

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR TERHADAP KERJASAMA SISWA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN SISWA KELAS X SMA NEGERI 4 SIDOARJO

Mochammad Afif Ardiansyah*, Bernard Djawa

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

Universitas Negeri Surabaya

moch.ardiansyah@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Pendidikan merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang meliputi aspek kognitif, psikomotor, dan afektif. Pendidikan biasa diberikan melalui pengajaran, pelatihan ataupun penelitian. Pada dunia pendidikan dibagi menjadi beberapa tahap seperti prasekolah, sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, dan dilanjutkan pada perguruan tinggi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional gobak sodor terhadap kerjasama siswa kelas X di SMA Negeri 4 Sidoarjo. Subjek dalam penelitian ini adalah kelas X IPA 5 yang berjumlah 36 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas X IPA 6 yang berjumlah 37 siswa sebagai kelas kontrol. Penelitian ini merupakan penelitian murni (*true experiment*) dengan pendekatan kuantitatif dan menggunakan prinsip *randomized control group pre-test post-test design*. Berdasarkan perhitungan analisis statistik menggunakan IBM SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*) versi 24 mendapatkan nilai t_{hitung} sebesar $1,217 > t_{tabel}$ $0,349$. Hal tersebut menunjukkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak, sehingga tidak ada pengaruh penerapan permainan tradisional gobak sodor untuk meningkatkan kerjasama siswa pada pembelajaran PJOK kelas X SMA Negeri 4 Sidoarjo.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Kerjasama, Gobak Sodor

Abstract

Education has taken place in learning activity which covers cognitive, psychomotor, and affective aspect. Education often be delivered through teaching, coaching, or research. Furthermore, educational world is separated in several steps such as preschool, elementary school, junior high school, senior high school, and university. The purpose of this research is to find traditional gobak sodor game effects on state senior high school 4 Sidoarjo student's teamworking. The subject in this research are 36 students of X5 science class as the experiment class and 37 students of X6 science class as the control class. This research is true experiment using quantitative approach and randomized control group pre-test post-test design principal. Based on statistic analysis counting by IBM SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*) version 24, the results of t_{count} is $1,217 > t_{table}$ is $0,349$. It shows that H_0 is accepted and $H_{a is}$ denied. So, there is no significant effect of gobak sodor to students teamwork in physical education.

Keywords: Traditional Games, Cooperation, Gobak Sodor



PENDAHULUAN

Menurut Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam bab 1 ketentuan umum, pasal 1 ayat 1. "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". Dalam UU No. 20 Tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional ditegaskan bahwa tujuan pendidikan nasional pada dasarnya adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, kreatif, dan selalu menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Pendidikan jasmani ialah salah satu mata pelajaran di sekolah yang digunakan sebagai media untuk mendorong peserta didik melakukan aktivitas gerak. Peran guru dianggap sangat penting untuk mendorong dan memfasilitasi peserta didik supaya dapat tercapai tujuan pembelajarannya (Sudarso dkk., 2019). Pada pendidikan jasmani tidak mengacu kepada sebuah prestasi, melainkan mengacu pada kebugaran peserta didik. Sehingga dalam pembelajaran pendidikan jasmani tidak untuk mencetak atlet, melainkan untuk mengajak peserta didik melakukan aktivitas gerak yang akan memiliki dampak baik pada kebugaran tubuh. Dalam dunia pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK) tidak terlepas dengan sebuah permainan.

Permainan kecil merupakan sebuah permainan yang fleksibel, dimana unsur-unsur yang ada di dalamnya mulai dari peraturan, peralatan yang digunakan, luas lapangan lapangan, hingga durasi lama permainannya bisa diubah-ubah sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada. Permainan tradisional ialah sebuah 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 (Hartati, dkk 2013:28).

Pengertian permainan tradisional dimuat dalam jurnal milik Akbari, dkk. (2009:124) yang mengatakan bahwa:

"Play is the primary mode by which children learn about their bodies and movement capabilities. It

also serves as an important facilitator of cognitive and affective growth in young children as well as an important means of developing both fine and gross motor skills."

Permainan tradisional juga masih berkaitan dengan kebudayaan dari suatu daerah. Permainan tradisional tidak lepas dari anak-anak. Namun di zaman sekarang ini bukan hanya anak-anak yang memainkan permainan-permainan tradisional tersebut. Akan tetapi hampir semua kalangan juga ikut memainkan permainan-permainan tradisional tersebut. Menurut Dehkordi (2017:135) mengatakan bahwa:

"Historical background of traditional games together with previous studies indicates that games and sports have always formed an integral part of social life of humankind".

Berdasarkan pendapat di atas dapat diartikan bahwa latar belakang historis permainan tradisional bersama dengan penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa permainan dan olahraga selalu membentuk bagian integral dari kehidupan sosial manusia.

Melalui permainan tradisional peneliti dapat meningkatkan tingkat kerjasama siswa. Pengertian kerjasama juga tertuang pada jurnal milik Agarwal dan Adjirackor (2016:40) yang mengatakan bahwa:

"Teamwork is the process of working collaboratively with a group of people in order to achieve a goal. The external factors of teamwork are the political, economic, social and technological factors that affect teamwork whiles the internal factors of teamwork constitute leadership style, diversity (culture, talent and personalities) communication, cohesiveness, etc."

Kerjasama merupakan suatu usaha untuk mengerjakan sesuatu secara bersama-sama yang bertujuan untuk meringankan pekerjaan yang akan dikerjakan. Seperti halnya manusia sebagai makhluk sosial dimana manusia tidak dapat hidup tanpa bantuan orang lain. Dengan bekerjasama manusia dapat melakukan sesuatu lebih cepat dan lebih ringan bebannya. Agar kerjasama dapat terjalin dengan baik perlu adanya beberapa tahapan kesamaan diantara individu sebagai berikut: Kesamaan Tempat, Kesamaan Pikiran, Kesamaan Perasaan, dan Kesamaan Jiwa (Setiyanti, 2012:59-61).

Dapat disimpulkan bahwa kerjasama merupakan suatu kolaborasi dua orang atau lebih yang didalamnya terdapat faktor eksternal dan faktor eksternal yang dapat mempengaruhi diantaranya politik, ekonomi, lingkungan sekitar dan teknologi. Sedangkan untuk faktor internal yang

mempengaruhi kerjasama adalah gaya kepemimpinan, cara berkomunikasi, dan kesederhanaan.

Berdasarkan wawancara yang penulis laksanakan pada tanggal 12 November 2018 di SMA Negeri 4 Sidoarjo bahwa guru PJOK dinilai kurang dalam memberikan materi tentang permainan tradisional pada pembelajaran PJOK di SMA Negeri 4 Sidoarjo. Hal tersebut sangat disayangkan, karena seperti uraian di atas bahwa permainan adalah suatu kegiatan yang memiliki unsur kesenangan. Jika unsur ini tidak dimasukkan pada saat pembelajaran, maka secara otomatis peserta didik akan merasa jenuh dan materi terkesan monoton. Pada saat wawancara menurut Bapak Selamat Widodo, S.Pd. selaku guru PJOK yang mengajar siswa kelas X dan XI di SMA Negeri 4 Sidoarjo mengatakan bahwa untuk kelas X tingkat kerjasama dinilai kurang. Hal tersebut berdasarkan hasil wawancara yang penulis lakukan kepada guru PJOK SMA Negeri 4 Sidoarjo. Karena belum ada penelitian terdahulu yang meneliti tentang pengaruh permainan tradisional terhadap kerjasama di SMA Negeri 4 Sidoarjo, maka penulis menggunakan hasil wawancara sebagai acuan permasalahan yang ada.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di sekolah-sekolah bertujuan untuk menumbuhkan karakter setiap peserta didik. Salah satu cara untuk menumbuhkan karakter tersebut dalam pendidikan jasmani adalah dengan memasukkan unsur-unsur permainan. Karena dengan sebuah permainan peserta didik lebih mudah untuk menerima materi dan melakukan aktivitas gerak dengan lebih senang.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen murni (*true experiment*) dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen mempunyai ciri-ciri dengan 4 hal, yaitu terdapat perlakuan, mekanisme kontrol, randomisasi (pengacakan), dan ukuran keberhasilan dari hasil penelitian (Maksum, 2018: 81). Karena pada penelitian ini terdapat perlakuan yaitu berupa permainan tradisional gobak sodor, adanya mekanisme kontrol melalui kelompok kontrol, dan adanya ukuran keberhasilan yaitu kerjasama siswa. Penelitian ini termasuk dalam kategori desain penelitian pra-eksperimen (*Pra experimental Design*) dengan menggunakan prinsip *Randomized Control Group Pretest-Posttest*

Design. Dalam desain ini terdapat kelompok kontrol dan subjek ditempatkan secara acak. Kelompok kontrol akan membuat perbedaan yang terjadi terlihat.

Pada penelitian ini memiliki dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas pada penelitian ini ialah permainan tradisional gobak sodor, sedangkan variabel terikat pada penelitian ini ialah kerjasama siswa.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional gobak sodor terhadap kerjasama siswa kelas X di SMA Negeri 4 Sidoarjo dan berapa besar pengaruh penerapan permainan tradisional gobak sodor terhadap kerjasama siswa kelas X di SMA Negeri 4 Sidoarjo. Pada penelitian ini akan menggunakan rumus statistik parametrik dan non-parametrik. Berdasarkan data yang didapat, akan digunakan enam rumus dalam analisis data, diantaranya: rata-rata (*mean*), standar deviasi, varian, uji normalitas (*chi-square*), uji homogenitas, uji-t, dan persentase peningkatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan dapat dijabarkan sebagai berikut:

A. Deskripsi Data

Berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan dapat dijabarkan pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Data Deskriptif Pre-Test dan Post-Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	N	Min.	Max.	SD
Eksperimen Pre-Test	31	76	99	5,606
Eksperimen Post-Test	31	64	100	7,551
Kontrol Pre-Test	34	57	102	9,260
Kontrol Post-Test	34	63	101	7,904

Berdasarkan tabel 1 maka dapat diketahui hasil data deskriptif *pre-test* dan *post-test* kelas Data *pre-test* pada kelas eksperimen mempunyai nilai minimal 76, nilai maksimal 99, nilai *mean* 85,81, dan nilai standar deviasi 5,606.

1. Data *post-test* pada kelas eksperimen mempunyai nilai minimal 64, nilai maksimal 100, nilai *mean* 83,71, dan nilai standar deviasi 7,551.

2. Data *pre-test* pada kelas kontrol mempunyai nilai minimal 57, nilai maksimal 102, nilai *mean* 83,79, dan nilai standar deviasi 9,260.
3. Data *post-test* pada kelas kontrol mempunyai nilai minimal 63, nilai maksimal 101, nilai *mean* 82,21, dan nilai standar deviasi 7,904.

B. Uji Normalitas

Uji normalitas dilaksanakan bertujuan untuk mengetahui data yang didapatkan tersebut mempunyai data yang berdistribusi normal atau tidak normal. Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov* sebagai uji normalitas. Di dalam uji normalitas memiliki ketentuan yakni jika nilai signifikansi adalah $>0,05$ maka data tersebut dinyatakan berdistribusi normal. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi $<0,05$ maka data yang didapat dinyatakan berdistribusi tidak normal.

Tabel 2. Uji Normalitas Data *Pre-Test* Eksperimen dan *Pre-Test* Kontrol Tingkat Kerjasama Siswa

Kelas	Kolmogorov-Smirnov			Ket.
	Stat.	df	sig.	
Eksperimen	0,142	31	0,110	N
Kontrol	0,112	34	0,200	N

Dari tabel 2 di atas dapat diketahui nilai perhitungan uji normalitas (*Kolmogorov-Smirnov*) dan signifikansi dari data *pre-test* eksperimen dan *pre-test* kontrol kerjasama siswa dalam PJOK. Pada kelas eksperimen untuk *pre-test* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,110, sedangkan pada kelas kontrol untuk *pre-test* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,200. eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut:

Tabel 3. Uji Normalitas Data *Pre-Test* dan *Post-Test* Tingkat Kerjasama Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Kolmogorov-Smirnov			Ket.
	Stat.	df	sig.	
Eks - <i>Pre</i>	0,142	31	0,110	N
Eks - <i>Post</i>	0,162	31	0,037	N
Kon - <i>Pre</i>	0,112	34	0,200	N
Kon - <i>Post</i>	0,146	34	0,066	N

Dari tabel 3 di atas dapat diketahui nilai perhitungan uji normalitas (*Kolmogorov-Smirnov*) dan signifikansi dari data *pre-test* dan *post-test* kerjasama siswa dalam PJOK. Pada kelas eksperimen untuk *pre-test* memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,110, pada kelas eksperimen untuk *post-test* memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,037, pada kelas kontrol untuk *pre-test* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,200, dan pada kelas kontrol untuk *post-test* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,066.

Tabel 4. Hasil Perhitungan *Paired Sample T-Test* (Uji T Sampel Sejenis)

Kls.	Variabel	T _{hitung}	T _{tabel}	Sig. (2-tailed)	Ket.
Eks	<i>Pre - Post</i>	1,217	0,349	0,233	TB
Kon	<i>Pre - Post</i>	0,737	0,334	0,466	TB

Berdasarkan tabel 4 di atas dapat diketahui hasil uji t pada kelas eksperimen mempunyai nilai t_{hitung} sebesar $1,217 > t_{tabel}$ 0,349 dengan nilai $sig = 0,233 > \alpha = 0,05$. Hal tersebut menunjukkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak, sehingga tidak terdapat pengaruh penerapan permainan tradisional gobak sodor untuk meningkatkan kerjasama siswa pada pembelajaran PJOK kelas X SMA Negeri 4 Sidoarjo. Sedangkan pada kelas kontrol mempunyai nilai t_{hitung} sebesar $0,737 > t_{tabel}$ 0,334 dengan nilai $sig = 0,466 > \alpha = 0,05$. Hal tersebut menunjukkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak, sehingga tidak ada pengaruh penerapan permainan tradisional gobak sodor untuk meningkatkan kerjasama siswa pada

pembelajaran PJOK kelas X SMA Negeri 4 Sidoarjo.

C. Persentase Perbedaan

Besarnya perbedaan yang terjadi antara nilai *pre-test* dengan nilai *post-test* dengan digunakan perhitungan *N-Gain Score* pada IBM SPSS versi 24. Berikut adalah tabel data hasil perhitungan:

Tabel 5. Persentase Perbedaan Nilai *Pre-Test* dan Nilai *Post-Test*

Kls	<i>Pre</i>	<i>Post</i>	<i>Post - Pre</i>	100 - <i>Pre</i>	N Gain Score	N Gain Persen
Eks	2660	2595	-65	2560	0,03	2,54 %
Kon	2849	2795	-54	2749	0,02	1,96 %

Berdasarkan pada tabel 5. dapat diketahui nilai persentase perbedaan antara nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen adalah sebesar 2,54%. Sedangkan nilai prosentase perbedaan antara nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol adalah sebesar 1,96%.

Menurut hipotesis yang diajukan oleh peneliti bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional gobak sodor terhadap kerjasama siswa kelas X di SMA Negeri 4 Sidoarjo ini tidak sesuai dengan hasil yang diperoleh setelah melakukan penelitian. Hasil yang didapatkan yaitu bahwa tidak terdapat pengaruh permainan tradisional gobak sodor terhadap kerjasama siswa kelas X di SMA Negeri 4 Sidoarjo. Hal tersebut dikarenakan kurang antusiasnya siswa pada saat berlangsungnya permainan tersebut. Seperti contoh mereka dengan sengaja melepas pemain serang untuk masuk mendapatkan poin ataupun dengan sengaja tidak menghindar agar terkena oleh pemain penjaga. Faktor tersebut banyak terjadi pada siswa laki-laki. Mereka lebih memilih untuk bermain bola daripada melakukan permainan tradisional gobak sodor tersebut. Selain kurangnya antusias siswa pada permainan tradisional gobak sodor ini juga terdapat beberapa siswa yang malu untuk memainkan permainan tradisional ini dan kurang mengetahui mengenai peraturan

permainan tradisional gobak sodor, serta tingkat individual yang tinggi dengan tidak mau kerjasama dengan timnya.

Faktor-faktor di atas adalah hal-hal yang terjadi ketika pelaksanaan penelitian di SMA Negeri 4 Sidoarjo. Faktor-faktor tersebut memungkinkan terjadinya ketidak adanya pengaruh permainan tradisional gobak sodor terhadap kerjasama siswa kelas X pada pembelajaran PJOK di SMA Negeri 4 Sidoarjo.

PENUTUP

Simpulan

Hasil dari penelitian tentang pengaruh permainan tradisional gobak sodor untuk meningkatkan kerjasama siswa kelas X pada pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di SMA Negeri 4 Sidoarjo ialah tidak ada pengaruh permainan tradisional gobak sodor pada tingkat kerjasama siswa. Hal tersebut dapat dibuktikan dari nilai t_{hitung} sebesar 1,217 > nilai t_{tabel} sebesar 0,349 dengan nilai signifikansi sebesar $0,233 > \alpha = 0,05$. Berdasarkan nilai tersebut menunjukkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak. Sedangkan pada kelas kontrol mempunyai nilai t_{hitung} sebesar 0,737 > t_{tabel} 0,334 dengan nilai $sig = 0,466 > \alpha = 0,05$. Hal tersebut menunjukkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak, sehingga tidak terdapat pengaruh penerapan permainan tradisional gobak sodor untuk meningkatkan kerjasama siswa pada pembelajaran PJOK kelas X SMA Negeri 4 Sidoarjo.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan yang telah dikemukakan di atas, maka ada beberapa saran yang diajukan oleh peneliti yaitu penggunaan variasi permainan dalam pemberian perlakuan. Baik menggunakan permainan tradisional, permainan modern, atau menggabungkan dari keduanya guna menarik antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran dan siswa tidak merasa bosan serta memperhatikan model dan metode pembelajaran agar mampu membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agarwal, S., & Adjirackor, T. 2016. *Impact Of Teamwork On Organizational Productivity In Some Selected Basic Schools In The Accra Metropolitan Asembly*. European Journal Of Business, Economics and Accountancy. Vol 4(6): hal 40.

- Akbari, H., Abdoli, B., Shafizadeh, M., Khalaji, H., Hajihosseini, S., & Ziaee, V. 2009. *The Effect of Traditional Games in 79 Year Old Boys*. Iranian Journal of Pediatrics. Vol 19(2): hal 124.
- Dehkordi, Mitra Rouhi. 2017. *The Educational Impact Of Traditional Games: The Role Of Zurkhaneh Sport In Educating Children*. Iran: Tafisa Board Member. Vol 5(3): hal 135.
- Hartati, S.C.Y., Priambodo, A., & Kristiyandaru, A. 2013. *Permainan Kecil (Cara efektif mengembangkan fisik, motorik, keterampilan, sosial dan emosional)*. Malang: Wineka Media.
- Maksum, Ali. 2018. *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Unesa University Press.
- Permendiknas No.22 Tahun 2006 Tentang Tujuan Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan.
- Fundamental Motor Skill Development in*
- (<http://masrangga.blogspot.com/2008/11/tujuan-pendidikan-jasmani.html?m=1>, diakses pada 9 Oktober 2018).
- Setiyanti, Sri Wiranti. 2012. *Membangun Kerjasama Tim (Kelompok)*. Jurnal STIE Semarang. Vol.4(3): hal. 59.
- Sudarso, Djawa, B., Wisnu, H., Prabowo, S. A., Al Ardha, M. A., & Prakoso, B. B. 2019. *Physical Education Teacher's Quality Based on the Indonesia National Standards*. Advances in Social Science, Education and Humanities Research, 335, 824–829.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab I pasal 1 dan Bab II pasal 3.

