

Pengaruh Permainan Gobak Sodor Terhadap Minat Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran Gerak Dasar Lokomotor Siswa Kelas V MI Plus Darunnajah Kelutan Tahun Pelajaran 2018/2019

Siti Fajarwati¹, Vega Mareta Sceisarriya²

^{1,2} Pendidikan Jasmani, STKIP PGRI Trenggalek, Jawa Timur, Indonesia.

Email: ¹wati.aret@gmail.com, ²vegamareta@gmail.com

Info Artikel

Kata Kunci :

Permainan Gobak Sodor, Minat Pembelajaran Gerak Dasar Lokomotor

Keywords :

Gobak Sodor Game, Interest in Learning Locomotor Basic Motion

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi adanya permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Kesehatan Olahraga khususnya pembelajaran gerak dasar lokomotor. Masih banyak yang tidak aktif dalam mengikuti pembelajaran. Dengan adanya penerapan permainan gobak sodor diharapkan dapat meningkatkan minat siswa. Berdasarkan batasan masalah maka penelitian membatasi permasalahannya yaitu pengaruh permainan gobak sodor terhadap minat siswa dalam gerak dasar lokomotor khususnya berlari. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh permainan gobak sodor pada minat siswa dalam pembelajaran gerak dasar lokomotor. Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen dengan menggunakan metode pretest-posttest. Penelitian ini tidak menggunakan sampel karena melibatkan semua. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan kuesioner tertutup. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuantitatif deskriptif. Berdasarkan hasil analisis, data pretest, mendapatkan persentase 65% yang menunjukkan kriteria baik dan bisa digunakan. Sedangkan, dari hasil data posttest, mendapatkan persentase 87% yang menunjukkan kriteria baik dan bisa digunakan. Berdasarkan analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengaruh permainan gobak sodor terhadap minat siswa dalam mengikuti pembelajaran gerak dasar lokomotor dapat digunakan dan diterapkan sebagai pengaruh minat belajar dalam pembelajaran gerak dasar lokomotor pada siswa kelas V MI Plus Darunnajah Kelutan.

Abstract

This research is motivated by the existence of problems in learning Sports Health Physical Education, especially locomotor basic learning movements. There are still many who are not active in participating in learning. With the application of the Gobak Sodor game, it is hoped that it can increase student interest. Based on the limitation of the problem, the research limits the problem, namely the influence of the Gobak Sodor game on students' interest in basic locomotor movements, especially running. The purpose of this study was to determine the effect of the gobak sodor game on students' interest in learning locomotor basic motion. This research is a type of experimental research using the pretest-posttest method. This study did not use a sample

because it involved all. The instrument in this study used a closed questionnaire. The data analysis technique used in this research is descriptive quantitative. Based on the results of the analysis, pretest data, get a percentage of 65% which indicates good criteria and can be used. Meanwhile, from the results of posttest data, get a percentage of 87% which indicates good criteria and can be used. Based on this analysis, it can be concluded that the influence of the gobak sodor game on students' interest in following locomotor basic motion learning can be used and applied as an effect of learning interest in learning locomotor basic motion in class V MI Plus Darunnajah Kelutan students

© 2020 Author

✉ Alamat korespondensi :

Pendidikan Jasmani, STKIP PGRI Trenggalek, Jawa Timur, Indonesia

E-mail : vegamareta@gmail.com

PENDAHULUAN

Menurut Rahayu (2013), pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran, penghayaan nilai (sikap, mental, emosional, spiritual, sosial), dan pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan serta perkembangan yang seimbang. Dengan pendidikan jasmani siswa akan memperoleh berbagai ungkapan yang erat kaitannya dengan kesan pribadi yang menyenangkan serta berbagai ungkapan yang kreatif, inovatif, terampil, memiliki kebugaran jasmani, kebiasaan pola hidup sehat dan memiliki pengetahuan serta pemahaman terhadap gerak manusia. Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani guru diharapkan mengajar berbagai keterampilan gerak dasar teknik dan strategi permainan dan olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportifitas, jujur, kerjasama, dan lain-lain) serta pembiasaan pola hidup sehat. Pelaksanaannya bukan melalui pengajaran konvensional di dalam kelas bersifat teoritis, namun melibatkan unsur fisik, mental, intelektual, emosional dan sosial.

Pendidikan jasmani yang diajarkan di sekolah sangatlah memiliki peran penting dalam salah satu pembelajaran dalam pendidikan jasmani dan kesehatan terdapat materi yang berisi tentang keterampilan gerak dasar. Keterampilan gerak dasar di Sekolah Dasar meliputi tiga macam, yaitu: lokomotor, non lokomotor, dan manipulasi. Salah satu tujuan pelaksanaan pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan adalah meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar. Gerak dasar di

sini yang dimaksud adalah meliputi jalan, lari, lompat dan lempar. Dalam materi keterampilan gerak dasar, siswa dituntut untuk mampu menguasai beberapa keterampilan gerak dasar.

Gerak dasar yang paling sering dilakukan oleh anak dalam setiap aktivitasnya adalah gerak dasar lokomotor yang terdiri atas gerakan jalan, lari, lompat dan loncat. Dalam kehidupan sehari-hari, manusia dari usia anak-anak sampai usia dewasa selalu melakukan kegiatan gerak dasar lokomotor. Didalam setiap permainan yang dilakukan oleh anak-anak terkandung unsur gerak dasar lokomotor yaitu jalan, lari melompat dan melempar. Di dunia olah-raga, gerak dasar lokomotor selalu diterapkan dalam setiap mata pelajaran Atletik. Namun unsur gerak dasar lokomotor di setiap jenjang pendidikan memiliki perbedaan dalam model penerapannya. Penerapan gerak dasar lokomotor di sekolah disesuaikan dengan klasifikasi usia peserta didik yang terdapat perbedaan pada tingkat kemampuan bergerak dan kemampuan dalam menerima instruksi gerak. Tapi masih dijumpai pada pelajaran pendidikan jasmani siswa yang pasif sering kali duduk saja selama pembelajaran berlangsung.

Pendidikan jasmani bukan hanya merupakan sarana penunjang tujuan pendidikan, melainkan untuk mewujudkan tujuan pembangunan bangsa. Berhasil tidaknya pembelajaran pendidikan jasmani yang dipengaruhi oleh guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan dan dengan segala peranannya, karena pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan berintikan gerak maka guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan dituntut untuk menguasai gerak dan

memahami gerak yang benar untuk mengatasi masalah ini. Guru, Departemen Pendidikan dan masyarakat mempunyai tanggung jawab untuk menyelesaikan semua permasalahan ini. Salah satu cara yaitu melalui aktivitas permainan kecil di dalam pembelajaran.

Menurut Anggani (2010), permainan adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, penerapan permainan dalam pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan minat siswa. Jelas sudah apa yang dijelaskan di atas bahwa dengan permainan sesuatu yang membosankan atau menjenuhkan dapat dihilangkan. Hal ini sudah tentu menjadi tanggung jawab lembaga pendidikan untuk menghilangkan pengaruh tersebut, karena jelas dalam sebuah permainan terdapat tujuan yang dimiliki pendidikan jasmani yaitu aktivitas melalui gerak. Setiap orang tidak akan asing dengan istilah bermain. Mulai anak-anak, remaja, orang dewasa hingga lanjut usia tentu mengenal dengan istilah bermain.

Dalam kehidupan sehari-hari mereka semua membutuhkan situasi bermain. Sejak anak-anak, kata bermain sudah merupakan sebagian besar dari kehidupannya. Hal ini merupakan sangat penting bagi dirinya dan merupakan syarat mutlak untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangannya. Sedangkan bagi orang-orang dewasa bermain dapat menyalurkan potensi-potensi yang ada pada dirinya, juga untuk melatih diri dalam hidup bermasyarakat. Dengan bermain dapat dikembangkan kestabilan dan pengendalian emosi yang sangat penting bagi keseimbangan mental. Selain itu juga dapat dikembangkan kecepatan proses berfikir. Ini disebabkan karena di dalam permainan banyak sekali permainan-permainan yang harus dipecahkan secara cepat dan tepat.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan banyak menggunakan pendekatan permainan diantaranya dengan permainan tradisional. Menurut Balai Pengembangan Pendidikan Luar Sekolah dan Pemuda (2006), "permainan

tradisional merupakan hasil penggalian dari budaya sendiri yang didalamnya banyak mengandung nilai-nilai pendidikan karena dalam kegiatan permainannya memberikan rasa senang, gembira, ceria pada anak yang memainkannya. Selain itu permainannya dilakukan secara berkelompok sehingga menimbulkan rasa demokrasi antar teman main dan alat permainan yang digunakan pun relatif sederhana." Sehingga dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan dengan menerapkan pendekatan permainan tradisional dapat terlaksana situasi pembelajaran seperti pengertian permainan tradisional tersebut.

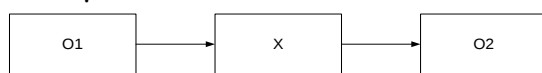
Permainan tradisional mempunyai ciri-ciri diantaranya permainan tradisional cenderung memanfaatkan alat atau fasilitas di lingkungan, permainan tradisional melibatkan pemain relatif banyak dan permainan tradisional mengandung nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu. Sehingga dalam pelaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran lebih mudah dikarenakan memanfaatkan alat atau fasilitas yang ada di lingkungan dan partisipasi pemain yang banyak. Macam-macam atau jenis-jenis permainan tradisional di Indonesia banyak sekali, diantaranya: gobak sodor, engklek, bentengan, petak umpet, gatrik, congklak dan masih banyak lagi.

Penggunaan permainan khususnya permainan tradisional dalam pelaksanaan pembelajaran dinilai cocok untuk menstimulus minat belajar siswa. Menurut Slameto (2015), "minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat yang ada pada diri seseorang akan memberikan gambaran dalam aktivitas untuk mencapai tujuan." Di dalam belajar minat tidaknya terhadap pelajaran termasuk didalamnya adalah aktivitas praktek maupun teori sebagai salah satu faktor untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan dengan diketahuinya minat seseorang akan dapat menentukan aktivitas apa saja yang dipilihnya dan akan melakukannya dengan senang hati sehingga siswa akan tertarik untuk berperan aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di kelas 5 MI Plus Darunnajah menghasilkan pernyataan dari guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan diantaranya minat belajar dalam pembelajaran gerak dasar lokomotor tergantung dengan permainan atau materi yang disampaikan. Dalam pembelajaran gerak dasar lokomotor lebih banyak siswa yang aktif daripada yang tidak aktif. Siswa lebih tertarik pada olahraga baru atau permainan dalam pendekatan dalam pembelajaran. Belum adanya pengukuran khusus untuk mengukur minat siswa belajar dalam pembelajaran gerak dasar lokomotor. Berdasarkan pernyataan dalam studi pendahuluan dan kajian teori di atas saya berminat untuk melakukan penelitian untuk mengukur minat belajar siswa dalam pembelajaran mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, khususnya mata ajar gerak dasar lokomotor dengan permainan tradisional khususnya permainan tradisional gobak sodor.

METODE

Penelitian ini mempunyai merupakan penelitian kuantitatif deskriptif. Sedangkan jenis penelitian eksperimen dengan model *the one group pretest posttest*. Model tersebut digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1
Design Penelitian

Keterangan :

- O¹ = Pengukuran minat belajar siswa dalam pembelajaran gerak dasar lokomotor (sebelum adanya perlakuan/ *treatment*)
- O² = Pengukuran minat belajar siswa dalam pembelajaran gerak dasar lokomotor (setelah adanya perlakuan/ *treatment*)
- X = Perlakuan/ *treatment* pembelajaran gerak dasar lokomotor dengan menggunakan pendekatan permainan gobak sodor.

Pengaruh pemberian permainan gobak sodor terhadap minat belajar siswa = (O¹ – O²). Dalam penelitian ini menggunakan dua metode pengumpulan data yaitu yang pertama menggunakan metode wawancara digunakan untuk studi pendahuluan dalam penelitian ini dan yang kedua menggunakan metode kuesioner yang digunakan untuk mengukur minat belajar siswa dalam pembelajaran gerak dasar lokomotor. Isi koesioner tersebut berdasar indikator-indikator minat. Instrumen penelitian ini menggunakan kuesioner model tertutup. Kuesioner tertutup ini menyajikan pertanyaan dan pilihan jawaban sehingga responden hanya dapat memberikan tanggapan terbatas pada pilihan yang diberikan.

Menurut Sugiyono (2015) dalam menentukan skala pengukuran kuesioner tertutup ini menggunakan jawaban ya-tidak dan dalam pembobotan berdasarkan skala guttman. Skala pengukuran dan pembobotan setiap item pernyataan dipaparkan sebagai berikut :

Tabel 1. Pembobotan Score

Pernyataan	Ya	Tidak
Pernyataan Positif	1	0
Pernyataan Negatif	0	1

Kuesioner sebelum digunakan untuk penelitian yang sesungguhnya terlebih dahulu di uji validitas dan uji reliabilitas. Tujuan dari uji validitas dan reliabilitas tersebut agar kuesioner tersebut valid dan sah untuk mengambil data penelitian. Uji validitas dan uji reliabilitas dipaparkan sebagai berikut :

1. Validitas Isi (*Content Validity*)

Untuk Instrumen berbentuk test, pengujian validitas isi dapat dilakukan dengan membandingkan antara instrument dengan materi pelajaran yang diajarkan (Sugiyono, 2017).

2. Validitas Konstrak

Untuk Instrumen berbentuk test, pengujian validitas isi dapat dilakukan dengan membandingkan antara instrument dengan materi pelajaran yang diajarka rumus korelasi *product moment*.

HASIL

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif data pretes minat siswa dalam mengikuti pelajaran pjok gerak dasar lokomotor siswa kelas V MI Plus Darunnajah di dapat hasil minimal pretest nilai minimal 1, nilai maksimal 9, rata-rata (mean) 5,30, dan simpangan baku (Std.Deviation) 1,822. Secara lebih jelas hasilnya dapat dilihat pada table sebagai berikut.

Tabel 2. Analisis Statistik Deskriptif Pre-test dan Post-test

	Pre-test	Post-test
N	30	30
Mean	5,30	6,23
Median	1,50	7,77
Std. deviation	1,822	1,612
Minimum	1	3
Maximum	9	8
Sum	156	187

Sumber : Analisis data SPSS 21

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

No	Variabel	P	Sig	Kesimpulan
1	Pretest	0,339	0,05	Normal
2	Posttes	0,112	0,05	Normal

Sumber : Analisis data SPSS 21

Tabel 4. Hasil Uji t

Kelompok	Mean	T _{Hitung}	T _{Tabel}	Sig
Postes-Pretes	993	5,786	0,576	0,50

Sumber : Analisis data SPSS 21

PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini analisis data digunakan untuk menjawab rumusa masalah dan menguji hipotesis yang telah dijelaskan dan dirumuskan pada pembahasan sebelumnya. Untuk menguji hipotesis, penelitian menggunakan uji t/t test dengan menggunakan program aplikasi SPSS versi 21.0.

Uji normalitas bertujuan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas dalam penelitian ini menggunakan rumus Kolmogorov-Sumimov dengan menggunakan program aplikasi SPSS versi 21.0.

Dari hasil data table diatas dapat dilihat bahwa hasil nilai p lebih besar daripada nilai sig.0,05 (p (sig) >0,05). Berdasarkan hasil uji

normalitas tersebut maka dapat disimpulkan, bahwa semua variable berdistribusi normal . Uji t digunakan untuk menguji hipotesis yang menyatakan “terdapat pengaruh permainan gobak sodor terhadap minat siswa dalam pembelajaran gerak dasar lokomotor kelas V MI Plus Darunnajah”, berdasarkan hasil pretest dan posttest yang dilakukan terhadap siswa. Apabila hasil analisis uji-t menunjukkan perbedaan yang signifikan maka, dapat dinyatakan bahwa permainan gobak sodor memberikan pengaruh minat siswa terhadap pembelajaran gerak dasar lokomotor.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dengan analisis data dan pengujian hipotesis, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan gobak sodor dapat mempengaruhi minat siswa dalam pembelajaran gerak dasar lokomotor pada siswa kelas V MI Plus Darunnajah. Hasil Uji-t yang menunjukkan nilai thitung > ttabel dan nilai sig 0,000 < 0,05 .

Dengan demikian hipotesis alternatif (Ho) yang berbunyi “ ada pengaruh yang signifikan penerapan permainan gobak sodor terhadap minat belajar siswa”, Artinya penerapan permainan gobak sodor terhadap minat siswa dalam pembelajaran gerak dasar lokomotor siswa kelas V MI Plus Darunnajah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu demi terselesaikannya penelitian ini. Lembaga STKIP PGRI Trenggalek, Kepala Sekolah MI Plus Darunnajah yang telah memberikan ijin melakukan penelitian serta Guru Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan yang telah membantu proses penelitian ini.

REFERENSI

- Anggani, S. (2010). *Sumber belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: Grasindo
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Dwiyogo. (2010). *Dimensi Teknologi Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Malang: Wineka Media.
- Hastie, P. (2006). *Teaching Elementary Physical Education*. United States: Pearson Education Inc.

- Husna, M. (2010). *Permainan Tradisional Indonesia*. Yogyakarta: C.V Andi Offset
- Khanifatul. (2014). *Pembelajaran Inovatif: Strategi Mengelola Kelas Secara Efektif Menyenangkan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Maksum, A. (2012). *Metodelogi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya
- Mulyani, N. (2016). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Pres
- Rahayu, E. (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta
- Riadi, E. (2016). *Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Cv Andi Offset
- Setiawan, I. & Triyanto, H. (2014). *Pengmbangan Permainan Tradisional Gobak Sodor Bola dalam Pembelajaran Penjas pada Siswa SD*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Setiyono, Y., et.al. (2019). *Pedoman Penyusunan Skripsi*. Trenggalek: STKIP PGRI Trenggalek
- Slameto. (2015). *Belajar Dan Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjana, H.D. (2006) . *Evaluasi Program Pendidikan Luar Sekolah*. Bandung : Falah production.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Suharsimi, A. (2015). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: PT Rineka Cipta
- Wahyuni, I. (2010). *Efektivitas Pemberian Permainan Gobak Sodor Terhadap Penyesuaian Sosial Sekolah Anak Dasar Negeri Cakraningrat Surakarta*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.