian ini memiliki 2 variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan kecil dan variabel terikatnya adalah kerjasama siswa.

Penelitian ini populasi yang dimaksud adalah seluruh siswa kelas X yang terdiri dari 10 kelas dan 388 siswa. Sampel dalam penelitian ini diambil menggunakan teknik *purposive sampling* untuk kelompok eksperimen yaitu kelas X MIPA 6 sedangkan untuk kelompok kontrol menggunakan *cluster random sampling* dengan hasil kelas X IPS 3 sebagai kelompok kontrol.

Penelitian ini akan dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan tiap kelompok yaitu pertemuan untuk *pre-test* dan perlakuan pertama dan kedua, lalu pertemuan kedua untuk perlakuan ketiga, keempat dan kelima, lalu pertemuan ketiga untuk perlakuan keenam, ketujuh dan *post-test*. Penelitian ini dilaksanakan Sawungaling No. 2. Jemundo, Taman, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur 61257. Data yang diambil berdasarkan pengisian angket kerjasama siswa pada saat *pre-test* dan *post-test*, akan dianalisis dengan menggunakan uji-t sampel berbeda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada deskripsi data ini membahas tentang rata-rata, *standar deviasi*, *varians*, uji normalitas, uji homogenitas, rentangan nilai tertinggi dan terendah serta tingkat kerjasama siswa yang diukur dalam bentuk persentase (%) dan perbandingan antara kelompok eksperimen kelas X MIPA 6 dengan kelompok kontrol X IPS 3. Deskripsi data tersebut diperoleh dari hasil pengisian angket kerjasama sebelum dilakukan pembelajaran penerapan permainan kecil (*pre-test*) dan setelah dilakukan penerapan permainan kecil (*post-test*). Berdasarkan hasil perhitungan, statistik yang dilakukan peneliti didapat deskripsi data dari hasil penelitian yang dapat dijabarkan dalam tabel 1 dan 2 sebagai berikut:

Tabel 1. hasil *Pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen

Deskripsi	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Selisih
Rata-rata	139,61	153,89	14,28
Standar Deviasi	5,271	6,927	1,656

Varian	27,787	47,987	20,2
Nilai Minimum	128	140	12
Nilai Maksimum	148	165	17
Peningkatan	10,23%		

Tabel 2. Hasil Perhitungan *Pre-test* dan *Post-test* kelompok kontrol.

Deskripsi	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Selisih
Rata-rata	142,28	147,03	4,75
Standar Deviasi	6,149	8,781	2,632
Varian	37,806	77,113	39,307
Nilai Minimum	132	134	2
Nilai Maksimum	158	164	6
Peningkatan	3,34%		

Berdasarkan hasil analisis dari tabel 1 dan 2 di atas, maka telah didapat data yang diperoleh sebelum diterapkannya permainan kecil atau data *pre-test* dari kelompok eksperimen dengan skor rata-rata 139,61 dengan standar deviasi 5,271 dan varian 27,787 dengan nilai minimum yaitu 128 dan nilai maksimum adalah 148. Sedangkan kelompok kontrol mendapatkan skor rata-rata 142,28 dengan standar deviasi 6,149 dan varian 37,806 dengan nilai minimum yaitu 132 dan nilai maksimum adalah 158.

Berdasarkan tabel 1 dan 2 di atas, maka diperoleh data setelah diterapkannya permainan kecil dalam pembelajaran PJOK atau *post-test* untuk kelompok eksperimen didapat skor rata-rata 153,89 dengan standar deviasi 6,927 dan varian 47,987 dengan skor minimum 140 dan skor maksimum 165. Lalu kelompok kontrol mendapat skor rata-rata 147,03 dengan standar deviasi 8,781 dan varian 77,113 dengan nilai minimum 134 dan nilai maksimum 164.

Dari tabel 1 di atas dapat diketahui bahwa ada peningkatan kerjasama siswa dalam pembelajaran PJOK setelah penerapan 7 permainan kecil yang memiliki karakteristik kerjasama pada kelompok eksperimen yaitu kelas X MIPA 6 SMAN 1 Taman, Sidoarjo sebesar 10,23%.

Sedangkan pada tabel 2 di atas diketahui ada peningkatan setelah diterapkannya 7 permainan kecil yang 3 diantaranya permainan yang memiliki karakteristik kerjasama sedangkan 4 lainnya memiliki karakteristik kompetisi individual dalam pembelajaran PJOK pada kelompok kontrol yaitu kelas X IPS 3 SMAN 1 Taman, Sidoarjo sebesar 3,34%.

Berdasarkan deskripsi data di atas dapat disimpulkan bahwa peningkatan yang terjadi pada kelompok

eksperimen lebih besar dari kelompok kontrol karena semua permainan kecil yang diterapkan adalah permainan yang memiliki karakteristik kerjasama, sedangkan kelompok kontrol yang mendapatkan perlakuan berbeda yaitu 3 dari 7 permainan kecil yang diterapkan adalah permainan berkarakteristik kerjasama sedangkan 4 lainnya adalah permainan kompetisi individu.

Sebelum memasuki pengujian hipotesis terdapat uji hipotesis ada 2 yaitu pengujian hipotesis secara statistik yaitu, distribusi data normal dan bersifat homogen. Berdasarkan hasil olah data *pre-test* dan *post-test* terdapat perbedaan yang signifikan dari penerapan permainan kecil dalam pembelajaran PJOK pada kelas X MIPA 6 dan X IPS 3 di SMAN 1 Taman, Sidoarjo. Berikut ini adalah penjelasan dari uji normalitas dan uji homogenitas:

a. Uji Normalitas.

Uji Normalitas bertujuan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh berdistribusi simetris atau normal. Sehingga normal dan tidaknya suatu data dapat dilihat setelah uji normalitas dilakukan menggunakan *One Sample Kolmogorov-Smirnov*. Adapun kriteria pengujian normalitas data adalah:

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

Hasil pengujian normalitas pada tabel 3 dan 4 sebagai berikut:

Tabel 3 Uji Normalitas Kelompok Eksperimen.

Deskripsi	Pre-test	Post-test
N	36	36
Mean	139,61	153,89
P-Value	0,092	0,145
Keterangan	$(p) > \alpha = 0,05$	$(p) > \alpha = 0,05$
Status	Normal	Normal

Tabel 4 Uji Normalitas Kelompok Kontrol.

Deskripsi	Pre-test	Post-test
N	36	36
Mean	142,28	147,03
P-Value	0,090	0,095
Keterangan	$(p) > \alpha = 0,05$	$(p) > \alpha = 0,05$
Status	Normal	Normal

Berdasarkan tabel 3 dan 4, dapat dijelaskan bahwa nilai signifikansi dari kerjasama siswa dalam pembelajaran

PJOK ketika *pre-test* dan *post-test* dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diperoleh nilai signifikansi P-Value lebih besar dari nilai alpha (5%), sehingga diputuskan H_0 diterima yang berarti data yang diperoleh memiliki distribusi normal. Setelah distribusi data dinyatakan normal maka data tersebut layak untuk dilanjutkan pada teknik analisis data selanjutnya.

b. Uji Homogenitas.

Uji homogenitas dilakukan untuk menguji apakah data yang dianalisis memiliki distribusi homogen atau tidak. Distribusi data dinyatakan homogen apabila F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} . Berikut adalah deskripsinya:

Tabel 5. Uji Homogenitas.

Deskripsi	Kelompok Eksperimen	Kelompok kontrol
N	36	36
F_{hitung}	0,84	0,50
F_{tabel}	4,13	4,13
Sig.	0,184	0,050
Status	Homogen	Homogen

Berdasarkan tabel 5 nilai yang digunakan dalam perhitungan uji *paired t-test* adalah nilai *pre-test* dan *post-test*.

a. Hasil perhitungan T-test sampel sejenis.

Hasil uji t sampel sejenis pada tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Perhitungan Uji-T Sampel Sejenis.

Kelas	Variabel	T_{hitung}	T_{tabel}	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Kelompok eksperimen	Pre-test dan Post-test	10,19	1,6905	0,000	Terdapat perbedaan yang signifikan
	Pre-test dan Post-test	3,46	1,6905	0,001	Terdapat perbedaan yang signifikan

Berdasarkan pada tabel 6 menunjukkan bahwa hasil uji t *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mempunyai nilai t_{hitung} lebih besar t_{tabel} yang sesuai dengan kriteria pengujian. Hal ini berarti menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga ada pengaruh yang signifikan dari penerapan permainan kecil terhadap kerjasama siswa dalam pembelajaran PJOK siswa kelas X MIPA 6 SMAN 1 Taman, Sidoarjo.

Tabel 7 Uji-T Sampel Berbeda.

Variabel	Kelompok	Mean	Uji Beda			Keterangan
			T _{hitung}	T _{tabel}	Sig (2 tailed)	
Kerjasama siswa	Eksperimen	13,16	2,07	1,990	0,013	Terdapat Perbedaan yang signifikan
	Kontrol	5,52				Terdapat Perbedaan yang signifikan

Berdasarkan tabel 7 di atas dapat diketahui nilai dari *sig. (2 tailed)* 0,013 < dari α 0,05 dari perhitungan analisis menggunakan dapat di simpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara peningkatan kerjasama siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Pembahasan kali ini tentang pengaruh penerapan permainan kecil terhadap kerjasama siswa kelas X MIPA 6 SMAN 1 Taman. PJOK adalah mata pelajaran yang mengharuskan siswa untuk belajar bukan tentang teori namun juga praktek atau keterampilan gerak dan dalam pelaksanaannya pembelajaran ini mampu membentuk berbagai karakter siswa melalui aktivitas dan tugas gerak yang diberikan guru sehingga bukan hanya pemahaman teoritis tetapi juga mampu melakukan berbagai keterampilan gerak serta meningkatkan berbagai karakter positif seperti kerjasama dan lain sebagainya. Permainan kecil yang merupakan salah satu media dalam pembelajaran PJOK untuk mengajarkan berbagai materi pembelajaran dan dalam berbagai permainan kecil terdapat berbagai nilai karakter positif salah satunya adalah kerjasama.

Oleh karena itu sebagai upaya meningkatkan kerjasama siswa maka diterapkannya berbagai permainan kecil yang kebetulan di sekolah tersebut tidak semua pernah diajarkan sehingga siswa antusias sekaligus bingung ketika mencoba berbagai permainan yang diterapkan, tetapi siswa tetap bermain dengan sungguh – sungguh sehingga siswa bersemangat dan tertarik ketika pembelajaran, karena mereka mendapatkan pengalaman baru yang menyenangkan dan dapat meningkatkan kerjasama mereka.

Pada saat pertemuan pertama siswa melakukan pre-test dengan mengisi angket kerjasama siswa lalu dilanjutkan pemberian perlakuan permainan bersatu kita teguh bercerai kita runtuh dan menjala ikan untuk kelompok eksperimen ketika pemberian perlakuan siswa awalnya kurang mengerti cara bermainnya tetapi setelah mereka paham dengan cara bermainnya mereka melakukannya dengan gembira dan semangat, untuk kelompok kontrol penerapan permainan bersatu kita teguh bercerai kita

runtuh dan hitam-hijau siswa melakukan permainan dengan semangat dan pembelajaran berjalan baik.

Pada pertemuan kedua pemberian perlakuan berupa permainan benteng-bentangan, rajawali mencuri anak ayam dan estafet bola untuk kelompok eksperimen, siswa sudah paham dengan permainan estafet bola sehingga siswa cepat paham tentang permainan tersebut, tetapi untuk permainan lainnya siswa belum paham namun tetap antusias ketika pelaksanaan. Untuk kelompok kontrol mendapat perlakuan berupa permainan tom dan jerry, ganjil-genap dan rajawali mencuri anak ayam, ketika pelaksanaan siswa terlihat antusias walaupun awalnya masih belum paham.

Pada pertemuan ketiga adalah pertemuan terakhir dimana pemberian perlakuan setelah itu dilanjutkan dengan post-test untuk kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa permainan gobak sodor setelah itu mencuri harta karun pada saat pemberian perlakuan siswa terlihat bingung ketika melakukan permainan ini tetapi setelah permainan berlangsung beberapa menit siswa mulai paham dan melakukan dengan semangat lalu dilanjutkan post-test. Untuk kelompok kontrol diberikan perlakuan berupa benteng-bentangan dan pulau impian siswa terlihat antusias ketika melakukan perlakuan dan setelah pemberian perlakuan dilanjutkan dengan post-test.

Terdapat beberapa temuan di lapangan seperti siswa yang belum pernah mendapatkan permainan seperti yang diterapkan dalam penelitian sehingga siswa selalu bingung dengan cara bermainnya diawal permainan, tetapi siswa tetap terlihat antusias, sehingga perlakuan tetap berjalan lancar, karena siswa yang sering bingung diawal permainan menyebabkan intensitas permainan menjadi kurang sehingga siswa seperti bermain dengan sungguh-sungguh di akhir permainan, tetapi karena rasa penasaran karena belum pernah mendapatkan permainan tersebut siswa menjadi antusias dalam melakukan setiap permainan dan siswa yang saling menyemangati dan gotong-royong ketika bermain.

Dari beberapa temuan di atas menjadi faktor yang mempengaruhi penelitian sehingga didapatkan hasil adanya pengaruh penerapan permainan kecil terhadap kerjasama siswa dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas X MIPA 6 SMAN 1 Taman.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian serta deskripsi data di atas dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Ada pengaruh penerapan permainan kecil terhadap kerjasama siswa dalam pembelajaran PJOK di kelas X MIPA 6 SMAN 1 Taman Sidoarjo, dibuktikan dengan nilai t_{hitung} 10,19 > t_{tabel} 1,6905.

2. Besarnya pengaruh penerapan permainan kecil terhadap kerjasama siswa dalam pembelajaran PJOK di kelas X MIPA 6 SMAN 1 Taman Sidoarjo, sebesar 10,23%.

Saran

Hasil penelitian ini dapat disarankan:

1. Berdasarkan penelitian ini kerjasama siswa sangat penting karena berkesinambungan dengan berbagai aspek sikap lainnya, sehingga jika guru menilai ada suatu kelas yang tingkat kerjasamanya kurang, guru bisa menggunakan media permainan kecil dan bisa lebih kreatif dan inovatif untuk meningkatkan kerjasama siswa di kelas tersebut atau untuk media agar siswa lebih tertarik dalam pembelajaran.
2. Siswa agar lebih memperhatikan ketika guru menjelaskan dan ketika simulasi permainan sehingga intensitas permainan lebih bagus.
3. Siswa lebih saling menghargai sesama teman, tidak membeda-bedakan teman, gotong-royong, dan lebih kompak, sehingga akan terwujudnya suasana belajar yang lebih guyub rukun.

DAFTAR PUSTAKA

- Baker, Michael J. 2015. "Collaboration in Collaborative Learning". *Social Behaviour and Communication in Biological and Artificial Systems*. 16 (3) Hal.1-15
- Daprano, C. M., Bruening, J. E., Patore, D. L., Greenwell, T. C., Dixon, M. A., Ko, Y. J., Jordan, J. S., Lilienthal, S. K., & Turner, B. A. 2014. "Collaboration in Sport Research: A Case From the Field". *Quest*. 57 (3). Hal. 300-314
- Hartati, S. C. Y. Priambodo, A., & Kristiyandaru, A. 2013. "*Permainan Kecil (cara efektif mengembangkan fisik, motorik keterampilan sosial dan emosional)*". Malang. Wineka Media.
- Haryono, Daniel. 2010. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Baru*. Jakarta. PT Media Pustaka Phoenix.
- Jamal, Tazim & Stronza, Amanda. 2013. "Collaboration Theory And Tourism Practice In Protected Areas: Stakeholders, Structuring And Sustainability". *Journal of Sustainable Tourism*. 17 (2). Hal. 169-189
- Kusuma, Ketut Candra Adinata. 2016. "Peningkatan Kinerja Guru Penjasorkes Dalam Membelajarkan Siswa SMP Di Kota Singaraja". *Jurnal Kejaora*. 1 (1): Hal. 1-8
- Maksum, Ali. 2018. *Metodologi Penelitian Dalam Olahrag*. Surabaya. Unesa University Press.

Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003

Wang, L., Thijs, B., & Glanzel, W. 2015. "Characteristics Of International Collaboration In Sport Sciences Publications And Its Influence On Citation Impact". *Scientometrics*. 105. Hal. 843–862.