

PARTISIPASI PESERTA DIDIK TERHADAP PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL HADANG KELAS III DI SDN CINDAI ALUS MARTAPURA 1

Fikri Ramadhani, AR. Shadiqin, Lazuardy Akbar Fauzan
Pendidikan Jasmani JPOK FKIP
Universitas Lambung Mangkurat, Banjarbaru
fikiriramadhani876@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui partisipasi setiap peserta didik, dalam mengikuti kegiatan pembelajaran permainan tradisional hadang. Sampel atau subjek yang diteliti adalah peserta didik kelas III Cindai Alus Martapura 1.

Pengambilan Sampel menggunakan Sampling Purposive adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, jadi dalam penelitian ini setiap populasi berjumlah 92. Dari jumlah tersebut diambil 48 peserta didik laki-laki untuk dijadikan sampel penelitian. Pengumpulan data pada penelitian ini berupa angket. Data yang terkumpul selama penelitian adalah data berupa angket di analisis menggunakan deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian : Pada indikator keikutsertaan berada pada kategori sangat tinggi 0%, kategori tinggi 10% atau 5 peserta didik, kategori sedang 80% dengan 38 peserta didik, kategori rendah 10% dengan 5 peserta didik dan sangat rendah 0%. Kemudian pada indikator Keterlibatan sangat tinggi 0%, kategori tinggi 6% dengan 3 peserta didik, kategori sedang 88% dengan 42 peserta didik, kategori rendah 6% dengan 3 peserta didik dan sangat rendah 0%. Pada indikator Kemauan kategori sangat tinggi 0%, kategori tinggi 17% dengan 8 peserta didik, kategori sedang 71% dengan 34 peserta didik, kategori rendah 12% dengan 6 peserta didik, dan kategori sangat rendah 0%. Dari 3 indikator tersebut didapat data generalisasi dominan pada kategori "Sedang" 83%.

Kata Kunci : Partisipasi, Pendidikan Jasmani, Permainan Tradisional.

Abstract

This study aims to determine the participation of each student in participating in learning activities of traditional Hadang games. The sample or subject under study was class III students SDN Cindai Alus Martapura 1.

Sampling using purposive sampling was a sampling technique with certain considerations, so in this study each population numbered 92. From this number, 48 male students were taken to be the research sample. Data collection in this study was in the form of a questionnaire. The data collected during the study were questionnaires and analyzed using quantitative descriptive.

Results: The participation indicators were in the very high category 0%, 10% high category or 5 students, 80% medium category with 38 students, 10% low category with 5 students and 0% very low category. Then in the very high involvement indicator 0%, high category 6% with 3 students, medium category 88% with 42 students, low category 6% with 3 students and very low 0%. The willingness indicator is very high category 0%, high category 17% with 8 students, medium category 71% with 34 students, low category 12% with 6 students, and very low category 0%. From these 3 indicators, the dominant generalization data in the "Medium" category is 83%.

Keywords : Participation, Physical Education, Traditional Games.

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan keseluruhan yang bertujuan untuk mengembangkan tidak saja aspek kebugaran jasmani dan keterampilan gerak, tetapi juga keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olah raga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional (Sutrisna 2008: 1).

Tujuan dari pembelajaran pendidikan jasmani dapat melalui berbagai macam aktivitas jasmani yang sesuai dengan ruang lingkup pendidikan jasmani yang meliputi permainan dan gerak dasar olahraga. Salah satu aktivitas yang dapat di gunakan untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani adalah aktivitas permainan. Adanya permainan siswa dapat bergerak bebas dengan perasaan senang sehingga siswa dapat aktif dan berpartisipasi dengan baik, partisipasi siswa sangat penting dalam pelaksanaan proses pembelajaran di kelas. Menurut Taniredja, dkk (2013, hlm 46) partisipasi siswa adalah penyertaan mental dan emosi siswa dalam situasi kelompok yang mendorong siswa, untuk mengembangkan daya pikir dan perasaan siswa bagi tercapainya prestasi belajar yang memuaskan.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti melihat peserta didik saat mengikuti pembelajaran PJOK. Kegiatan bermain di sekolah tersebut sebagian besar peserta didik menggemari kegiatan pembelajaran yang berhubungan seperti bola, sehingga materi permainan tradisional jarang digunakan sebagai media pembelajaran dan juga peserta didik dalam mengikuti pembelajaran ada beberapa yang sangat semangat dan ada juga yang senang dengan aktivitasnya sendiri, dari hal diatas dapat dilihat partisipasi peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung masih belum maksimal dalam mengikuti pembelajaran. Masalah itu akan mempengaruhi faktor lain,

guru akan sulit menguasai kelas. Jika terjadi seperti itu akan mempengaruhi kepada peserta didik, akan ada rasa jenuh, belajarnya jadi tidak jelas, bahkan peserta didik tidak ingin ikut belajar dalam pembelajaran. Hal tersebut akibatnya peserta didik yang belum memperhatikan dalam kegiatan pembelajaran, akan berdampak tidak tercapainya sebuah tujuan yang diharapkan dalam pendidikan jasmani.

Berdasarkan uraian di atas peneliti akan melaksanakan penelitian dengan judul "Partisipasi Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional Hadang Kelas III Di SDN Cindai Alus Martapura 1.

METODE

Penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif dengan metode yang digunakan metode survei.

SUBJEK PENELITIAN

Populasi dalam penelitian ini peserta didik kelas III SDN Cindai Alus Martapura 1 yang terdiri 3 kelas dengan jumlah 89 siswa. Proses pengambilan sampel dengan *Sampling Purposive*, jadi penelitian ini setiap kelas III semua laki-laki berjumlah 48 orang untuk dijadikan sampel.

INSTRUMEN PENELITIAN

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang di gunakan untuk mengukur fenomena alam atau sosial yang diamati. (sugiyono, 2016:102). Fenomena sosial dimaksud adalah partisipasi peserta didik. Dalam angket ini terdapat yang dibuat dari tiga indikator partisipasi adalah keikutsertaan, keterlibatan, kemauan.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan bulan September tanggal 30 tahun 2020. dengan subyek siswa kelas III jenjang sekolah dasar di SDN Cindai Alus Martapura 1 di kabupaten Banjar provinsi Kalimantan Selatan dengan rincian subyek yang diteliti sebanyak 89 siswa sebagai populasi lalu diambil sampel dengan

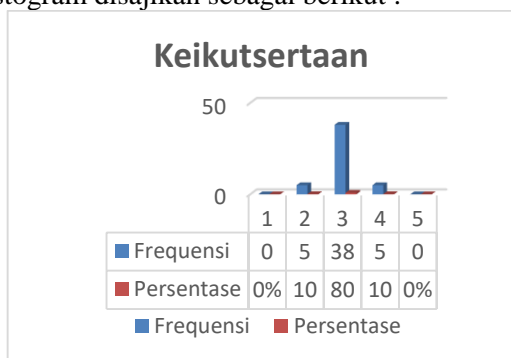
teknik purposive sampling sehingga sampel diteliti berjumlah 48 peserta didik. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket yang digunakan untuk memperoleh data dari peserta didik yang menjadi sampel secara online melalui google form, angket dibuat berdasarkan 3 indikator Partisipasi yaitu; keikutsertaan, keterlibatan, dan kemauan.

1. Data Partisipasi Berdasarkan Indikator Keikutsertaan Peserta Didik Mengikuti Pembelajaran Permainan Tradisional Hadang SDN Cindai Martapura 1.

| Data Deskriptif | |
|-----------------|------|
| N | 48 |
| Nilai Maximal | 5 |
| Nilai Minimal | 1 |
| Mean | 3,16 |
| Median | 2 |
| Modus | 2 |
| Standar Deviasi | 1,34 |

Dari table di atas diketahui jumlah nilai maksimal atau nilai keseluruhan 5, nilai minimal keseluruhan 1, rata-rata untuk indikator keikutsertaan 3,16 nilai tengah 2, angka yang paling sering muncul adalah 2, dan standar deviasi berjumlah 1,34.

dari jumlah responden memberikan tanggapan tingkat persetujuan berada dalam kategori sangat tinggi 0%, kategori tinggi 10%, pada kategori Sedang 80%, kategori Rendah 10%, kategori sangat rendah 0%. Tampilan dari histogram disajikan sebagai berikut :

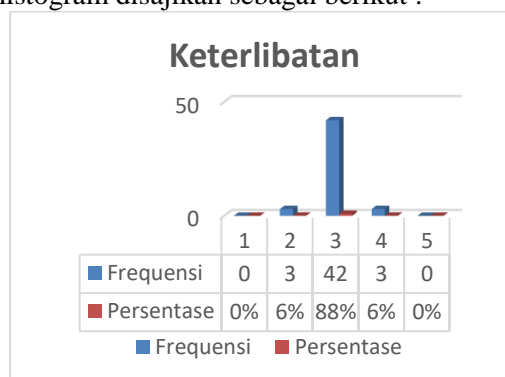


2. Data Partisipasi Berdasarkan Indikator Keterlibatan Peserta Didik Mengikuti Pembelajaran Permainan Tradisional Hadang SDN Cindai Martapura 1.

| Data Deskriptif | |
|-----------------|------|
| N | 48 |
| Nilai Maximal | 5 |
| Nilai Minimal | 1 |
| Mean | 3,04 |
| Median | 3 |
| Modus | 2 |
| Standar Deviasi | 1.21 |

Dari table di atas diketahui nilai maksimal atau nilai keseluruhan 5, nilai minimal keseluruhan 1, rata-rata untuk indikator keikutsertaan 3,04, nilai tengah 3, angka yang paling sering muncul adalah 2, dan standar deviasi berjumlah 1,21.

dari jumlah responden memberikan tanggapan tingkat persetujuan berada dalam kategori sangat tinggi 0%, kategori tinggi 6%, pada kategori Sedang 88%, kategori Rendah 6%, kategori sangat rendah 0%. Tampilan dari histogram disajikan sebagai berikut :



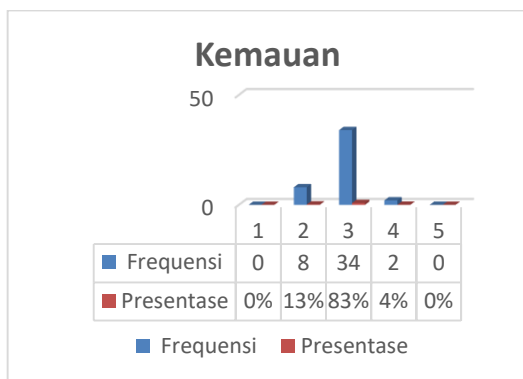
3. Data Partisipasi Berdasarkan Indikator Kemauan Peserta Didik Mengikuti Pembelajaran Permainan Tradisional Hadang SDN Cindai Martapura 1.

| Data Deskriptif | |
|-----------------|------|
| N | 48 |
| Nilai Maximal | 5 |
| Nilai Minimal | 1 |
| Mean | 3,06 |
| Median | 2 |
| Modus | 2 |
| Standar Deviasi | 1.37 |

Dari tabel di atas diketahui jumlah nilai maksimal atau nilai keseluruhan 5, nilai minimal keseluruhan 1, rata-rata untuk indikator

kemauan 3,06 nilai tengah 2, angka yang paling sering muncul adalah 2, dan standar deviasi berjumlah 1,37.

dari jumlah responden memberikan tanggapan tingkat persetujuan berada dalam kategori sangat tinggi 0%, kategori tinggi 17%, pada kategori Sedang 71%, kategori Rendah 12%, kategori sangat rendah 0%. Tampilan dari histogram disajikan sebagai berikut :

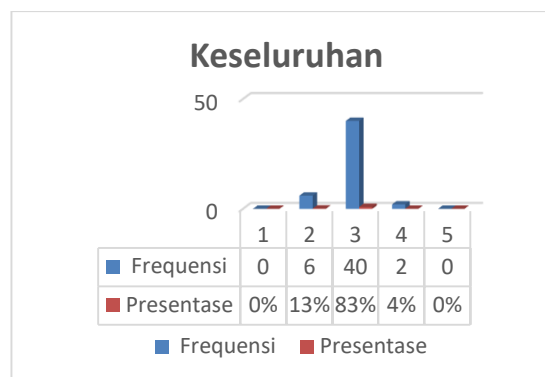


4. Data Generalisasi

| Data Deskriptif | |
|-----------------|------|
| N | 48 |
| Nilai Maximal | 5 |
| Nilai Minimal | 1 |
| Mean | 3,09 |
| Median | 3 |
| Modus | 2 |
| Standar Deviasi | 1.31 |

Dari tabel di atas diketahui jumlah nilai maksimal atau nilai keseluruhan 5, nilai minimal keseluruhan 1, rata-rata untuk indikator keikutsertaan 3,09, nilai tengah 3, angka yang paling sering muncul adalah 2, dan standar deviasi berjumlah 1,37.

dari jumlah responden memberikan tanggapan tingkat persetujuan berada dalam kategori sangat tinggi 0%, kategori tinggi 13%, pada kategori Sedang 83%, kategori Rendah 4%, kategori sangat rendah 0%. Tampilan dari histogram disajikan sebagai berikut :



PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil dari penelitian data menunjukan tingkat partisipasi peserta didik Kelas 3 SDN Cindai Alus Martapura 1 dalam mengikuti pembelajaran dengan kompetensi dasar 3.1 yang memuat materi tentang permainan tradisional Hadang dominan berada pada kategori “Sedang” data diambil melalui butir pertanyaan angket sebanyak 30 pertanyaan, dibuat berdasarkan 3 indikator Partisipasi yaitu:

1. Keikutsertaan berjumlah 10 soal
2. Keterlibatan berjumlah 10 soal
3. Kemauan berjumlah 10 soal.

Partisipasi peserta didik dalam pembelajaran permainan tradisional hadang berdasarkan Indikator keikutsertaan dalam kategori “Sedang”. Partisipasi peserta didik dalam pembelajaran permainan tradisional hadang secara rinci berdasarkan keikutsertaan pada kategori sangat tinggi 0%, kategori tinggi 10% atau 5 peserta didik, kategori sedang 80% dengan 38 peserta didik, kategori rendah 10% dengan 5 peserta didik dan sangat rendah 0%.

Partisipasi peserta didik dalam pembelajaran permainan tradisional hadang berdasarkan Indikator keterlibatan dalam kategori “Sedang”. Partisipasi peserta didik dalam pembelajaran permainan tradisional hadang secara rinci berdasarkan indikator keterlibatan sangat tinggi 0%, kategori tinggi 6% dengan 3 peserta didik, dan kategori sedang 88% dengan 42 peserta didik, dan kategori rendah 6% dengan 3 peserta didik dan sangat rendah 0%.

Partisipasi peserta didik dalam pembelajaran permainan tradisional hadang berdasarkan Indikator kemauan dalam kategori

“sedang”. Partisipasi peserta didik dalam pembelajaran permainan tradisional hadang secara rinci berdasarkan kemauan pada kategori sangat tinggi 0%, kategori tinggi 17% dengan 8 peserta didik, kategori sedang 71% dengan 34 peserta didik, kategori rendah 12% dengan 6 peserta didik, dan kategori sangat rendah 0%.

Hal ini disebabkan kurangnya kesadaran peserta didik akan pentingnya pembelajaran yang berlangsung, akibatnya materi yang diajarkan guru kurang diperhatikan dengan baik, sehingga partisipasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran belum mencapai apa yang diinginkan. Pentingnya partisipasi didik sangat berpengaruh akan hasil tujuan belajar. Akibatnya guru akan tidak bisa menguasai kelas. Adapun masalah lain kurangnya rangsangan seorang guru kepada peserta didik untuk memulai kegiatan pembelajaran sangat berpengaruh pada partisipasi peserta didik, Oleh sebab itu peran seorang guru sangat diperlukan untuk mendorong rasa semangat peserta didik dalam mengikuti sebuah pembelajaran, Agar partisipasi peserta didik lebih baik lagi.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian apabila dilihat dari indikator keikutsertaan pada kategori sangat tinggi 0%, kategori tinggi 10% atau 5 peserta didik, kategori sedang 80% dengan 38 peserta didik, kategori rendah 10% dengan 5 peserta didik dan sangat rendah 0%. Kemudian pada indikator Keterlibatan sangat tinggi 0%, kategori tinggi 6% dengan 3 peserta didik, kategori sedang 88% dengan 42 peserta didik, kategori rendah 6% dengan 3 peserta didik dan sangat rendah 0%. Pada indikator Kemauan kategori sangat tinggi 0%, kategori tinggi 17% dengan 8 peserta didik, kategori sedang 71% dengan 34 peserta didik, kategori rendah 12% dengan 6 peserta didik, dan kategori sangat rendah 0%. Dari 3 indikator tersebut didapat data generalisasi dominan pada kategori “Sedang” 83%.

SARAN

Sehubungan hasil penelitian mengenai partisipasi peserta didik mengikuti pembelajaran permainan Tradisional Hadang, saran-saran peneliti sebagai berikut :

1. Bagi peserta didik, Disarankan agar lebih serius lagi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang berlangsung.
2. Bagi Guru Pendidikan Jasmani, Lebih memotivasi Peserta didik agar lebih semangat dalam melakukan kegiatan pembelajaran agar pembelajaran yang diterapkan dapat meningkatkan partisipasi peserta didik.
3. Bagi Peneliti lain, setidaknya penelitian ini bisa dijadikan rujukan untuk melakukan penelitian yang lebih dalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Sartinah. (2008). Peran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Dalam Perkembangan Gerak Dan Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia Volume 5, Nomor 2, November 2008*,63.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Rahayu, Ega Trisna. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Bandung: ALFABETA, cv, 2013.
- JPOK FKIP ULM, 2018. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Banjarbaru.