

The Application Of Game Models To Promote Student Participation In Learning Rounders Game Activities

Ikbal Kemal Fikri¹, Mudjihartono²

Universitas Pendidikan Indonesia

Email : ikbalkemal@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to reveal whether the application of game models in learning rounders game activity in physical education learning can increase students' participation. This research is conducted by class action research method contains of action planning stages, action, observation and reflection. Data obtained by using participation observation instrument. All data analyzed by using percentage technique, students' participation scores in observation pre-cycle is 19%, then after doing the research in cycle 1 the students' participation score is 53% increase 34% in cycle 1, then in cycle 2 the students' participation score is 84% increase 31%. According to the data analysis, it could be concluded that through the application of game models in learning rounders game activity in physics education can increase students' participation.

Keywords: *Game, Rounders, Participation*

Penerapan Model-Model Permainan Untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa Pada Pembelajaran Aktivitas Permainan Rounders

Ikbal Kemal Fikri¹, Mudjihartono²

Universitas Pendidikan Indonesia

Email : ikbalkemal@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan apakah penerapan model-model permainan pada pembelajaran aktivitas permainan *rounders* dalam pembelajaran pendidikan jasmani dapat meningkatkan partisipasi siswa. Penelitian dilaksanakan dengan metode penelitian tindakan kelas yang terdiri atas tahapan perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Data dikumpulkan dengan menggunakan instrumen observasi partisipasi. Semua data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik prosentase, nilai partisipasi siswa pada observasi pra-siklus 19%, kemudian setelah dilakukan penelitian pada siklus 1 nilai partisipasi siswa 53% mengalami kenaikan 34% pada siklus 1, kemudian pada siklus 2 nilai partisipasi siswa 84% mengalami kenaikan 31%. Berdasarkan hasil analisis data tersebut, dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan model permainan pada pembelajaran aktivitas permainan *rounders* dalam pembelajaran pendidikan jasmani dapat meningkatkan partisipasi siswa.

Kata kunci : *Permainan, Rounders, Partisipasi.*

PENDAHULUAN

Proses pendidikan harus dilaksanakan untuk menunjang dan terlaksananya fungsi dan tujuan pendidikan nasional salah satu penunjang yaitu proses pembelajaran yang terbagi dalam beberapa mata pelajaran salah satunya mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Pendidikan jasmani adalah pendidikan yang diberikan di setiap jenjang pendidikan yang dapat dimanfaatkan sebagai alat agar kemampuan serta kebugaran individu siswa tetap terjaga dan meningkat. Mahendra (2009, hlm. 3) mengemukakan bahwa “Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional”.

Dalam proses pembelajaran yang telah berlangsung terkadang jumlah waktu yang dipergunakan untuk pembelajaran tidak dipergunakan secara optimal. Dari hasil observasi yang dilakukan waktu yang dipergunakan dalam pembelajaran hanya menggunakan sekitar 60 menit dari 2x40 menit yang disediakan hal ini terjadi karena dalam proses pembelajaran hanya dilakukan pengambilan nilai dari tes kecabangan. Maka dari itu pelaksanaan proses pembelajaran khususnya pendidikan jasmani guru mengacu pada kurikulum yang berlaku jumlah waktu belajar menjadi acuan dalam mengelola pembelajaran sesuai dengan model pembelajaran yang telah direncanakan sehingga pendekatan pembelajaran dapat membuat seluruh siswa dapat terlibat dalam mengikuti aktivitas pembelajaran.

Pada saat pembelajaran terlihat sebagian siswa kurang serius dalam proses pembelajaran seperti dalam mendengarkan intruksi guru, mengamati tugas gerak yang dilakukan, tidak sungguh-sungguh dalam melaksanakan tugas gerak bahkan ada yang meninggalkan lapangan sebelum pembelajaran selesai. Permasalahan ini terjadi karena kesadaran siswa mengenai kebutuhan gerak masih kurang terlihat dan pada keseriusan siswa saat mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di lapangan dengan kurangnya keseriusan siswa mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan

kesehatandansadarakankebutuhanbergerak, maka menarik bagi penulis untuk meneliti mengenai “PenerapanModel-Model Permainan Untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa Pada Pembelajaran Aktivitas Permainan Rounders (Penelitian Tindakan Kelas Siswa Kelas VIII H SMP Negeri 1 Kotabaru)”.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Kusuma dan Dwitagama (2012, hlm. 9) mengatakan “Penelitian Tindakan Kelas atau *Classroom Action Research (CAR)* adalah penelitian tindakan (*action Research*) yang dilaksanakan oleh guru di dalam kelas”. Kunandar (2008, hlm. 46) mengemukakan bahwa PTK mengandung pengertian bahwa:

PTK adalah sebuah bentuk kegiatan sebuah refleksi diri yang dilakukan oleh para pelaku pendidikan dalam suatu situasi kependidikan untuk memperbaiki rasionalitas dan keadilan tentang: (a) praktik-praktik kependidikan mereka, (b) pemahaman mereka tentang praktik-praktik tersebut, dan (c) situasi dimana praktik-praktik tersebut dilaksanakan

Subjek dan Objek Penelitian

SubjekpadapenelitianiniadalahsiswakelasVIII H SMP Negeri 1 Kotabaru, Kecamatan Kotabaru Kabupaten Karawang.

Objekpenelitian ini adalah peningkatanpartisipasi belajar dalam Pendidikan Jasmani melalui penerapan model- odel permainan pada pembelajaran aktivitas permainan *Rounders* di kelas VIII H SMP Negeri 1 Kotabaru, Kecamatan Kotabaru Kabupaten Karawang.

Instrumen

Untuk mengukur tingkat partisipasi, penulis menggunakan teori dari Hamzah, dkk, (2014, hlm. 333) dalam bukunya “*Variabel Penelitian dalam Pendidikan dan Pembelajaran*“ yang menyatakan bahwa tingkat partisipasi seseorang dapat dilihat dari:

- a. Kehadiran
- b. Ketaatan pada tugas dan kewajiban
- c. Suka rela
- d. Daftar layanan partisipasi; dan
- e. Aktifitas kelompok

Kemudian dari unsur tersebut dalam melihat tingkat partisipasi siswa dalam pembelajaran, diuraikan yaitu: Keikutsertaan, keterlibatan, kesediaan, kemauan dan keaktifan. Dari unsur tersebut mengandung aspek-aspek sebagai berikut:

Tabel 1 Komponen Partisipasi

No	Aspek	Indikator
1.	Keikutsertaan	a. Ikut serta dalam pembelajaran. b. Semangat dalam pembelajaran. c. Totalitas dalam pembelajaran.
2.	Keterlibatan	a. Terlibat dalam pembelajaran. b. Paham akan kegiatan pembelajaran. c. Percaya diri dalam mengikuti pembelajaran.
3.	Kesediaan	a. Dapat menerima dengan baik tugas gerak yang diberikan guru. b. Dapat menampilkan tugas gerak yang diinstruksikan. c. Dapat menyesuaikan dalam pembelajaran.
4.	Kemauan	a. Senang melakukan tugas gerak. b. Melakukan tugas pembelajaran dengan kesadaran diri sendiri. c. Ingin mendapatkan hasil yang baik.
5.	Keaktifan	a. Ingin menjadi pusat perhatian b. Melaksanakan tugas gerak yang diberikan c. Berperan aktif dalam pembelajaran.

Instrumen pengumpulandataadalahdalampenelitianiniadalahlembarobservasi, wawancara dan catatan lapangan.

Lembar Observasi/LembarPengamatan

Nasution (dalam Sugiyono, 2015, hlm. 310) menyatakan bahwa “observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuwan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi.”

Observasi ini menelitipartisipasi siswadalam mengikutipembelajaran pendidikan jasmani dengan penerapan model-model permainan pada pembelajaran aktivitas permainan *rounders*.

Lembarobservasiataulembarpengamatandigunakan untuk mengumpulkan data melalui aspek-aspek yang sudah di jelaskan pada instrumen penelitian.

Lembar Wawancara

Dalam penelitian ini peneliti tidak menutup kemungkinan untuk menggunakan 3 macam wawancara dalam pengumpulan data. Pengumpulan data menggunakan wawancara ini untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan permasalahan pembelajaran yang terjadi sebelum, selama dan sesudah penelitian.

Catatan lapangan

Catatan lapangan merupakan alat yang penting dalam penelitian pendidikan kelas. Catatan tersebut berisi deskripsi hal-hal yang terjadi atau muncul pada saat pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan. Interaksi yang teramati dan tercatat memuat perilaku praktis saat melaksanakan pembelajaran, dalam hal ini berkaitan dengan kesulitan perilaku yang dilakukan oleh guru dengan langkah-langkah yang termuat dalam perencanaan yang tersusun. Adapun perilaku siswa yang diharapkan sebagai indikator ketercapaian tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Format catatan lapangan berfungsi untuk mengamati perilaku siswa ketika melaksanakan pembelajaran.

Analisis Data

Secara garis besar kegiatan analisis data dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menelaah seluruh data yang telah terkumpul

Penelaahan dilakukan dengan menghitung data dari lembar observasi, serta di dukung dengan wawancara, catatan lapangan dan di perkuat dengan bukti berupa dokumentasi rekaman foto.

2. Penghitungan/pengolahan data

Data hasil observasi yang diperoleh kemudian dihitung untuk mengetahui sejauh mana persentase peningkatan. Data yang diperoleh dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

Tabel 2 Penghitungan Observasi

Sumber: Nur Asma (dalam Kurniasari, 2013, hlm. 54)

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor yang dipilih}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

Peneliti menetapkan batas penguasaan minimum 60% sehingga terjadi 3 klasifikasi partisipasi dari jumlah skor lembar observasi partisipasi siswa. Dari penguasaan minimum maka peneliti mengklasifikasi partisipasi siswa:

Tabel 3 Klasifikasi Penilaian Partisipasi

No	Jumlah	Nilai	Klasifikasi Partisipasi
1.	15 – 26	30 – 59	Partisipasi Kurang
2.	27 – 36	60 – 80	Partisipasi Cukup
3.	37 – 45	81 – 100	Partisipasi Baik

Dalam penelitian ini peneliti menetapkan keberhasilan peningkatan partisipasi siswa yang mendapatkan klasifikasi partisipasi baik sebanyak 80% dari keseluruhan siswa yang ada. Rumus untuk menghitung prosentasi klasifikasi partisipasi siswa menggunakan :

Tabel 4 Perhitungan Prosentase

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Ket :

- P = angka presentase yang dicari
- f = frekuensi yang sedang dicari (dalam hal ini adalah jumlah siswa yang terdapat pada klasifikasi)
- N = Jumlah Frekuensi

Sudijono, (dalam Kurniasari, 2013, hlm. 56)

Data yang sudah dihitung kemudian dimasukkan kedalam grafik berbentuk presentase untuk mempermudah membaca hasil penelitian.

3. Penjabaran hasil data

Hasil data yang sudah ditampilkan berbentuk presentase, selanjutnya diperjelas dalam bentuk kalimat yang disesuaikan dengan hasil dari analisis data.

4. evaluasi hasil data

Mengevaluasi dan mendiskusikan hasil penelitian, tentang kekurangan atau gejala-gejala yang terjadi pada saat penelitian berlangsung serta untuk diperbaiki dan diterapkan pada siklus berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pra-Siklus

Sebelum melakukan perencanaan dan tindakan pada siklus 1 peneliti melakukan observasi terlebih dahulu. Kegiatan ini dilakukan agar peneliti mengetahui perilaku yang terjadi dalam objek penelitian sehingga dapat di refleksikan kedalam tindakan selanjutnya

Klasifikasi partisipasi siswa dibagi kedalam 3 klasifikasi yaitu baik, cukup dan kurang. Pada pengamatan kali ini siswa yang mendapatkan klasifikasi baik terdapat 8(19%) siswa, 22(51%) siswa klasifikasi cukup, dan 13(30%) siswa klasifikasi kurang.

Maka dari hasil ini partisipasi belajar siswa mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan masih sangat rendah sehingga dibutuhkan tindakan untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa pada mata pelajaran penjas.

Siklus 1

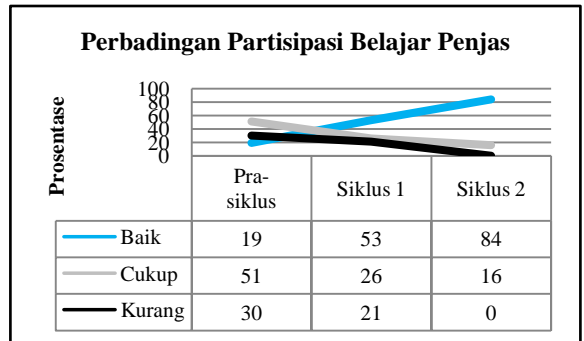
Berdasarkan hasil observasi pada siklus 1 partisipasi siswa terhadap pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan mengalami peningkatan, akan tetapi belum keseluruhan siswa berpartisipasi. Masih terdapat siswa yang tidak berpartisipasi secara aktif dan juga terdapat beberapa siswa yang sulit untuk dikondisikan

Klasifikasi partisipasi pada siklus 1 di dapat dari pengamatan secara kolaborasi antara guru dengan peneliti. Klasifikasi yang didapat yaitu klasifikasi baik terdapat 23(53%) siswa, 11(26%) siswa klasifikasi cukup, dan 9(21%) siswa klasifikasi kurang.

Siklus 2

Berdasarkan hasil observasi pada siklus 2 partisipasi siswa terhadap pelajaran penjas mengalami peningkatan walaupun sebagian kecil terdapat siswa yang kurang berpartisipasi. Akan tetapi peningkatan partisipasi siswa terlihat jelas. Peningkatan kepehaman siswa dalam permainan sudah cukup baik dan sebagian besar siswa telah mengkondisikan diri secara sadar serta sifat kompetisi untuk mendapatkan hasil yang baik.

Klasifikasi partisipasi pada siklus 2 di dapat dari pengamatan secara kolaborasi antara guru dengan peneliti. Klasifikasi yang didapat yaitu klasifikasi baik terdapat 36(84%) siswa, 11(16%) siswa klasifikasi cukup, dan tidak terdapat siswa yang mendapatkan klasifikasi partisipasi kurang.



Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi terjadi peningkatan partisipasi belajar siswa pada siklus 1 ke siklus 2. Partisipasi belajar siswa dikatakan baik apabila skor perolehan masing-masing siswa lebih besar atau sama dengan 37. Pada pra-siklus yang memiliki partisipasi baik 8 siswa (19%), yang memiliki partisipasi cukup 22 siswa (51%) sedangkan yang memiliki partisipasi kurang 13 siswa (30%). Pada siklus 1 yang memiliki partisipasi baik 23 siswa (53%), yang memiliki partisipasi cukup 11 siswa (26%) sedangkan yang memiliki partisipasi kurang 9 siswa (21%). Pada siklus 2 yang memiliki partisipasi baik 36 siswa (84%), yang memiliki partisipasi cukup 7 siswa (16%) sedangkan yang memiliki partisipasi kurang tidak ada.

Berikut grafik perbandingan persentase partisipasi belajar pada pra-siklus, siklus 1 dan siklus 2.

Gambar 1 Poligon Partisipasi Belajar Pra-siklus, Siklus 1, Siklus 2

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa proses kegiatan belajar menggunakan model-model permainan pada pembelajaran aktivitas permainan *rounders* dapat meningkatkan partisipasi belajarsiswa. Peningkatan partisipasi belajar terjadi pada aspek keikutsertaan, keterlibatan, kesediaan, kemauan dan keaktifan.

Keberhasilan proses pembelajaran terjadi karena menggunakan pembelajaran permainan *rounders* dengan diterapkannya model-model permainan melalui simulasi permainan berkelompok yang bervariasi menyerupai permainan sebenarnya hingga permainan *rounders* yang sebenarnya sehingga meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, ada beberapa saran yang dapat dipergunakan sebagai bahan pertimbangan dalam kegiatan belajar menggunakan pembelajaran permainan *rounders* dalam pembelajaran penjas yaitu sebagai berikut.

1. Bagi Siswa

Siswa sebaiknya lebih berpartisipasi secara aktif dalam mengikuti pembelajaran penjas menggunakan model permainan pada pembelajaran aktivitas permainan *rounders*, menerima keberadaan teman dan saling percaya antar sesama

2. Bagi Guru

Diharapkan guru dapat menerapkan model permainan pada pembelajaran aktivitas permainan *rounders* dalam pembelajaran penjas untuk meningkatkan partisipasi dan aspek afektif lainnya serta aspek kognitif maupun psikomotor.

DAFTAR PUSTAKA

- B. Uno, Hamzah . dkk. (2014). *Variabel Penelitian Dalam Pendidikan dan Pembelajaran*. Jakarta: Ina Publikatama.
- Kunandar. (2008). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Kurniasari Novita Dwi. (2013). Peningkatan Partisipasi Dan Hasil Belajar Ips Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad (*Student Team Achievement Divisions*) Siswa Kelas V Sd Negeri Cangkringan 2 Kabupaten Sleman. (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kusuma W & Dwitagama D. (2012). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta Barat: PT. Indeks.
- Mahendra, Agus. (2009). *Asas dan Falsafah Pendidikan Jasmani*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Subroto T. Dkk. (2011). *Teori Bermain*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.