



## PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOPERATIF MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP PENINGKATAN KESEGERAN JASMANI UPT 6/86 BIRU KABUPATEN BONE

## THE INFLUENCE OF COOPERATIVE LEARNING MODEL THROUGH TRADITIONAL GAMES ON INCREASING PHYSICAL FIRM UPT 6/86 BIRU, BONE DISTRICT

Ikadarny<sup>1</sup>, Andi Sahrul Jahir<sup>2</sup>, Haeril<sup>3</sup>, Muhammad Akbar Syafruddin<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Universitas Negeri Makassar<sup>2</sup> STKIP YPUP Makassar, <sup>3</sup>Universitas Negeri Makassar,

<sup>4</sup>Universitas Negeri Makassar

Jl. Wijaya Kusuma Raya No. 14 Makassar

Email : ikadarny@unm.ac.id

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui manakah yang lebih baik pengaruhnya model pembelajaran koperatif melalui permainan tradisional Hadang dan permainan tradisional boi-boian terhadap peningkatan kesegaran jasmani Murid. Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen. Populasinya adalah murid putra dengan sampel 60 orang. Selanjutnya dibagi menjadi tiga kelompok dengan teknik *matching ordinal* yaitu untuk kelompok model pembelajaran koperatif melalui permainan tradisional hadang 20 orang, kelompok model pembelajaran koperatif melalui permainan tradisional boi-boian 20 orang, dan kelompok kontrol 20 orang. Teknik analisis data yang digunakan adalah anava satu jalur pada taraf signifikan  $\alpha$  0,05, dilanjutkan dengan uji tukey. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa (1) terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran koperatif melalui permainan tradisional hadang terhadap peningkatan kesegaran jasmani nilai perbedaan rata-rata 3,450 ( $p < 0.000$ ) (2) terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran koperatif melalui permainan tradisional boi-boian terhadap peningkatan kesegaran jasmani nilai perbedaan rata-rata 2,300 ( $p < 0.000$ ). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara kelompok model pembelajaran koperatif melalui permainan tradisional hadang dengan kelompok model pembelajaran koperatif melalui permainan tradisional boi-boian terhadap tingkat kesegaran jasmani.

**Kata kunci: Permainan Tradisional, Kooperatif, Kesegaran Jasmani**

### ABSTRACT

*This study aims to find out which has a better effect on the cooperative learning model through traditional Hadang games and traditional boi-boian games on improving students' physical fitness. This type of research is a type of experimental research. The population is male students with a sample of 60 people. Furthermore, it was divided into three groups with ordinal matching techniques, namely for the cooperative learning model group through the traditional game hadang 20 people, the cooperative learning model group through the traditional boi-boian game 20 people, and the control group 20 people. The data analysis technique used was one-way ANOVA at a significant level of  $\alpha$  0.05, followed by the Tukey test. Based on the results of the study, it can be concluded that (1) there is a significant effect of the cooperative learning model through the traditional game of hadang on increasing*



*physical fitness, the average difference value is 3.450 ( $p < 0.000$ ) (2) there is a significant effect of the cooperative learning model through the traditional game of boi-boian to increasing physical fitness mean difference value of 2.300 ( $p < 0.000$ ). Thus it can be concluded that there is a significant difference in effect between the cooperative learning model group through traditional hadang games and the cooperative learning model group through traditional boi-boian games on the level of physical fitness.*

**Keywords: Traditional Games, Cooperative, Physical Freshness**

## PENDAHULUAN

Menurut Nurulhayati dalam Rusman (2012:203) pembelajaran koperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Menurut Slavin dalam Isjoni dikutip Buchari Alma dkk (2009:81) *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 4-6 orang, dengan struktur kelompok heterogen. Dalam proses pembelajaran koperatif, ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan. Aspek tersebut (Miftahul Huda, 2013:78-79) sebagai berikut:

- a. Tujuan: semua siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok kecil (sering kali yang beragam/*abilitygrouping/heterogeneous group*) dan diminta untuk (a) mempelajari materi tertentu dan (b) saling memastikan semua anggota kelompok juga mempelajari materi tersebut.
- b. Level kooperasi: kerja sama dapat diterapkan dalam level kelas (dengan cara memastikan bahwa semua murid diruang kelas benar-benar mempelajari materi yang ditugaskan) dan level

sekolah (dengan cara memastikan bahwa semua siswa di sekolah benar-benar mengalami kemajuan secara akademik).

- c. Pola interaksi: setiap siswa saling mendorong kesuksesan antar satu sama lain. Siswa mempelajari materi pembelajaran bersama siswa yang lain, saling menjelaskan cara menyelesaikan tugas pembelajaran, saling menyimak penjelasan masing-masing, saling mendorong untuk bekerja keras, dan saling memberikan bantuan akademik jika ada yang membutuhkan. Pola interaksi ini muncul di dalam dan di antara kelompok-kelompok koperatif.
- d. Evaluasi: sistem evaluasi didasarkan pada kriteria tertentu. Penekanannya biasanya terletak pada pembelajaran dan kemajuan akademik setiap individu, bisa juga difokuskan pada setiap kelompok, semua murid ataupun sekolah

Berdasarkan aspek-aspek yang telah dijelaskan diatas maka dapat dipahami bahwa pembelajaran koperatif dapat meningkatkan interaksi antar peserta didik, serta hubungan yang saling menguntungkan antar mereka. Karena peserta didik dalam kelompok akan belajar untuk



mendengarkan ide atau gagasan dari teman kelompok mereka yang lain, berdiskusi setuju atau tidak setuju dengan pendapat orang lain, menyampaikan atau menerima kritikan yang membangun, serta peserta didik merasa tidak terbebani ketika ternyata pekerjaannya belum tepat atau masih salah. Permainan tradisional dapat memberikan alternatif yang berbeda dalam kehidupan anak. Ada beberapa nilai yang terkandung dalam permainan tradisional yang dapat ditanamkan dalam diri anak antara lain rasa senang, adanya rasa bebas, rasa berteman, penuh tanggung jawab, dan rasa saling membantu dan berguna dalam kehidupan bermasyarakat dapat menggambarkan bahwa permainan tradisional dapat digunakan sebagai media yang tepat untuk membentuk kepribadian anak, oleh karena itu permainan tradisional hendaknya tetap dilestarikan menurut Ariani 1998 (dalam Fitriani Susanti, 2010:3). Uhamisatra dalam Budi Sukarno (2013:4) berpendapat bahwa: “permainan tradisional adalah permainan yang dimainkan dengan alat-alat yang sederhana, tanpa mesin, asalkan anak tersebut sehat, maka ia bisa ikut bermain”. Menurut James Danandjaja 1987 (dalam Achroni, 2012:45) bahwa permainan tradisional adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun-temurun, serta banyak mempunyai variasi. Sedangkan pendapat Fitriani dkk (2010:4) permainan tradisional didefinisikan

sebagai kegiatan yang dilakukan dengan suka rela dan menimbulkan kesenangan bagi pelakunya, diatur oleh peraturan permainan yang dijalankan berdasarkan tradisi turun-temurun.

Kesegaran jasmani merupakan kemampuan dan kesanggupan fisik seseorang untuk melaksanakan tugasnya sehari-hari secara efektif dan efisien dalam waktu yang relatif lama tanpa menimbulkan kelelahan yang berarti, dan masih memiliki tenaga cadangan untuk melaksanakan aktivitas lainnya. Menurut Nur Ichsan Halim (2011:15) mengatakan bahwa kesegaran jasmani adalah kemampuan seseorang untuk melakukan pekerjaan dengan efisien tanpa menimbulkan kelelahan yang berarti. Adapun menurut M. Sajoto (dalam M. Sukron Alex, 20:42) kesegaran jasmani ditinjau dari segi faal (fisiologi) ialah kesanggupan dan kemampuan seseorang menyelesaikan tugas sehari-hari dengan tanpa mengalami kelelahan yang berarti, dengan mengeluarkan energi yang cukup besar, guna memenuhi kebutuhan kebutuhan dan menikmati waktu luang serta memenuhi keperluan darurat sewaktu-waktu diperlukan.

Kesegaran jasmani merupakan bagian dari total fitness. Menurut Nurhasan (2001:131-132), bahwa dalam total fitness tercakup beberapa komponen, yaitu:

a. *Anatomical fitness* adalah hal yang sukar untuk dikembangkan, karena untuk pengembangannya harus dimulai sejak



masa pertumbuhan anak-anak. Pengembangannya memerlukan waktu yang sangat banyak dan hasilnya pun sangat terbatas. Persoalan ini terbentur pada faktor keturunan yang tidak banyak dapat kita pengaruhi.

b. *Physiological fitness* adalah kemampuan agar tubuh untuk menyesuaikan fungsi fisiologisnya untuk mengatasi keadaan lingkungan dan/atau tugas fisik yang memerlukan kerja otot, secara:

- 1) Cukup efisien,
- 2) Tak mengalami kelelahan yang berlebihan,
- 3) Telah memperoleh pemulihan yang sempurna sebelum datangnya tugas-tugas pada hari berikutnya.

c. *Psychological fitness*, menggambarkan mengenai:

- 1) Keadaan emosi yang stabil, berguna untuk mengatasi masalah-masalah setiap hari dari lingkungannya.
- 2) Cukup mempunyai kemampuan untuk mengatasi gangguan emosi yang timbul secara mendadak.

## METODE

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang subjeknya diberi perlakuan (*treatment*) lalu diukur akibat perlakuan pada diri subjek. Menurut Sugiyono (2011:61) mengungkapkan bahwa: “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik

kesimpulannya. Winarno (2011:83) mengemukakan bahwa sampel adalah bagian dari populasi yang menjadi pusat penelitian kita, dalam ruang lingkup dan waktu yang kita tentukan. Berdasarkan pengertian tersebut, maka sampel yang diambil atau digunakan dalam penelitian ini berjumlah 60 orang putra. Dalam penelitian ini dipergunakan tes dan pengukuran tingkat kesegaran jasmani indonesia Dengan instrument yang handal, data yang terkumpul akan semakin obyektif, reabilitas dan valid. Semua data di olah dan dianalisis dengan bantuan komputer SPSS.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1 Hasil analisis varians data model pembelajaran koperatif melalui permainan tradisional terhadap Tingkat Kesegaran Jasmani

Sumber Square	F-hitung	Jk	Df	Mean	
Antar kelompok	123	2	61,71	27,75	0.00
Dalam kelompok	126	57	2,22		
Total		250	59		

Berdasarkan Tabel 1 rangkuman analisis varians data Tingkat Kesegaran Jasmani pada model pembelajaran koperatif melalui permainan tradisional hadang,boi-boian,dan kontrol menunjukkan ada pengaruh yang signifikan dengan nilai F-hitung27,75 dengan nilai probabilitas yaitu 0,00 lebih kecil dari  $\alpha$  0,05.

Selanjutnya untuk melihat perbedaan diantara ketiga kelompok maka dilakukan uji lanjut Tukey. Hasil perbedaan diantara



ketiga kelompok sampel tersebut dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 2. hasil perbedaan nilai rata-rata tingkat kesegaran jasmani murid antar kelompok melalui uji tukey

Kelompok	Perbedaan rata-rata	Probabilitas
Hadang – Kontrol	3,450	0,00
Boi-boian – Kontrol	2,300	0,00
Hadang – Boi-Boian	1,150	0,04

Berdasarkan Tabel 2 dapat dilihat hasil rata-rata data Tingkat Kesegaran Jasmani Untuk membuktikan secara nyata perbedaan tersebut dibuktikan dengan nilai rata-rata antara kelompok model pembelajaran koperatif melalui permainan tradisional hadang dan kelompok kontrol ditunjukkan 3,450 dengan nilai probabilitas 0,00 yang lebih kecil dari nilai  $\alpha$  0,05, ini berarti berbeda secara signifikan. Nilai rata-rata kelompok model pembelajaran koperatif melalui permainan tradisional boi-boian dengan kontrol ditunjukkan 2,300 dengan nilai probabilitas 0,00 yang lebih kecil dari nilai  $\alpha$  0,05, ini berarti berbeda secara signifikan. Nilai rata-rata hadang dan boi-boian ditunjukkan 1,150 dengan nilai probabilitas 0,04 yang lebih kecil dari nilai  $\alpha$  0,05, ini berarti berbeda secara signifikan.

Tabel3 hasil uji tukey model pembelajaran koperatif melalui permainan tradisional hadang, boi-boian, dan kontrol terhadap Tingkat Kesegaran Jasmani.

Kesegaran	$\alpha$ 0.05
-----------	---------------

Jasmani	N	1	2	3
Kontrol	20	11,80		
Boiboian	20		14,10	
Hadang	20			15,25
Sig.		1,000	1,000	1,000

Hasil uji tukey nilai rata-rata untuk kelompok model pembelajaran koperatif melalui permainan tradisional hadang sebesar 15.25 dan nilai rata-rata untuk kelompok model pembelajaran koperatif melalui permainan tradisional boi-boian sebesar 14.10. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelompok model pembelajaran koperatif melalui permainan tradisional boi-boian lebih kecil dibandingkan dengan nilai rata-rata tes akhir kelompok model pembelajaran koperatif tipe TGT melalui permainan tradisional hadang terhadap tingkat kesegaran jasmani dengan selisih 1.15.

Dengan model pembelajaran koperatif melalui permainan tradisional hadang (asing-asing) dan permainan tradisional boi-boian (ma'boi) yang telah diberikan kepada murid dalam waktu yang telah ditentukan, menunjukkan bahwa murid yang dulunya malas atau kurang semangat untuk mengikuti pelajaran pendidikan jasmani, dan setelah diberikan model pembelajaran tersebut mereka antusias untuk mengikuti pelajaran. Hal tersebut, karena dalam model pembelajaran koperatif melalui permainan memberikan unsur kegembiraan yang selama ini kurang didapatkan dalam proses pembelajaran



pendidikan jasmani sehingga secara tidak sadar tingkat kebugaran jasmani murid akan lebih baik.

Dari uraian diatas bahwa dalam pemberian *games turnaments* dalam proses kedua bentuk permainan tradisional dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional hadang (asing-asing) lebih menonjol daripada permainan tradisional boi-boian (ma'boi) sehingga hasil yang dicapai dalam meningkatkan kebugaran jasmaninya pun berbeda. Sehingga dengan ini pengaruh kelompok model pembelajaran kooperatif melalui permainan tradisional hadang(asing-asing) lebih baik dibandingkan Model pembelajaran kooperatif melalui permainan tradisional boi-boian (ma'boi) untuk meningkatkan kebugaran jasmani murid sekolah dasar.

#### **KESIMPULAN**

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara kelompok model pembelajaran kooperatif melalui permainan tradisional hadang dengan kelompok model pembelajaran kooperatif melalui permainan tradisional boi-boian terhadap tingkat kebugaran jasmani.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Achroni, K. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*.Jogjakarta: Javalitera

Alma, B. dkk.2009. *Guru Profesional Menguasai Metode dan Terampil Mengajar*.Bandung: Alfabeta.

Huda, M. 2013. *Coopertive Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Nurhasan. 2001. *Tes Dan Pengukuran Dalam Pendidikan Jasmani*. Jakarta Pusat

: Direktorat Jendral Olahraga Pusat.

Sanjaya, W. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran Teori dan Praktik Pengembangan KTSP*. Jakarta: Kencana

Sukarno, B. 2013. *Pembelajaran Permainan Tradisional Terhadap Tingkat Kebugaran Jasmani*. *Jurnal PGSD Pendidikan Jasmani*.

Susanti, F., Siswati., & Widodo, P. B. 2010. *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kompetensi Interpersonal dengan Teman Sebaya Pada Siswa SD*. *Jurnal Psikologi Undip*.

Winarno. 2011. *Metodologi Penelitian Dalam Pendidikan Jasmani*. Malang: Media Cakrawala Utama Ppres.