Pengaruh Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjas di Sekolah Dasar terhadap Pengembangan Gerak Dasar dan *Self Esteem*

Agus Santosa

STKIP Pasundan, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Agustus 2016

Disetujui Oktober 2016

Dipublikasikan Oktober 2016

Keywords:

Permainan Tradisional, Gerak Dasar dan Self Esteem

Abstrak

Tujuan Penelitian ini adalah ingin mengetahui pengaruh permainan tradisional dan pembelajaran konvensional dalam pembelajaran penjas di sekolah dasar terhadap pengembangan gerak dasar dan self esteem. Metode penelitian menggunakan metode eksperimen dengan Randomize Pretest-Posttest Control Group Design. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Garuda Bandung terdiri dari lima kelas A, B, C, D dan E. Teknik sampling menggunakan cluster random sampling dengan random selection yaitu menyeleksi dari lima kelas A, B, C, D dan E dan didapatkan dua kelas yaitu Kelas C dan D, kemudian dilakukan random assignment sehingga didapatkan kelas kelompok eksperimen adalah kelas D dan untuk kelompok kontrol adalah kelas C dengan masing-masing kelas tersebut terdapat 30 sampel penelitian. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan motor ability dan angket self esteem. Hasil menunjukkan bahwa, 1) Terdapat pengaruh yang signifikan permainan tradisional dalam pembelajaran penjas di sekolah dasar terhadap pengembangan gerak dasar; 2) Terdapat pengaruh yang signifikan permainan tradisional dalam pembelajaran penjas di sekolah dasar terhadap pengembangan self esteem; 3) Terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran konvensional dalam pembelajaran penjas di sekolah dasar terhadap pengembangan gerak dasar; 4) Terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran konvensional dalam pembelajaran penjas di sekolah dasar terhadap pengembangan self esteem; 5) Terdapat perbedaan pengaruh permainan tradisional dengan pembelajaran konvensional dalam pembelajaran penjas di sekolah dasar terhadap pengembangan gerak dasar dan self esteem.

Abstract

The purpose of this study was to determine the effect of traditional games and conventional learning in physical education learning in elementary schools on the development of basic motion and self esteem. The research method uses an experimental method with Randomize Pretest-Posttest Control Group Design. The population

of this research is grade IV students of Garuda Bandung Elementary School consisting of five classes A, B, C, D and E. The sampling technique uses cluster random sampling with random selection that is selecting from five classes A, B, C, D and E and obtained two Classes are Class C and D, then random assignment is carried out so that the experimental group class is D class and the control group is Class C with each class there are 30 research samples. The instrument in this study used motor abilities and self esteem questionnaires. The results show that, 1) There is a significant influence of traditional games in Physical Education learning in elementary schools on the development of basic motion; 2) There is a significant influence of traditional games in the learning of Physical Education in elementary school on the development of self esteem; 3) There is a significant influence of conventional learning in physical education learning in elementary schools on the development of basic motion; 4) There is a significant influence of conventional learning in physical education learning in elementary schools on the development of self esteem; 5) There is a difference in the influence of traditional games with conventional learning in physical education learning in elementary schools on the development of basic motion and self esteem.

© 2016 Agus Santosa
Under the license CC BY-SA 4.0

✉ Alamat korespondensi:
E-mail: agussantosa13@gmail.com

ISSN 2442-9961 (cetak)

PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan tidak luput dari banyaknya suatu aktivitas. Aktivitas pendidikan dapat dilakukan dalam lingkungan sekolah, masyarakat maupun keluarga. Dalam lingkungan sekolah, aktivitas dapat dilakukan dalam kegiatan di kelas maupun di lapangan. Kegiatan di kelas dapat berupa aktivitas kerja kelompok maupun individu yang dilakukan oleh siswa dan penyampaian materi yang dilakukan seorang guru. Kegiatan aktivitas dikelas dapat berupa tanya jawab yang dilakukan siswa kepada gurunya dikelas. Kegiatan dilapangan dapat dilakukan dalam materi pelajaran apapun tetapi yang lebih banyak menggunakan aktivitas gerak adalah materi pelajaran penjas. Penjas adalah pendidikan jasmani, yang di dalamnya terdapat banyaknya suatu aktivitas bebas bergerak. Ditegaskan oleh Ennis (2010:17)

mengemukakan “*As I have talked with physical educators in the United States and around the world about the goals for physical education, most agree that physical education should prepare students to participate in physical activity for a lifetime*”. Artinya bahwa guru penjas di Amerika bahkan seluruh dunia setuju bahwa pendidikan jasmani akan mempersiapkan siswa untuk berpartisipasi dalam aktivitas fisik selama hidupnya.

Pembelajaran penjas yang diberikan kepada siswa dibuat dengan sedemikian mudah dan dengan melihat karakteristik siswa agar siswa dapat melakukannya dengan mudah dan menyenangkan. Tetapi dalam kenyataan di lapang, terkadang seorang guru memberikan suatu materi pembelajaran penjas lebih ke dalam penekanan kepada teknik yang mana disaat anak mengalami atau menghadapi kegagalan dalam setiap aktivitasnya dapat berdampak negatif yaitu

anak frustrasi dan tidak ingin melakukan aktivitas olahraga lagi. Maka dengan hal ini seorang guru harus memahami tentang karakteristik anak didiknya. Dengan pemberian materi yang disesuaikan dengan tumbuhkembang anak dan karakteristik anak, maka berikanlah materi mulai dengan gerakan yang sederhana misalnya seperti gerak dasar yaitu berjalan, berlari, melompat, melempar, menangkap, memukul dengan diberikan variasi-variasi dengan permainan. Sehingga diharapkan anak dapat memiliki gerak dasar yang baik untuk modal kelak anak menghadapi materi-materi penjas yang lebih sulit dan anak dapat memiliki harga diri yang kuat untuk mampu menghadapi pembelajaran yang lebih sulit lagi.

Permainan tradisional merupakan warisan leluhur dan tradisi budaya. Hampir di setiap daerah di Indonesia mempunyai ciri khas olahraga permainan tradisional. Menurut Danandjaja dalam Misbach (2006:6). Jika dilihat dari akar katanya, permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan. Sedangkan menurut Soepandi, dkk dalam Misbach(2006:6) yang disebut permainan adalah perbuatan untuk menghibur hati baik yang mempergunakan alat ataupun tidak mempergunakan alat. Sedangkan yang dimaksud tradisional ialah segala apa yang dituturkan atau diwariskan secara turun temurun dari orang tua atau nenek moyang.

Dengan masuknya teknologi yang canggih, tidak menutup kemungkinan olahraga permainan tradisional ini akan punah apabila tidak dilestarikan oleh penerus bangsa sendiri. Dalam olahraga tradisional itu sendiri mengandung nilai-nilai sosial dan nilai gerak yang sangat berguna bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Ditegaskan oleh Dharmamulya, (2008:28).

mengemukakan bahwa: “Realitas bahwa perubahan-perubahan yang terjadi pada fenomena permainan tradisional anak di Jawa, dan mungkin di Indonesia pada umumnya, paling tidak terdapat tiga pola perubahan, yaitu (1) menurunnya popularitas jenis-jenis permainan tradisional tertentu; (2) munculnya jenis-jenis permainan anak tertentu; dan (3) masuknya jenis-jenis permainan baru yang modern.” Selain itu juga faktor pengaruh lainnya adalah masuknya pesawat TV ke daerah-daerah pedesaan, juga keterbatasan lahan bermain anak-anak remaja lebih suka pergi bekerja di kota, sehingga tidak banyak lagi anak-anak mementaskan permainan tradisional.

Permainan tradisional ini memberikan suatu permainan yang tidak kalah sangat seru dengan permainan modern, tetapi permainan ini dapat juga melatih berimajinasi, berfikir, dan gerakannya secara tidak disadari sangat memerlukan suatu tenaga atau kebugaran yang baik dan aktivitas gerak dasar yang baik pula. Misalnya dalam permainan Bebentengan, Kasti, Galah Asin dan Galah Jidar diperlukan suatu kemampuan gerak dasar yang baik, seperti melempar, menangkap, melompat, kekuatan, keseimbangan, kecepatan dan kelincahan. Dalam penelitian ini peneliti lebih menekankan pada permainan tradisional seperti Bebentengan, Galah Asin, Kasti dan Galah Jidar karena aktivitas di dalamnya sesuai dengan alat ukur gerak dasar yaitu Lari 30 meter, Shuttle Run 4x10 meter, Stork Stand dan Lempar Tangkap 1 meter ke tembok (Nurhasan dan Cholil, 2007:135-137).

Dengan pola pembelajaran permainan tradisional yang menyenangkan, tanpa adanya tuntutan tugas gerak yang kompleks dan menjenuhkan, serta kaya akan gerak yang bermakna dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk merasakan kesuksesan dari apa yang dilakukannya maka hal tersebut

dapat memberikan efek positif terhadap perkembangan kepribadian yang dimiliki siswa. Salah satu kepribadian yang sangat penting untuk dikembangkan dalam diri siswa yaitu Self esteem. Self esteem atau harga diri dapat diartikan sebagai penilaian terhadap diri tentang keberhargaan diri yang diekspresikan melalui sikap-sikap yang dianut individu. Menurut Ghufroon & Rini (2010:39) self esteem (harga diri) merupakan salah satu faktor yang sangat menentukan perilaku individu. Sedangkan menurut Santrock (2002:356) mengemukakan bahwa harga diri (self-esteem) evaluative global dari diri.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode eksperimen. Metode eksperimen dalam penelitian ini menggunakan dengan desain randomize pretest-posttest control group design. Selanjutnya terdapat juga variabel terikat (1) gerak dasar dan (2) self esteem. Sedangkan variabel bebasnya yaitu permainan tradisional. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan desain randomize pretest-posttest control group design. Menurut freankle dkk (2012:272) pada desain randomize pretest-posttest control group design dua kelompok subjek diukur atau diamati dua kali. Gambarnya adalah sebagai berikut:

Gambar 1. The Randomize Pretest-Posttest Control Group Design

(Sumber: Freankle dkk, (2012:272))

Keterangan:

R = Random (Penetapan secara acak pada kelas IV yang dipilih secara random)

O = Observasi atau pengukuran

X = Eksperimen (Bebentengan, Galah Asin, Kasti dan Galah Jidar)

C = Kontrol (Atletik, Sepak Bola, Bola Voli, Senam Lantai)

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik SDN Garuda Bandung kelas IV yang terdiri dari 5 kelas yaitu A, B, C, D, dan E dengan jumlah keseluruhannya adalah 177 orang. Sampel pada penelitian ini terdiri dari satu kelompok eksperimen dan satu kelompok kontrol yang didapat dari dua kelas hasil dari *cluster random sampling* yang dilakukan sebelumnya, dengan jumlah 60 orang, 30 orang untuk kelompok eksperimen dan 30 orang untuk kelompok kontrol.

Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data penelitian ini adalah menggunakan Tes Motor Ability khusus siswa Sekolah Dasar. Tes ini mempunyai reliabilitas sebesar 0,93 dan validitasnya sebesar 0,87 (Nurhasan dan Cholil, 2007:135-137). Tesnya sebagai berikut:

- Tes Shuttle Run 4 x 10 meter
- Tes Lempar Tangkap Bola jarak 1 meter ke tembok
- Tes Stork Stand Positional Balance
- Tes Lari cepat 30 meter

Sedangkan instrumen untuk mengukur *self esteem* adalah dengan menggunakan *Rating Scale* dengan skala sikap. skala pengukurannya tidak menggunakan skala pengukuran yang ada di dalam SERS itu sendiri, tapi menggunakan skala Likert. Kategori untuk setiap butir pernyataan positif, yaitu antara lain: Selalu (SL) = 4, Sering (SR) = 3, Jarang (JR) = 2 dan Tidak Pernah (TP) = 1. Sedangkan kategori untuk pernyataan yang negative, yaitu Selalu (SL) = 1, Sering (SR) = 2, Jarang (JR) = 3 dan Tidak Pernah (TP) = 4.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1.Deskripsi Data

Berikut disajikan deskripsi data perolehan skor gerak dasar siswa yang menggunakan pembelajaran permainan tradisional dan pembelajaran konvensional. Dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1.Deskripsi Data Gerak Dasar Siswa

Tes	Perlakuan (model)	N	Jumlah	Rata-rata	Simpangan baku
Pre test	Permainan Tradisional	30	3100	103,33	14,17
Post test	Permainan Tradisional	30	3541	118,03	12,05
Pre test	Konvensional	30	3193	106,43	14,74
Post test	Konvensional	30	3315	110,5	13,91
Peningkatan	Permainan Tradisional	30	441	14,7	6,01
Peningkatan	Konvensional	30	122	4,07	2,85

Berdasarkan Tabel di atas skor gerak dasar pada kelompok eksperimen permainan tradisional memiliki rerata *pre-test* 103,33, sedangkan untuk *post-test* memiliki rerata 118,03. Pada kelompok pembelajaran konvensional *pre-test* menunjukkan skor rerata sebesar 106,43 sedangkan untuk *post-test* 110,5. Kemudian dilihat dari skor peningkatan untuk kelompok eksperimen rerata 14,7 sedangkan pada kelompok konvensional rerata 4,07.

Berikut ini grafik rata-rata peningkatan gerak dasar dari kelompok permainan tradisional dengan kelompok pembelajaran konvensional:

Gambar 2. Grafik Hasil Penghitungan Rata-rata Peningkatan Gerak Dasar

Berikut disajikan deskripsi data perolehan skor self esteem siswa yang menggunakan pembelajaran permainan tradisional dan pembelajaran konvensional. Dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2.Deskripsi Data Self Esteem Siswa

Tes	Perlakuan (model)	N	Jumlah	Rata-rata	Simpangan baku
Pre test	Permainan Tradisional	30	5808	193,6	26,04
Post test	Permainan Tradisional	30	6155	205,17	29,29
Pre test	Konvensional	30	5899	196,63	12,99
Post test	Konvensional	30	6098	203,27	12,87
Peningkatan	Permainan Tradisional	30	347	11,57	7,89
Peningkatan	Konvensional	30	199	6,63	5,19

Berdasarkan Tabel di atas skor self esteem pada kelompok eksperimen permainan tradisional memiliki rerata *pre-test* 193,6, sedangkan untuk *post-test* memiliki rerata 205,17. Pada kelompok pembelajaran konvensional *pre-test* menunjukkan skor rerata sebesar 196,63 sedangkan untuk *post-test* 203,27. Kemudian dilihat dari skor peningkatan untuk kelompok eksperimen rerata 11,57 sedangkan pada kelompok konvensional rerata 6,63.

kelompok permainan tradisional dengan kelompok pembelajaran konvensional:

Gambar 3. Grafik Hasil Penghitungan Rata-rata Peningkatan Self Esteem

2. Analisis Data Hasil Penelitian

a. Uji Normalitas Tes Gerak Dasar dan Self Esteem

Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 16. Kriteria sampel berdistribusi normal apabila P-value $> 0,05$. Berikut data hasil analisis uji normalitas:

Tabel 3. Uji Normalitas Gerak Dasar

Pembelajaran	Tes	Shapiro-Wilk			Keterangan
		Statistik	df	Signifikan	
Permainan Tradisional	Awal (<i>pre-test</i>)	.966	30	.442	Normal
	Akhir (<i>post-test</i>)	.970	30	.546	Normal
	Peningkatan	.888	30	.004	Tidak Normal
Konvensional	Awal (<i>pre-test</i>)	.988	30	.973	Normal
	Akhir (<i>post-test</i>)	.980	30	.833	Normal
	Peningkatan	.924	30	.035	Tidak Normal

Tabel 4. Uji Normalitas Self Esteem

Pembelajaran	Tes	Shapiro-Wilk			Keterangan
		Statistik	df	Signifikan	
Permainan Tradisional	Awal (<i>pre-test</i>)	.951	30	.180	Normal
	Akhir (<i>post-test</i>)	.954	30	.215	Normal
	Peningkatan	.935	30	.066	Normal
Konvensional	Awal (<i>pre-test</i>)	.933	30	.058	Normal

Akhir (<i>post-test</i>)	.958	30	.278	Normal
Peningkatan	.749	30	.000	Tidak Normal

Berdasarkan hasil uji analisis normalitas pada tabel di atas diketahui bahwa data P-value $< 0,05$, sehingga data tersebut dinyatakan tidak normal. Dengan demikian, pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji nonparametrik.

a. Uji Homogenitas

Proses penghitungan uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan SPSS versi 16. Kriteria uji homogenitas terpenuhi apabila nilai P-value $> 0,05$. Hasilnya dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 5. Uji Homogenitas Gerak Dasar

Based on Mean	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	Keterangan
Permainan Tradisional	15.180	1	58	.000	Tidak Homogen
Konvensional	14.839	1	58	.000	Tidak Homogen
Peningkatan	1.938	1	58	.169	Homogen

Tabel 6. Uji Homogenitas Self Esteem

Based on Mean	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	Keterangan
Permainan Tradisional	.058	1	58	.810	Homogen
Konvensional	.942	1	58	.336	Homogen
Peningkatan	5.600	1	58	.021	Tidak Homogen

Berdasarkan Tabel di atas data tersebut terdapat nilai signifikansi yang dibawah $\alpha = 0,05$. Dengan demikian data tersebut tidak homogen.

c. Pengujian Hipotesis

1) Analisis Two Related Sample Tests (uji beda dua sampel berpasangan)

Berikut ini disajikan analisis Uji Two Related Sample tests gerak dasar dan self

esteem kelompok eksperimen yang menggunakan permainan tradisional, dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 7. Analisis *Two Related Sample Test* Gerak Dasar dan Self esteem

	Post Test Eksperimen Gerak Dasar - Pre Test Eksperimen Gerak Dasar	Post Test Eksperimen Angket - Pre Test Eksperimen Angket
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000	.000

Tabel 8. Analisis *Two Related tests* Gerak Dasar dan Self Esteem

	Post Test Kontrol Gerak Dasar - Pretest Kontrol Gerak Dasar	Post Test Kontrol Angket - Pretest Kontrol Angket
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000	.000

Terlihat pada hasil uji *Two Related Sample tests* pada data *pre-test* dan *post-test* pada kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran Konvensional menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000. Karena signifikansi pada data *pre-test* dan *post-test* kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran Konvensional < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran Konvensional terhadap pengembangan gerak dasar dan *self esteem* siswa sekolah dasar dalam pembelajaran penjas.

2) Analisis *Two Independent Sample Tests*

Hasil penjabaran hasil data *Independent Sample t-test* Peningkatan Gerak Dasar yang keduanya mendapat perlakuan model pembelajaran yang berbeda, dapat dilihat pada Tabel berikut ini:

Tabel 9. Analisis *Independent Sample t-test*

Peningkatan Gerak Dasar

	GERAK DASAR
Mann-Whitney U	267.500
Wilcoxon W	732.500
Z	-2.703
Asymp. Sig. (2-tailed)	.007

Tabel 10. Analisis *Independent Sample t-test*

Peningkatan Self Esteem

	ANGKET
Mann-Whitney U	52.000
Wilcoxon W	517.000
Z	-5.945
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Berdasarkan table di atas, dapat dilihat bahwa signifikansi (*Asymp Sig*) adalah 0,007 untuk *Independent Sample t-test* Peningkatan Gerak Dasar dan data dilihat dari Tabel 10. bahwa signifikansi (*Asymp Sig*) adalah 0,000 untuk *Independent Sample t-test* Peningkatan *Self Esteem*. Karena signifikansi < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan permainan tradisional dengan pembelajaran konvensional terhadap pengembangan gerak dasar dan *self esteem* siswa dalam pembelajaran penjas di sekolah dasar.

2. Permainan Tradisional Berpengaruh Dalam Pembelajaran Penjas Di Sekolah Dasar Terhadap Pengembangan Gerak Dasar

Dasar pengujian hipotesis statistik:

- Jika signifikansi > 0,05 maka H_0 diterima
- Jika signifikansi < 0,05 maka H_0 ditolak

Berdasarkan penghitungan analisis *Two Related Sample Tests* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 Artinya nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,050, maka diketahui bahwa dalam penelitian ini terdapat pengaruh permainan tradisional terhadap

pengembangan gerak dasar siswa dalam pembelajaran penjas di sekolah dasar. Seperti yang dapat dilihat pada lampiran dan dirangkum pada Tabel 11.

Tabel 11. Nilai Rata-rata Gerak Dasar Kelompok Permainan Tradisional

Tes	Perlakuan	N	Rata-rata
Pre test	Permainan Tradisional	30	193,6
Post test	Permainan Tradisional	30	205,17

Selanjutnya nilai rata-rata gerak dasar pada kelompok permainan tradisional dilihat pada Gambar berikut ini:

Gambar 4: Grafik Rata-rata Gerak Dasar Kelompok Permainan Tradisional

- Permainan tradisional berpengaruh dalam pembelajaran penjas di sekolah dasar terhadap pengembangan *self esteem*

Dasar pengujian hipotesis statistik:

- Jika signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima
- Jika signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak

Berdasarkan penghitungan analisis *Two Related Sample Tests* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 Artinya nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,050$, maka diketahui bahwa dalam penelitian ini terdapat pengaruh permainan tradisional terhadap pengembangan *self esteem* siswa

dalam pembelajaran penjas di sekolah dasar. Seperti yang dapat dilihat pada lampiran dan dirangkum pada Tabel berikut:

Tabel 12. Nilai Rata-rata Self Esteem Kelompok Permainan Tradisional

Tes	Perlakuan (model)	N	Rata-rata
Pre test	Permainan Tradisional	30	103,33
Post test	Permainan Tradisional	30	118,03

Selanjutnya nilai rata-rata *self esteem* pada kelompok permainan tradisional dilihat pada Gambar berikut:

Gambar 5: Grafik Rata-rata Self Esteem Kelompok Permainan Tradisional

- Pembelajaran konvensional berpengaruh dalam pembelajaran penjas di sekolah dasar terhadap pengembangan gerak dasar

Dasar pengujian hipotesis statistik:

- Jika signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima
- Jika signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak
- Berdasarkan penghitungan analisis *Two Independent Sample Tests* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 Artinya nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, maka diketahui bahwa dalam penelitian ini terdapat pengaruh pembelajaran konvensional terhadap pengembangan gerak dasar siswa dalam pembelajaran penjas di sekolah dasar. Seperti yang dapat dilihat pada lampiran dan dirangkum pada Tabel 13.

Tabel 13. Nilai Rata-rata Gerak Dasar Konvensional

Perlakuan	N	Rata-rata
Pre Test	30	106,43
Post Test	30	110,5

Selanjutnya nilai rata-rata gerak dasar pada kelompok pembelajaran konvensional dilihat pada Gambar berikut:

Gambar 6. Grafik Rata-rata Gerak Dasar Kelompok Konvensional

- Pembelajaran konvensional berpengaruh dalam pembelajaran penjas di sekolah dasar terhadap pengembangan *self esteem*

Dasar pengujian hipotesis statistik:

- Jika signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima
- Jika signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak

Berdasarkan penghitungan analisis *Two Independent Sample Tests* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 Artinya nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, maka diketahui bahwa dalam penelitian ini terdapat pengaruh pembelajaran konvensional terhadap pengembangan self esteem siswa dalam pembelajaran penjas di sekolah dasar.

Seperti yang dapat dilihat pada lampiran dan dirangkum pada Tabel 14.

Tabel 14. Nilai Rata-rata Self Esteem Kelompok Konvensional

Perlakuan	N	Rata-rata
Pre Test	30	196,63
Post Test	30	203,27

Selanjutnya nilai rata-rata *self esteem* pada kelompok konvensional dilihat pada Gambar 7 berikut:

Gambar 7. Grafik Rata-rata Self Esteem Kelompok Konvensional

- Perbedaan pembelajaran permainan tradisional dengan pembelajaran konvensional dalam pembelajaran penjas di sekolah dasar terhadap gerak dasar dan *self esteem*

Dasar pengujian hipotesis statistik:

- Jika signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima
- Jika signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak

Berdasarkan penghitungan analisis *Two Independent Sample Tests* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 Artinya nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,050$, maka diketahui bahwa dalam penelitian ini terdapat perbedaan skor GAIN gerak dasar dan self esteem siswa yang diberikan pembelajaran

permainan tradisional dengan pembelajaran konvensional dalam pembelajaran penjas di sekolah dasar. Seperti yang dapat dilihat pada lampiran dan dirangkum pada Tabel 15.

Tabel 15. Nilai Peningkatan Gerak Dasar dan Self Esteem

Perlakuan	N	Peningkatan Gerak Dasar	Peningkatan Self Esteem
Permainan Tradisional	30	11,57	14,7
Konvensional	30	6,63	4,07

Selanjutnya nilai Peningkatan Gerak Dasar dan Self Esteem dilihat pada Gambar 8 berikut:

Gambar 8. Grafik Peningkatan Gerak Dasar dan Self Esteem

Untuk dapat mengetahui kriteria gerak dasar maka digunakan Panduan Acuan Norma (PAN) sehingga diperoleh data untuk gerak dasar tercantum pada Tabel 16 berikut ini:

Tabel 16. Kriteria Gerak Dasar Permainan Tradisional

Interval	Kategori	Gerak Dasar
244 – 268	Sangat Baik	2
218 – 243	Baik	9
192 – 217	Cukup	8
166 – 191	Kurang	9
140 – 165	Kurang Sekali	2

Berdasarkan data Tabel 4.16. maka kriteria gerak dasar permainan tradisional dengan nilai Sangat Baik dimiliki 2 orang siswa, nilai Baik 9 orang siswa, nilai Cukup 8 orang siswa, nilai Kurang 9 orang siswa dan nilai Kurang Sekali dimiliki 2 orang siswa.

Selanjutnya kriteria gerak dasar untuk pembelajaran konvensional tercantum pada Tabel 17.

Tabel 17. Kriteria Gerak Dasar Pembelajaran Konvensional

Interval	Kategori	Gerak Dasar
218 > 229	Sangat Baik	3
206 – 217	Baik	12
194 – 205	Cukup	8
182 – 193	Kurang	6
170 – 181	Kurang Sekali	1

Berdasarkan data Tabel 4.17. maka kriteria gerak dasar pembelajaran konvensional dengan nilai Sangat Baik dimiliki 3 orang siswa, nilai Baik 12 orang siswa, nilai Cukup 8 orang siswa, nilai Kurang 6 orang siswa dan nilai Kurang Sekali dimiliki 1 orang siswa.

KESIMPULAN

Hasil dari penelitian eksperimen ini menyatakan bahwa melalui model pendekatan taktis berpengaruh terhadap jumlah waktu aktif belajar siswa dalam pembelajaran permainan bolabasket di SMP Negeri 1 Plered Purwakarta. Adapun melalui model pembelajaran kooperatif berpengaruh terhadap jumlah waktu aktif belajar siswa dalam pembelajaran permainan bolabasket SMP Negeri 1 Plered Purwakarta.

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang penulis teliti terbukti bahwa model pendekatan taktis memberikan pengaruh yang lebih signifikan dibandingkan dengan model pembelajaran kooperatif terhadap jumlah waktu aktif belajar siswa di SMP Negeri 1 Plered Purwakarta.

DAFTAR PUSTAKA

- Joyce, B. & Weil, M. dan Calhoun, E. (2009). *Models of Teaching: Model-Model Pengajaran*. Terjemahan Fawaid, Ahmad dan Ateilla Mirza. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Juliantine, T. Subroto, T. & Yudiana, Y. (2011). *Model-model Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Bandung : FPOK UPI.
- Metzler. (2000). *Intructional Models For Physical Education*. USA: Allyn and Bacon.
- Nurhadi. (2004). *Pembelajaran Kontekstual dan Penerapannya Dalam KBK*. Malang: UM Press.
- Subroto, T. (2001) *Pembelajaran Keterampilan dan Konsep Olahraga di Sekolah Dasar*. Depdiknas. Jakarta
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : CV Alfabeta.
- Suherman, A. (2009). *Revitalisasi Pengajaran Dalam Pendidikan Jasmani*. Bandung : CV Andira.
- Usman, U. (1993). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung : Remaja Rosda Karya.
- Winataputra, U. (2001). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Depdiknas.