

MINAT PESERTA DIDIK KELAS VII SMPN 3 MARTAPURA MENGIKUTI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI DENGAN PERMAINAN TRADISIONAL

Agus Hery Rusita, H. Sarmidi dan Mita Erliana
Pendidikan Jasmani JPOK FKIP
Universitas Lambung Mangkurat, Banjarbaru
rusita902@gmail.com, h.sarmidi@ulm.ac.id, mita_eliana@ulm.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui minat peserta didik kelas VII SMPN 3 Martapura dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani dengan permainan tradisional.

Metode yang digunakan adalah penelitian deskriptif dengan persentase dengan metode pre-eksperimen one group pretest-posttest design.

Populasi dalam penelitian ini adalah kelas VII SMPN 3 Martapura dengan sampel diambil menggunakan teknik random sampling yang berjumlah 10% dari populasi sebanyak 279 orang menjadi 28 orang.

Hasil penelitian minat peserta didik kelas VII SMPN 3 Martapura dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani dengan jumlah sampel 28 orang (100%). Tes awal sangat setuju 0 orang (0%), setuju 17 orang (60,7%), ragu-ragu 11 orang (39,3%), tidak setuju 0 orang (0%) dan sangat tidak setuju 0 (0%) dengan kategori setuju. Tes akhir dengan hasil sangat setuju 15 orang (53%), setuju 12 orang (43%), ragu-ragu 1 orang (3,6%), tidak setuju 0 orang (0%), dan sangat tidak setuju 0 orang (0%) dengan kategori sangat setuju.

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah terdapat peningkatan minat peserta didik kelas VII SMPN 3 Martapura dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani dengan permainan tradisional.

Kata Kunci : Minat, Pendidikan Jasmani, Permainan Tradisional

Abstract

This study aims to determine the interest of VII grade students of SMPN 3 Martapura in participating in physical education learning with traditional games.

The method used is descriptive research with a percentage with the pre-experimental one group pretest-posttest design method.

The population in this study was class VII of SMPN 3 Martapura with samples taken using a random sampling technique, amounting to 10% of the population of 279 people to 28 people.

The results of the research interest of VII grade students of SMPN 3 Martapura in participating in physical education learning with a sample of 28 people (100%). The initial test strongly agree 0 people (0%), agree 17 people (60.7%), doubt 11 people (39.3%), disagree 0 people (0%) and strongly disagree 0 (0%) with the agreed category. The final test with the results strongly agree 15 people (53%), agree 12 people (43%), doubt 1 person (3.6%), disagree 0 people (0%), and strongly disagree 0 people (0 %) with a category of strongly agree.

The conclusion in this study is that there is an increase in interest in grade VII students of SMPN 3 Martapura in participating in physical education learning with traditional games.

Keywords : Interests, Physical Education, Traditional Games

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani adalah satu diantara pembelajaran yang ada dalam kurikulum 2013, dimana pendidikan jasmani memberikan kemungkinan kepada peserta didik untuk dapat melakukan aktivitas jasmani secara langsung agar peserta didik tersebut memiliki keterampilan gerak yang diharapkan dapat memelihara kebugaran jasmaninya, memiliki pengembangan sikap moral yang baik, meningkatkan kemampuan psikis dan fisik yang lebih baik, mengembangkan keterampilan, serta dapat memahami dan mengamalkan aktivitas pendidikan jasmani tersebut.

Dalam rencana pelaksanaan pembelajaran terdapat tiga kegiatan yang dilakukan (menurut siapa). sebagai berikut :

1. Pendahuluan

Pada kegiatan pendahuluan terbagi lagi menjadi empat yaitu :

a. Orientasi

Kegiatan salam, berdoa, cek kehadiran dan pemanasan atau persiapan fisik dan psikis peserta didik yang berfungsi untuk menyiapkan tubuh peserta didik sebelum melakukan aktivitas gerak pada pembelajaran inti yang berbentuk gerakan-gerakan yang akan meningkatkan suhu tubuh dan meningkatkan intensitas gerak peserta didik dalam pembelajaran inti supaya tidak terjadi cedera atau hal yang tidak diinginkan lainnya.

b. Apersepsi

Penyampaian keterkaitan pembelajaran yang telah dilakukan dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan dan pengajuan pertanyaan terkait dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

c. Motivasi

Berisi gambaran manfaat dan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

d. Pemberian Acuan

Yaitu penjelasan tentang mekanisme pembelajaran yang akan dilaksanakan.

2. Inti

a. Mengamati, melihat gambar atau foto yang terdapat dalam buku pembelajaran atau yang diperlihatkan guru, mendengarkan penjelasan dan menyimak penjelasan guru.

b. Menanya, peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya tentang pembelajaran yang dilaksanakan.

c. Mencoba, memperagakan gerakan atau aktivitas yang telah diamati dan dijelaskan guru.

d. Menalar, peserta didik mengumpulkan informasi tentang manfaat atau fungsi aktivitas yang dilakukan dari hasil mengamati, mendengar dan mencoba.

e. Mengkomunikasikan, dari hasil menalar peserta didik dapat menyimpulkan gerakan atau aktivitas yang telah dilakukan.

3. Penutup

a. Pendinginan atau pengembalian suhu tubuh pada keadaan normal.

b. Memberikan apresiasi pada peserta didik tentang aktivitas pembelajaran yang telah dilakukan.

c. Evaluasi pembelajaran yang telah dilakukan.

Bermain adalah “suatu aktivitas yang dilakukan dengan sukarela atas dasar rasa senang. Bermain dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah harus dipertimbangkan sebagai salah satu bagian dari program untuk mencapai tujuan pembelajaran pendidikan jasmani”. Karena dengan bermain, peserta didik mempunyai banyak pilihan untuk beraktivitas sesuai dengan yang mereka inginkan dan dapat membawa anak pada suasana kesenangan, kegembiraan dan kebahagiaan sehingga program pembelajaran penjas dapat tercapai sebagaimana yang diinginkan.

Di kelas VII SMPN 3 Martapura berdasarkan pengamatan peneliti, pemanasan yang dilakukan adalah pemanasan biasa yang dilakukan oleh semua orang sebelum berolahraga yaitu pemanasan aktif dan pemanasan pasif. Sebagian peserta didik kelas VII SMPN 3 Martapura menyatakan bahwa pemanasan yang dilakukan tersebut merupakan pemanasan yang biasa-biasa saja, kurang menarik dan cenderung monoton dalam pembelajaran pendidikan jasmani sehingga banyak peserta didik yang mengatakan bahwa pembelajaran yang diberikan oleh guru tidak menyenangkan, melelahkan dan membosankan. Hasilnya, banyak peserta didik yang malas melakukan pembelajaran inti yang ditunjukkan dengan banyaknya peserta didik yang duduk dan rebahan pada saat pembelajaran. Selain itu,

menurut pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, pemanasan aktif dan pasif yang biasa diberikan kurang mengarah ke pembelajaran yang akan dilaksanakan di kegiatan inti. Hal ini tentunya tidak sesuai dengan tujuan dari pemanasan tersebut. Apabila hal ini terus terjadi maka akan banyak peserta didik yang kurang siap dalam melakukan pembelajaran inti dan akan banyak peserta didik yang tidak mencapai kebugaran sebagai tujuan dari pembelajaran pendidikan jasmani.

Menurut Mahendra (2001: 128) dalam Yudanto (2011: 109) menyatakan bahwa “ketika anak-anak melakukan pemanasan yang menarik, dapat diduga bahwa secara fisik dan mental anak akan siap mengikuti pembelajaran. Kesiapan mereka ditandai oleh semangat mereka yang meningkat naik akibat kegiatan pemanasan”. Oleh karenanya, peneliti berkepentingan untuk melakukan sebuah penelitian yang mana sebagai calon guru pendidikan jasmani perlu memberikan sesuatu yang baru dan yang lebih menarik dalam pemanasan yang nantinya akan menimbulkan motivasi dan menimbulkan minat bergerak yang tentunya menyesuaikan dengan karakter siswa kelas VII SMPN 3 Martapura dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Adapun perlakuan yang akan diberikan peneliti kepada siswa kelas VII SMPN 3 Martapura adalah pemanasan melalui permainan tradisional yang tentunya tidak melupakan aspek-aspek dalam pemanasan dan permainan tradisional ini mengarah pada pembelajaran inti. Adapun permainan tradisional yang akan diberikan pada pemanasan adalah permainan hadang. Permainan hadang dipilih peneliti karena permainan ini merupakan permainan yang memancing kesenangan peserta didik sehingga peserta didik tertarik untuk terlibat langsung melakukan pemanasan dan pembelajaran pendidikan jasmani. Permainan ini juga merupakan permainan yang mendekati pada pembelajaran permainan bola besar yaitu bola basket yang mana didalamnya terdapat aspek kelincihan, kecepatan, kekuatan dan daya tahan. Dengan penelitian ini diharapkan peserta didik kelas VII SMPN 3 Martapura memiliki minat dalam pembelajaran pendidikan jasmani setelah pemanasan melalui permainan tradisional.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah penelitian deskriptif dengan persentase dengan teknik pre-eksperimen “one group pretest-posttest design”.

Subjek Penelitian

Populasi pada penelitian ini adalah “peserta didik kelas VII SMPN 3 Martapura” sebanyak 8 kelas yang seluruhnya berjumlah 279 orang. Sampel diambil 10% dari 279 peserta didik yakni 28 orang.

Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini yaitu angket dengan pengukuran menggunakan skala likert.

HASIL PENELITIAN

Jumlah Skor	N	Tes Awal (%)	N	Tes Akhir (%)	Klasifikasi Sikap
64 s/d 75	0	0%	15	53%	Sangat Setuju
52 s/d 63	17	60,7%	12	43%	Setuju
40 s/d 51	11	39,3%	1	3,6%	Ragu-ragu
28 s/d 39	0	0%	0	0%	Tidak Setuju
16 s/d 27	-	0%	-	0%	Sangat Tidak Setuju
Total	28	100%	28	100%	

Persentase klasifikasi sikap tes awal dan tes akhir. Jumlah skor 64-75 klasifikasi sangat setuju pada tes awal 0 orang (0%) dan tes akhir 15 orang (53%). Jumlah skor 52-63 klasifikasi setuju 17 orang (60,7%) pada tes awal dan 12 orang (43%) pada tes akhir. Jumlah skor 40-51 klasifikasi ragu-ragu 11 orang (39,3%) pada tes awal dan 1 orang (3,6%) pada tes akhir. Jumlah skor 28-39 klasifikasi tidak setuju 0 orang (0%) pada tes awal dan akhir. Jumlah skor 16-27 klasifikasi sangat tidak setuju 0 orang (0%) pada tes awal serta akhir.

PEMBAHASAN

Tes awal bertujuan untuk mengetahui minat peserta didik kelas VII SMPN 3 Martapura sebelum diberikan pembelajaran dengan perlakuan pemanasan melalui permainan tradisional. Hasil tes awal pada tabel 4.1 dan 4.2 dilihat dari 28 (100%) orang sampel terdapat 0

orang yang menjawab sangat setuju dengan persentase 0%, 17 orang yang menjawab setuju dengan persentase 60,7%, 11 orang yang menjawab ragu-ragu dengan persentase 39,3%, 0 orang yang menjawab tidak setuju dengan persentase 0% dan 0 orang yang menjawab sangat tidak setuju dengan persentase 0%.

Perlakuan pertama pada tanggal 18 Desember 2019, pemanasan dilakukan tanpa ada kegiatan pembelajaran. Perlakuan dilakukan dengan rasa gembira oleh peserta didik.

Perlakuan kedua pada tanggal 03 Januari 2020, pemanasan dilakukan selama 10 menit dengan permainan tradisional hadang. Permainan dilakukan dengan membagi sampel 28 orang menjadi 2 kelompok. Selama 10 menit peserta didik bermain dengan gembira dan lincah sehingga terjadi beberapa kali pergantian penjaga dan pemain. Setelah itu, dilanjutkan dengan kegiatan pembelajaran permainan bola besar melempar dan menangkap.

Perlakuan ketiga dilakukan pada tanggal 08 Januari 2020. Permainan masih dilakukan dengan membagi sampel 28 orang menjadi 2 kelompok. Pemanasan dilakukan selama 10 menit dengan permainan hadang. Perlakuan ketiga dilakukan peserta didik dengan lebih semangat dan lincah. Peserta didik lebih berkonsentrasi dalam penjagaan dan permainan regu penjaga lebih menguatkan pertahanan penjagaan dan regu pemain lebih lincah bergerak.

Tes akhir dilakukan setelah peserta didik mendapat perlakuan pemanasan dengan permainan tradisional yang bertujuan untuk mengetahui minat setelah diberikan perlakuan. Hasil tes akhir pada tabel 4.1 dan 4.2 "terdapat 13 orang (46,5%) yang menjawabnya sangat setuju, 14 orang yang menjawab setuju (50%), 1 orang (3,6%) yang menjawab ragu-ragu, 0 orang (0%) yang menjawab tidak setuju, dan 0 orang (0%) yang menjawab sangat tidak setuju".

KESIMPULAN

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah terdapat peningkatan minat peserta didik dikelas VII SMPN 3 Martapura dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani dengan permainan tradisional.

SARAN

1. Peserta Didik
Hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran hasil pembelajaran pendidikan jasmani, dimana didalam pendidikan jasmani terdapat aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Aspek tersebut dapat menggambarkan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, yang mana apabila peserta didik berminat maka tingkat belajar pendidikan jasmaninya tinggi begitupula sebaliknya. Oleh karena itu, sebagai peserta didik hendaknya dapat mengikuti pembelajaran dengan baik agar hasil belajar pendidikan jasmaninya baik bahkan lebih.
2. Bagi Guru
Hasil penelitian ini dapat menjadi gambaran bagaimana seorang pendidik dapat memacu minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani dimana diketahui hasil dari penelitian ini permainan tradisional mampu meningkatkan minat belajar pendidikan jasmani. Oleh karena itu, permainan tradisional dapat menjadi bahan dalam pemanasan maupun dalam pembelajaran.
3. Bagi Sekolah SMPN 3 Martapura
Dapat menjadi rujukan untuk pembelajaran pendidikan jasmani yang lebih baik lagi untuk meningkatkan minat peserta didik.
4. Bagi Peneliti
Hasil penelitian ini memberikan wawasan dalam berpikiran ilmiah yang mana peneliti adalah seseorang yang akan menyandang gelar sarjana dalam Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan.
5. Bagi Peneliti yang Lain
Hasil penelitian ini digunakan sebagai rujukan untuk meneliti dengan sampel yang berbeda dan variabel yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, Siwi, P. (2015). Pengaruh Kemampuan Awal dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Fisika. (Online), (<https://journal.lppmunindra.ac.id/>), diakses tanggal 05 Oktber 2019.
- Candrawati, DM. (2018). Pengaruh Pembelajaran Bola Basket Melalui

- Pendekatan Teaching Games For Understanding untuk Meningkatkan Tanggung Jawab Dan Kerja Sama Siswa Kelas XI 2 SMK Ma'aruf 1 Wates. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Dayshandy, dkk. (2015). Pengaruh Persepsi Motivasi Terhadap Minat Mahasiswa Program Studi Perpajakan Untuk Berkarir Dibidang Perpajakan. (Online), (<http://Perpajakan.studentjournal.ub.ac.id>), diakses tanggal 03 Oktober 2019.
- Fitri, M., & Irianto, T. (2020, February). Design of Cooperative Learning Models in Physical Education Learning in Elementary School. In 1st South Borneo International Conference on Sport Science and Education (SBICSSE 2019) (pp. 147-149). Atlantis Press.
- Handayani, Santy. (2016). "Pengaruh Perhatian Orang Tua dan Minat Belajar Matematika Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa". (Online), (<https://repository.upi.edu/>), dikases tanggal 05 Oktober 2019.
- Hardiansyah, Faisal. (2014). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Efektifitas Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan pada Siswa Kelas V SDN Kenongo II Tulungan Sidoarjo. (Online), (<http://ejournal.unesa.ac.id/>), diakses tanggal 25 September 2019.
- Haryanto, Try, S. (2015). Pengembangan Pembelajaran Permainan Bola Voli Menggunakan Media Interaktif Di SMP Negeri 6 Kabupaten Situbondo. (Online), (<http://journal.um.ac.id/>), diakses tanggal 11 Oktober 2019.
- Husain, Yanuar, R. (2017). Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah
- Dasae Se-kota Yogyakarta Selatan. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kahri, Ma'ruful. Dkk. (2015). Teori & Praktek Bermain. FKIP JPOK ULM: 2016.
- Lusianti, Septyaning. (2015). Pengaruh Pemberian Permainan Sebagai Bentuk Pemanasan Terhadap Minat Siswa dalam Mengikuti Pelajaran Pendidikan Jasmani. (Online), (<https://ojs.unpkediri.ac.id/>), diakses tanggal 11 Oktober 2019.
- Nisa, Afiatin dkk. (2015). "Pengaruh Perhatian Orang tua dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial". (Online), (<https://journal.lppmunindra.ac.id/>), diakses tanggal 05 Oktober 2019.
- Nur, Suhaebah. (2015). Pengaruh Pengelolaan Kelas Terhadap Minat Belajar PKn Pada Peserta didik di SMA 1 Polewali. (Online), (<http://journal.lppm-unasman.ac.id/>), diakses tanggal 11 Oktober 1019.
- Paturusi, Ahmad. (2015). Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga. Jakarta: Bineka Cipta.
- Saputra, Khoirul Rifki. (2015). Penerapan Permainan Tradisional Dalam Pemanasan Terhadap Efektifitas Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. (Online), (<http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/>), diakses tanggal 05 Nopember 2019.
- Simbolon, Naeklan. (2015). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. (Online), (<http://jurnal.unimed.ac.id/>), diakses tanggal 11 Oktober 2019.
- Sugiyono, (2007). Statistika Untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono, (2010). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta.
- Utama, Teguh Fajar Putra. (2013). Pengaruh Pemanasan Melalui Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani. 2013. (Online), (<http://resitory.upi.edu/>), Diakses tanggal 25 September 2019.
- Widodo, dkk. (2017). Pengembangan Model Permainan Tradisional untuk Membangun Karakter pada Siswa SD Kelas Atas. Online, (<http://journal.uny.ac.id/index.php/jolahraga/>), diakses tanggal 03 Oktober 2019.
- Widoyoko, Eko Putro. (2012). “Teknik Penyusunan Instrumen”. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yudanto. (2015). Model Pemanasan Dalam Bentuk Bermain Sepakbola Bagi Siswa Sekolah Dasar. (Online), (<http://journal.uny.ac.id/>), Diakses tanggal 25 September 2019.
- Zulyadaini. (2016). Perbandingan Hasil Belajar Matematika Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Coop-coop Dengan Konvensional. (<http://Ji.unbari.ac.id/>), diakses tanggal 06 Oktober 2019.