

GAMBARAN TINGKAT KERJASAMA SISWA DALAM PERMAINAN BOLA BAKAR

Petrus Maya*, Sasminta Christina Yuli Hartati

Program Studi S1 Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Surabaya

*petrusmaya@unesa.ac.id

Abstrak

Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) menjadi satu matapelajaran wajib dalam struktur kurikulum di sekolah dasar dan menengah. Satu mandat penting PJOK dalam proses pendidikan adalah membangun karakter siswa menjadi lebih baik melalui aktivitas fisik, olahraga, dan permainan. Permainan kecil menjadi satu materi pokok yang dominan dalam PJOK di sekolah dasar. Sesuai dengan kebiasaan aktivitas berkelompok dalam bermain, karakter terdekat yang dapat dikembangkan adalah kerjasama. Banyak permainan yang diyakini dapat digunakan dalam membangun kerjasama, salah satunya adalah permainan bola bakar. Sayangnya, pembahasan tentang gambaran tingkat kerjasama siswa dalam bermain bola bakar masih belum didapatkan secara komprehensif. Untuk itu, tujuan artikel ini adalah untuk mendeskripsikan tingkat kerjasama siswa dalam pembelajaran PJOK materi permainan bola bakar. Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif. Survei menggunakan angket tertutup menggunakan 5 tingkatan likert digunakan untuk mengukur kerjasama siswa. Sebanyak 29 siswa sekolah dasar (perempuan= 16, laki-laki=13) dipilih menggunakan *cluster random sampling*. Analisis data dimulai dengan uji validitas, reliabilitas, deskriptif statistik, dan proporsi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Hasil pengukuran tingkat kerjasama siswa dalam permainan bola bakar dinyatakan valid dan reliabel. Rata-rata nilai kerjasama siswa sebesar 146,6 masuk dalam kategori baik sekali. Berdasarkan distribusi frekuensi kerjasama siswa masuk dalam kategori baik (55%) dan baik sekali (46%). Akan tetapi masuk ada aspek yang masuk dalam kategori cukup yaitu aspek berbagi pengalaman dan menyelesaikan tugas (3%) dan aspek giat dan tekun (3%).

Kata Kunci: kerjasama; permainan kecil; bola bakar; siswa sekolah dasar

Abstract

Physical Education (PE) is a compulsory subject in the curriculum structure in primary and secondary schools. One important mandate of PE in the educational process is to build better student character through physical activity, sports, and games. Small games are the dominant subject matter in PJOK in elementary schools. In accordance with the habits of group play activities, the closest character that can be developed is cooperation. Many regulated games can be used in building cooperation, one of which is the game of burning ball. Unfortunately, the discussion on the description of the level of student cooperation in playing the fireball has not yet been collected. For this reason, the purpose of this article is to describe the level of student cooperation in learning PE with the fuel ball game material. This type of research is descriptive. The survey used a closed questionnaire using 5 levels to measure student cooperation. A total of 29 elementary school students (female = 16, male = 13) were selected using cluster random sampling. Data analysis begins with a test of validity, reliability, descriptive statistics, and proportions. The results showed that the results of measuring the level of student cooperation in ball games were declared valid and reliable. The average score of the students' cooperation of 146.6 is in the very good category. The frequency distribution of student cooperation is in the good category (55%) and very good (46%). However, there are aspects that fall into the sufficient category, namely aspects of sharing experiences and completing tasks (3%) and aspects of being active and diligent (3%).

Keywords: cooperation; small game; slag-ball; elementary school students

PENDAHULUAN

Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) menjadi instrumen penting dalam mewujudkan cita-cita nasional, terutama pada pembentukan watak dan kecakapan gerak. Sehingga tidak berlebihan apabila PJOK menjadi satu mata pelajaran wajib ada dalam struktur kurikulum di sekolah-sekolah tingkat dasar dan menengah (Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003). Berdasarkan keterangan tersebut PJOK mengemban tugas sangat mulia, walaupun statusnya tergolong termarginalkan dan perlu pembenahan agar mengembalikan marwahnya dengan cara peningkatan mutunya dalam membentuk watak dan kecakapan gerak (Prakoso, 2015).

Pembahasan tentang dampak PJOK terhadap kecakapan fisik seperti kebugaran (Powell, Woodfield, & Nevill, 2016), keterampilan gerak dasar (Setyorini, Suroto, & Indahwati, 2017), dan aspek gerak lainnya sudah tidak asing lagi karena memang aktivitas utamanya adalah gerak. Akan menjadi lebih menarik lagi apabila PJOK dikaitkan dengan karakter. Hasil kajian teoretis tentang pelaksanaan PJOK terkait dengan karakter menunjukkan bahwa PJOK dapat dijadikan sebagai wahana pembentukan karakter siswa melalui aktivitas olahraga yang cenderung memberikan pengalaman penting dalam pembiasaan bersikap baik (Suroto, 2017). Hasil penelitian lainnya menyebutkan bahwa permainan tradisional menjadi variabel yang dapat membangun karakter siswa, permainan tradisional merupakan materi pembelajaran pokok yang diberikan kepada para siswa, khususnya di tingkat sekolah dasar (Nur, 2013). Artinya, pembelajaran PJOK melalui permainan sebagai materi pokok benar-benar membantu dalam pembentukan karakter.

Membahas tentang karakter, jelasnya akan panjang dan lebar karena jenis-jenis karakter memang banyak. Jenis-jenis permainan yang diyakini dapat memberikan dampak pada karakter siswa yaitu: permainan goteng, lari papan/segi empat, kasti tangan (Widodo & Lumintuarso, 2017), permainan bola bakar (Widiyanto & Hartati, 2018). Pada permainan-permainan tersebut terdapat banyak nilai karakter yang dapat dibiasakan untuk siswa. Akan tetapi, berdasarkan karakteristik aktivitas utamanya adalah gerak yang dilakukan bersama-sama dalam skala kelas di sekolah-sekolah, jenis karakter kerjasama menjadi yang paling dekat dengan PJOK. Seperti yang telah dijelaskan dalam hasil penelitian lainnya bahwa permainan dapat digunakan untuk membangun aspek kerjasama siswa sebagai keterampilan interpersonal (Hartatiti, Priambodo, Djawa, & Prakoso, 2018). Masih dalam hasil penelitian tersebut,

paling tidak ada 23 jenis permainan yang diyakini dapat digunakan dalam membangun kerjasama siswa. Sayangnya, penelitian tersebut belum secara khusus mendeskripsikan tingkat kerjasama siswa untuk tiap-tiap permainan. Sehingga belum jelas bagaimana tingkat kerjasama dalam jenis permainan sebagai rujukan menentukan keunggulan dalam pembagunan karakter. Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat dijelaskan bahwa masih terdapat celah penelitian lanjutan yang dapat dilakukan dalam menyempurnakan penelitian tersebut. Untuk itu dapat dijelaskan tujuan penulisan artikel ini adalah mendeskripsikan gambaran tingkat kerjasama siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi permainan kecil. Satu dari 23 jenis permainan dalam penelitian tersebut di atas adalah permainan bola bakar. Sehingga agar lebih fokus maka ruang lingkup pembahasan hasil penelitian dalam artikel ini adalah terkait dengan tingkat kerjasama siswa dalam mengikuti proses pembelajaran PJOK materi permainan kecil—bola bakar.

METODE

Penelitian ini masuk dalam jenis penelitian deskriptif, yaitu penelitian yang berusaha membuat gambaran kondisi tertentu secara sistematis dan faktual (Rukajat, 2018). Data dikumpulkan menggunakan survei dengan cara menyebarkan angket untuk mengukur kerjasama siswa melalui enam aspek, yaitu berbagi pengalaman dan menyelesaikan tugas, tidak memiliki teman, percaya diri, bergerak aktif, giat dan tekun, prestasi (Wicaksono & Hartati, 2018). Setiap aspek terdiri atas enam butir sehingga total item angket yang digunakan adalah 36 butir. Setiap butir memiliki jawaban skala *likert* 1-5 sehingga dapat ditentukan kategori hasil pengukuran seperti pada Tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1 Aturan Pengkategorian Hasil Pengukuran

Keterangan	Kategori	Skor
6 Aspek	Baik sekali	$24 < X \leq 30$
	Baik	$18 < X \leq 24$
	Cukup	$12 < X \leq 18$
	Kurang	$6 \leq X \leq 12$
Total	Baik sekali	$144 < X \leq 180$
	Baik	$108 < X \leq 144$
	Cukup	$72 < X \leq 108$
	Kurang	$36 \leq X \leq 72$

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V SD Patemon. Total sampel dalam penelitian sebanyak 29 siswa yang dipilih secara *cluster random sampling*. Karakteristik siswa terdiri atas 16 siswa perempuan dan 13 siswa laki-laki.

Analisis data dimulai dengan cara uji validitas dan reliabilitas hasil pengukuran menggunakan korelasi dan

cronbach's alpha. Analisis dilanjutkan dengan statistik deskriptif (*mean*, standar deviasi, nilai minimal dan maksimal, *skewness*, dan *kurtosis*). Terakhir, rumus proporsi digunakan untuk menyajikan data distribusi frekuensi data setelah dikategorikan berdasarkan tabel 1.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Instrumen penelitian yang digunakan merupakan angket mengukur tingkat kerjasama siswa dalam pembelajaran PJOK dengan nilai validitas dan reliabilitas seperti dalam tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 2. Validitas dan Reliabilitas Hasil Pengukuran

Aspek	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha
Berbagi pengalaman dan menyelesaikan tugas	0,706	0,861
Tidak memiliki teman	0,831	
Percaya diri	0,491	
Bergerak aktif	0,767	
Giat dan tekun	0,750	
Prestasi	0,406	

Catatan: N= 29, $r_{tabel} = 0,3009$ (Junaidi, n.d.).

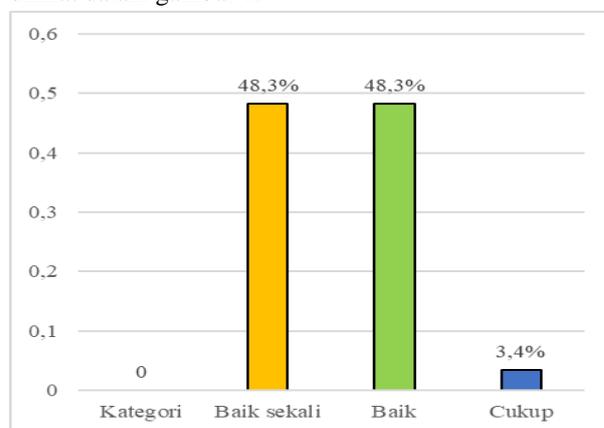
Angket yang digunakan adalah hasil penyusunan dan pengembangan oleh Wicaksono & Hartati, (2018) dengan melibatkan enam aspek yaitu: berbagi pengalaman dan menyelesaikan tugas, tidak memiliki teman, percaya diri, bergerak aktif, giat dan tekun, prestasi. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat ditampilkan hasil validitas dan reliabilitas pada subjek penelitian seperti pada tabel 2.

Berdasarkan Tabel 2 maka dapat dijelaskan bahwa aspek ke-1 berbagi pengalaman dan menyelesaikan tugas memiliki nilai r sebesar 0,706. Pada aspek ke-2 tidak memiliki teman memiliki nilai r sebesar 0,831. Pada aspek ke-3 percaya diri memiliki nilai r sebesar 0,491. Pada aspek ke-4 bergerak aktif memiliki nilai r sebesar

0,767. Pada aspek ke-5 giat dan tekun memiliki nilai r sebesar 0,750. Pada aspek ke-6 prestasi memiliki nilai r sebesar 0,406. Subjek penelitian yang mengisi angket sebanyak 30 siswa sehingga nilai r (N= 29) sebesar 0,3009 (Junaidi, n.d.). Berdasarkan nilai tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pengukuran yang dilakukan adalah valid. Dibuktikan dengan nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ untuk semua aspek pengukuran.

Selanjutnya, pengukuran perlu dianalisis kualitas reliabilitasnya. Berdasarkan Tabel 2 maka dapat dijelaskan bahwa nilai *cronbach's alpha* sebesar 0,861 > 0,7 sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil pengukuran dinyatakan reliabel (Fraenkel, Wallen, & Hyun, 2012).

Hasil analisis deskriptif statistik (tabel 3) menunjukkan bahwa nilai rata-rata kerjasama siswa sebesar 146,6 masuk dalam kategori baik sekali. Diikuti oleh enam aspek lainnya yang masuk dalam kategori baik sekali. Selanjutnya, nilai kerjasama diubah ke dalam bentuk kategori menurut aturan Tabel 1. Hasil transformasi nilai kerjasama siswa aspek berbagi pengalaman dan menyelesaikan tugas ke dalam bentuk kategori dapat dilihat dalam gambar 1.



Gambar 1 Proporsi jumlah frekuensi siswa berdasarkan kategori pada aspek berbagi pengalaman dan menyelesaikan tugas

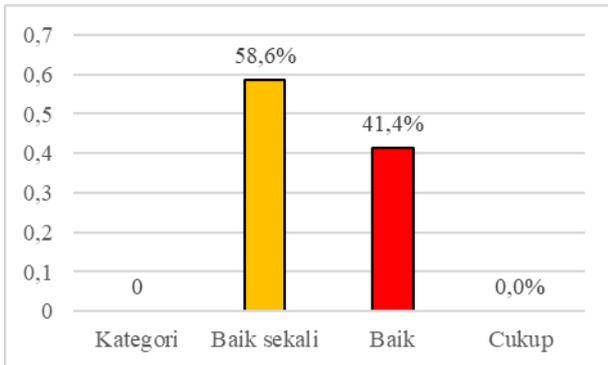
Berdasarkan gambar 1 maka dapat dijelaskan bahwa sebanyak 48,3% siswa masuk dalam kategori baik sekali,

Tabel 3 Deskriptif Statistik Tingkat Kerjasama Siswa

Aspek Kerjasama	N	Min.	Max.	Mean	Std. Deviation	Skewness	Kurtosis
Berbagi pengalaman dan menyelesaikan tugas	29	18	30	25,1	2,99	-0,141	-0,119
Tidak memiliki teman	29	21	30	25,4	2,31	0,511	-0,050
Percaya diri	29	19	29	24,2	2,54	-0,137	-0,479
Bergerak aktif	29	20	30	25,5	2,71	0,078	-0,828
Giat dan tekun	29	18	30	24,2	2,82	0,318	0,108
Prestasi	29	19	28	22,1	2,23	0,608	0,380
Total	29	130	175	146,6	12,05	0,932	0,209

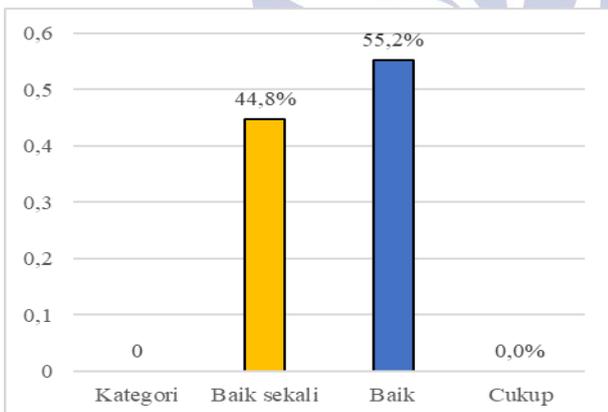
sebanyak 48,3% siswa masuk dalam kategori baik, dan 3,4% masuk dalam kategori cukup.

Hasil transformasi nilai kerjasama siswa aspek tidak memiliki teman ke dalam bentuk kategori dapat dilihat dalam gambar 2.



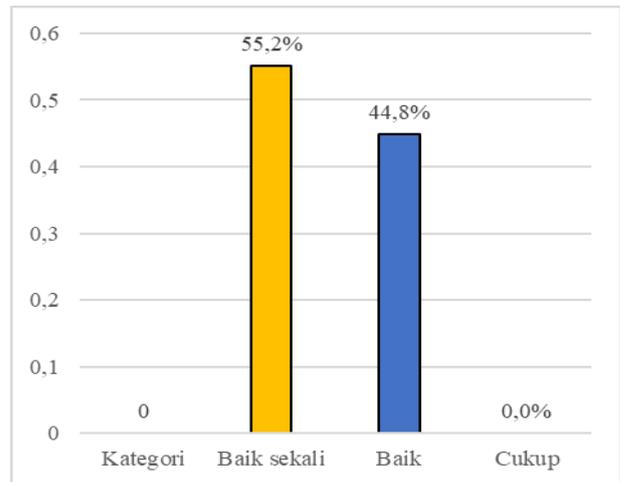
Gambar 2 Proporsi jumlah frekuensi siswa berdasarkan kategori pada aspek tidak memiliki teman

Berdasarkan gambar 2 maka dapat dijelaskan bahwa sebanyak 58,6% siswa masuk dalam kategori baik sekali dan sebanyak 41,4% siswa masuk dalam kategori baik. Hasil transformasi nilai kerjasama siswa aspek percaya diri ke dalam bentuk kategori dapat dilihat dalam gambar 3.



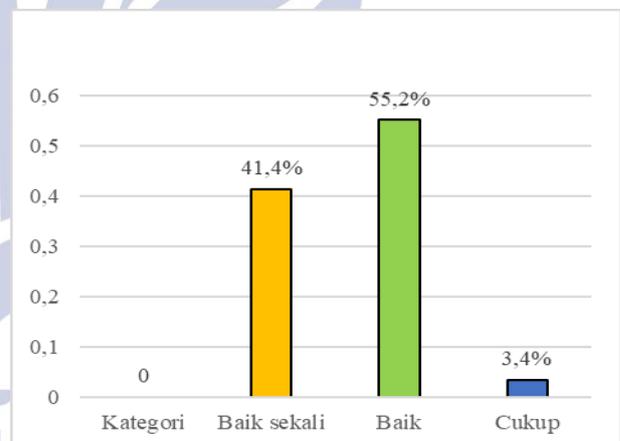
Gambar 3 Proporsi jumlah frekuensi siswa berdasarkan kategori pada aspek percaya diri

Berdasarkan gambar 3 maka dapat dijelaskan bahwa sebanyak 44,8% siswa masuk dalam kategori baik sekali dan sebanyak 55,2% siswa masuk dalam kategori baik. Hasil transformasi nilai kerjasama siswa aspek bergerak aktif ke dalam bentuk kategori dapat dilihat dalam gambar 4.



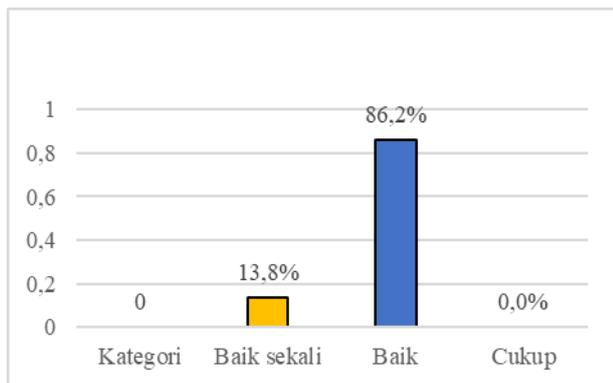
Gambar 4 Proporsi jumlah frekuensi siswa berdasarkan kategori pada aspek bergerak aktif

Berdasarkan gambar 4 maka dapat dijelaskan bahwa sebanyak 55,2% siswa masuk dalam kategori baik sekali dan sebanyak 44,8% siswa masuk dalam kategori baik. Hasil transformasi nilai kerjasama siswa aspek giat dan tekun ke dalam bentuk kategori dapat dilihat dalam gambar 5.



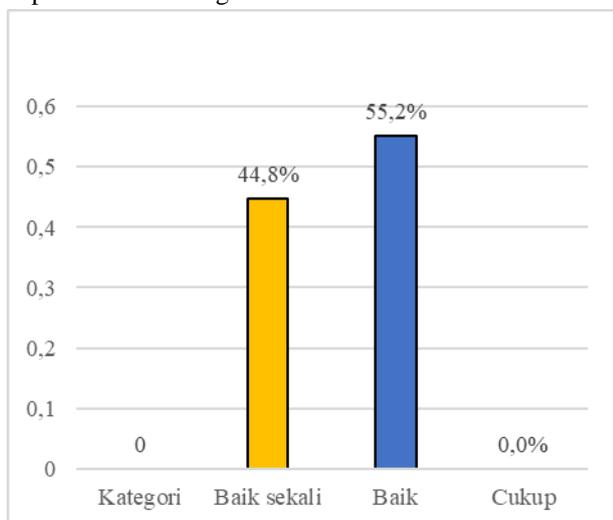
Gambar 5 Proporsi jumlah frekuensi siswa berdasarkan kategori pada aspek giat dan tekun

Berdasarkan gambar 5 maka dapat dijelaskan bahwa sebanyak 41,4% siswa masuk dalam kategori baik sekali, sebanyak 55,2% siswa masuk dalam kategori baik, dan 3,4% siswa masuk dalam kategori cukup. Hasil transformasi nilai kerjasama siswa aspek prestasike dalam bentuk kategori dapat dilihat dalam gambar 6.



Gambar 6 Proporsi jumlah frekuensi siswa berdasarkan kategori pada aspek prestasi

Berdasarkan gambar 6 maka dapat dijelaskan bahwa sebanyak 13,8% siswa masuk dalam kategori baik sekali dan sebanyak 86,2% siswa masuk dalam kategori baik. Hasil transformasi nilai kerjasama siswa dari enam aspek yang ada menjadi nilai total ke dalam bentuk kategori dapat dilihat dalam gambar 7.



Gambar 7 Proporsi jumlah frekuensi siswa berdasarkan kategori pada total nilai kerja sama

Tingkat kerjasama siswa dalam pembelajaran materi permainan bola bakar dirasa baik sekali. Berdasarkan distribusi frekuensi pada Gambar 7, terlihat bahwa tidak ada siswa yang masuk dalam kategori kurang dan cukup tetapi siswa cenderung berada pada kategori baik (55,2%) dan baik sekali (44,8%).

Hasil ini sangat menggembirakan karena menandakan bahwa pembelajaran PJOK materi permainan kecil—khususnya permainan bola bakar terlaksana dengan nuansa kerjasama antar siswa yang baik sekali. Walaupun terbukti bahwa masih ada siswa yang masuk dalam kategori cukup pada aspek konstruk kerjasama, yaitu pada aspek berbagi pengalaman dan menyelesaikan tugas dan pada aspek giat dan tekun.

Berdasarkan hasil temuan, penelitian ini berhasil menambahkan referensi terhadap topik pembelajaran PJOK materi permainan kecil dalam kaitannya dengan sikap siswa. Seperti yang telah dijelaskan oleh penelitian lainnya yaitu pembelajaran PJOK yang memanfaatkan aktivitas bermain sebagai materi pokok dapat memberikan dampak pada perilaku siswa selama proses pembelajaran, terutama pada aspek sikap kerjasama (Hartatiti et al., 2018). Bentuk-bentuk permainan kecil yang lebih sering dimainkan dengan cara berkelompok, menjadi pemicu terjadinya kerjasama antar siswa selama pembelajaran. Kelanjutan dari aktivitas berkelompok dalam permainan kecil yang memicu adanya kerjasama adalah meningkatkan percaya diri siswa. Dimana siswa dalam melakukan aktivitas tidak sendirian sehingga bagi mereka yang memiliki percaya diri rendah dapat tetap bergabung-larut dalam aktivitas permainan. Penjelasan tersebut didukung dengan hasil penelitian yang lainnya menyebutkan bahwa terdapat pengaruh permainan kecil-bola bakar terhadap tingkat percaya diri siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK.

Berdasarkan temuan ini, kedepannya diharapkan kepada para guru dapat menerapkan berbagai permainan kecil untuk materi pokok dalam pembelajaran PJOK.

PENUTUP

Simpulan

Hasil pengukuran tingkat kerjasama siswa dalam permainan bola bakar dinyatakan valid dan reliabel. Rata-rata nilai kerjasama siswa sebesar 146,6 masuk dalam kategori baik sekali. Berdasarkan distribusi frekuensi kerjasama siswa masuk dalam kategori baik (55%) dan baik sekali (46%). Akan tetapi masuk ada aspek yang masuk dalam kategori cukup yaitu aspek berbagi pengalaman dan menyelesaikan tugas (3%) dan aspek giat dan tekun (3%).

Saran

Isi artikel ini secara deskriptif menunjukkan bahwa permainan slagball dapat menjadi alternatif jitu dalam memberikan pengalaman gerak sekaligus membangun karakter siswa. Untuk itu, selanjutnya dapat dilakukan penelitian yang lebih powerfull lagi dalam membuktikan dampak permainan slagball terhadap kerjasama. Penelitian dapat dilakukan dengan cara berkolaborasi dengan para guru PJOK agar sekaligus memberikan dampak pada pengembangan kompetensi guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran, terutama dalam pembentukan karakter melalui materi permainan.

DAFTAR PUSTAKA

- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2012). *How to Design and Evaluate Research in Education (6th ed.)*. New York: Mc Graw Hill.
- Hartatiti, S. C. Y., Priambodo, A., Djawa, B., & Prakoso, B. B. (2018). Building Cooperation Interpersonal Skill in Physical Education Lessons Through Traditional Game (pp. 245–248). Atlantis Press. Retrieved from <https://doi.org/10.2991/isphe-18.2018.57>
- Junaidi. (n.d.). *Tabel r (Koefisien Korelasi Sederhana) df = 1-200*. Retrieved 3 July 2020 from <http://junaidichaniago.wordpress.com>
- Nur, H. (2013). Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 3(1), 87–94.
- Powell, E., Woodfield, L. A., & Nevill, A. M. (2016). Increasing physical activity levels in primary school physical education: The SHARP Principles Model. *Preventive Medicine Reports*, 3, 7–13. Retrieved 10 May 2019 from <https://doi.org/10.1016/J.PMEDR.2015.11.007>
- Prakoso, B. B. (2015). Upaya Peningkatan Kualitas Proses Belajar Mengajar PJOK melalui Evaluasi Diri Guru. In *Optimalisasi Hasil-Hasil Penelitian dalam Menunjang Pembangunan Berkelanjutan* (pp. 510–523). Makassar.
- Rukajat, A. (2018). *Pendekatan penelitian kualitatif (qualitative research approach)*. Deepublish.
- Setyorini, Suroto, & Indahwati, N. (2017). First Grade Primary School Students' Physical Activity Level on Physical Education Subject through Live Life Well at School Program. *IOP Conf. Series: Materials Science and Engineering*, 180(012178), 1–6. Retrieved from <https://doi.org/10.1088/1757-899X/180/1/012178>
- Suroto. (2017). Peran PJOK dalam Membangun Karakter Siswa. In *Menuju Generasi Yang Sehat Dan Berprestasi Dalam Bidang Olahraga Melalui Pendidikan Karakter Berlandaskan Aswaja*. Bojonegoro: Universitas Nahdlatul Ulama.
- Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (2003).
- Wicaksono, O. P., & Hartati, S. C. Y. (2018). Penerapan modifikasi permainan softball terhadap kerjasama siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 20 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 6(1). Retrieved 11 January 2021 from <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/issue/archive>
- Widodo, P., & Lumintuarso, R. (2017). Pengembangan model permainan tradisional untuk membangun karakter pada siswa SD kelas atas. *Jurnal Keolahragaan*, 5(2), 183. Retrieved 11 January 2021 from <https://doi.org/10.21831/jk.v5i2.7215>
- siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa kelas V SDN Babatan 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 6(1), 94–100. Retrieved 11 January 2021 from <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/issue/archive>