

PENGARUH PERMAINAN ENKLEK TERHADAP HASIL BELAJAR LOMPAT JANGKIT PADA PESERTA DIDIK KELAS XII SMK GLOBAL MENTORO KECAMATAN SUMOBITO KABUPATEN JOMBANG TAHUN PELAJARAN 2019/2020

Mei Ardiyanti Hartono¹, Arsika Yunarta²

¹Mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan
STKIP PGRI Jombang

²Dosen Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan
STKIP PGRI Jombang

ABSTRAK

Dalam penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi pengaruh permainan engklek terhadap hasil belajar lompat jangkit pada siswa kelas XII MM dan kelas XII JB SMK Global Mentoro . Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. pengambilan sampel adalah cluster random sampling. Lokasi penelitian ini di SMK Global Mentoro. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XII SMK Gblal Mentoro yang berjumlah 112 siswa. Teknik Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII MM Sebagai kelas Eksperimen dan XII JB Sebagai Kelas Kontrol .

Data diambil menggunakan tes hasil jauhnya lompat jangkit. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil pre-test lompat jangkit kelas eksperimen memperoleh rata-rata (mean) 1,7421 dengan nilai terendah 1,00 M dan tertinggi 2,50 M. Sedangkan pre-test kelas kontrol rata-rata (mean) 1,2059 dengan nilai terendah 1,00 M dan tertinggi 1,50 M. Pada nilai post-test lompat jangkit kelas eksperimen diperoleh rata-rata (Mean) 2,0171 dengan nilai terendah 1,50 M dan tertinggi 2,90 M. Pada kelas kontrol saat melakukan post-test rata-rata (mean) 1,2529 dengan nilai terendah 1,00 M dan tertinggi 1,70 M. Sedangkan hasil dari $t_{hitung} 6,365 > t_{tabel} 2,021$ maka dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan skill lompat jangkit pada kelas experimental. Ini menunjukkan ada pengaruh penggunaan permainan engklek terhadap hasil belajar lompat jangkit pada siswa kelas XIISMK Global Mentoro Kecamatan Sumobito Kabupaten Jombang Tahun Pelajaran 2019/2020.

Kata Kunci : Permainan Engklek, Hasil belajar, Lompat Jangkit

ABSTRACT

This research is used to investigate the effect of Engklek game towards learning outcomes of outbreak jump in XII MM class and XII JB class of SMK Global Menturo. The method of this research is experimental research which used cluster random sampling. The location of the research is in SMK Global Menturo. The samples are All twelveth graders of SMK Global Menturo that are totaled 112 students. It is divided into two classes, Experimental class is XII MM and Cotrol class is XII JB.

The data was taken based on the result of jump outbreak test. the data show mean of the pretest in experiment class is 1,7421, the lower score is 1,00 M and the highest score is 2,50 M. Whereas, the mean of pretest in control group is 1,2059, the lowers score is 1,00 M and highest score is 1,50 M. The data show mean of the posttest in experimental group is 2,0171, the lowers score is 1,50 M, the highest score is 2,90 M. the mean of class control is 1, 259, the lowest score is 1,00 M and the highest score is 1,70 M. The result of $t_{hitung} 6,365 > t_{tabel} 2,021$. Therefore, The result of the reseacrh indicates that experimetal class has got improvement skill in jumping. it shows that engklek games has effect in

learning outcomes of outbreak jump in twelveth graders of SMK global meturo in academic years 2019/2020.

Keywords: Engklek game, learning incomes, outbreak jump

Pendahuluan

engklek merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambarkan di atas tanah, dengan membuat gambar kotak kemudian melompat dengan satu kaki dengan kotak satu kekotak berikutnya. Permainan yang mempunyai nama lain sunda manda ini biasanya dimainkan oleh anak-anak, dengan 2-5 peserta. Permainan engklek bermakna sebagai perjuangan manusia dalam meraih wilayah kekuasaan. (mulyani 2016:111).

Pengaruh permainan engklek dapat meningkatkan kekuatan otot kaki pada lompat jangkit, dalam pembelajaran pendidikan jasmani harus disesuaikan dengan karakteristik anak. Karena permainan engklek merupakan permainan yang memiliki manfaat bagi siswa sehingga untuk meningkatkan kekuatan otot kaki siswa dapat diterapkan dengan memberikan permainan tersebut.

Apabila siswa semakin aktif maka akan berpengaruh terhadap hasil lompat jangkit. Begitu juga sebaliknya apabila pembelajarannya kurang aktif maka dapat menimbulkan siswa merasa jenuh dan bosan. Karena lompat jangkit sangat membutuhkan kekuatan otot kaki.

Sehubungan dengan masalah diatas maka peneliti perlu mengetahui pentingnya permainan engklek terhadap lompat jangkit. Oleh karena itu penelitian ini berjudul, “Pengaruh Permainan Engklek Terhadap Hasil Belajar Lompat Jangkit Pada Peserta Didik Kelas XII SMK Global Mentoro Kecamatan Sumobito Kabupaten Jombang Tahun Pelajaran 2019/2020”.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen dan menggunakan desain penelitian *Randomized Control One Group Pre-test-posttest Design*

T ₁	X	T ₂
T ₁	—	T ₂

Keterangan:

T₁ : *Pretest*

T₂ : *Posttest*

X : Perlakuan (Maksum, 2012:97).

— : Tanpa Perlakuan

Pada penelitian ini untuk mengetahui hasil jauhnya lompat jangkit siswa, peneliti dapat membandingkan hasil tes lompat jangkit sebelum diberi pelajaran dengan permainan engklek dan sesudah diberi permainan engklek. Peneliti menggunakan uji *t-test* yang berguna untuk menguji signifikansi perbedaan *mean* dengan menggunakan uji analisis dalam program SPSS. Dalam penelitian ini sampel diambil menggunakan teknik *cluster random sampling*, yang dipilih bukan individu, melainkan kelompok atau area yang kemudian disebut *cluster* (Maksum, 2012:57). Sampel dari seluruh siswa kelas XII JB dan kelas XII MM yang menjadi sampel dalam penelitian adalah kelas XII MM dan kelas kontrol XII JB.

Hasil dan Pembahasan

Hasil analisis eksperimen pada tes lompat jauh diperoleh hasil pre-test lompat jangkit kelas eksperimen mendapatkan hasil rata-rata 1,7421 dengan nilai tertinggi 2,50 M dan terendah 1,00 M sedangkan kelas kontrol tanpa treatment pada saat melakukan pre-test mendapatkan hasil rata-rata 1,2059 dengan nilai tertinggi 1,50M dan terendah 1,00 M. nilai post-tes kelas eksperimen setelah mendapatkan perlakuan nilai rata-rata 2,0171 dengan nilai tertinggi 2,90 M dan terendah 1,50 M dan kelas kontrol saat melakukan post-tes tanpa mendapatkan perlakuan mendapatkan rata-rata 1,2529 dengan nilai tertinggi 1,70 M dan terendah 1,00 M.

Tabel Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

Kelompok	P	Sig.	Keterangan
Pretest kelompok kontrol	0,015	0,05	Tidak normal
Posttest kelompok kontrol	0,235	0,05	Normal
Pretest kelompok eksperimen	0,339	0,05	Normal
Posttest kelompok eksperimen	0,329	0,05	Normal

Dari tabel di atas dapat dilihat ada data yang tidak normal, karena yang tidak normal pretest kelas kontrol maka tidak pengaruh

Tabel Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Posttest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.616	8	35.906	0.000

Berdasarkan tabel 4.2 nilai sig = 0,000 yang berarti nilai ini lebih dari taraf signifikan 0,05 maka H_a diterima H_0 ditolak dengan arti data tersebut homogen.

Tabel Perhitungan Uji t (t-test)

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 pretest	1.7421	24	.62704	.12799
posttest	2.0171	24	.50395	.10287

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 pretest & posttest	24	.921	.000

		Paired Differences				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference	
Lower	Upper					
Pair 1	pretest – posttest	.27500	.25476	.05200	.16742	.38258

T	df	Sig. (2-tailed)
5.288	23	.000

Berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan bahwa pengaruh permainan engklek terhadap hasil belajar lompat jangkit dengan kelas eksperimen sebelum melakukan treatment mendapatkan hasil dengan rata-rata 1,7421 dengan nilai tertinggi 2,50 M dan yang terendah 1,00 M. Sedangkan kelas kontrol tanpa treatment mendapat hasil dengan rata-rata 1,2059 dengan nilai tertinggi 1,50 M dan terendah 1,00 M, sesudah mendapatkan treatment pada kelas eksperimen hasil menjadi lebih tinggi yaitu dengan rata-rata 2,0171 dengan nilai tertinggi 2,90 M dan terendah 1,50 M. Pada kelas kontrol saat melakukan post test rata-rata yang didapat 1,2529 dengan nilai tertinggi 1,70 M dan yang terendah 1,00 M. Dari uji t mendapat nilai t_{hitung} 6,365 dan t_{tabel} 2,021 (df 39) dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Oleh karena t_{hitung} 6,365 > t_{tabel} 2,021, dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka hasil ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan.

PEMBAHASAN

Pembahasan ini akan menggunakan hasil penelitian tentang pengaruh permainan engklek terhadap hasil belajar lompat jangkit pada peserta didik kelas XII Smk Global Mentoro Kecamatan Sumobito Kabupaten Jombang. Berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan bahwa pengaruh permainan engklek terhadap lompat jangkit sebelum treatment mendapatkan hasil dengan rata-rata 1,7421 dengan tertinggi 2,50 M dan yang terendah 1,00 M. Sedangkan sesudah memperoleh treatment nilai mengalami perubahan lebih tinggi dengan rata-rata 2,0171 dengan nilai tertinggi 2,90 M dan nilai terendah 1,50 M. Dan hasil t hitung sebesar 6,365 yang kemudian disamakan dengan menggunakan tabel distribusi uji-t dengan taraf signifikan 0,05 dan derajat pembagi $df = N - 2$. Maka didapat $df = 41 - 2 = 39$. Nilai t tabel = 2,021. Dengan didapatkan nilai t tabel sebesar 2,021, dan t hitung lebih besar dari t tabel atau t_{hitung} 6,365 > t_{tabel} 2,021. Maka hasil ini menunjukkan terdapat perbedaan atau signifikan.

Penutup

Kesimpulan

Dari hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan engklek terhadap hasil belajar lompat jangkit pada peserta didik kelas XII SMK Global Mentoro kecamatan Sumobito Kabupaten Jombang Tahun Pelajaran 2019/2020.

Saran

- a. Pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan hendaknya disertai dengan permainan agar tidak monoton dan membosankan bagi siswa.
- b. Saat pembelajaran olahraga biasanya siswa merasa jenuh saat mengikuti pembelajaran, akan tetapi hal itu dapat diatasi dengan berbagai cara, dengan penggunaan permainan

- yang dapat meningkatkan minat dan kekuatan kaki saat melakukan lompat jangkit dan kemampuan dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan.
- c. Sebaiknya sarana dan prasarana ditambahkan lagi, agar para siswa lebih antusias dalam mengikuti olahraga.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, Sofan dkk. 2010. *Proses Pembelajaran*. Jakarta: PT.Prestasi Pustakaraya.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Budiningsih, Asri. 2005. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Budiono, Arie. 2012. *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Lompat Jangkit pada Siswa Kelas XI IPS2 SMAN PONTIANAK Tahun Pelajaran 2012/2013*. Pontianak : FKIP UNTAN.
- Dimiyanti dan Mujiono. 2009. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Furqon, H, M. 2006. *Mendidik Anak Dengan Bermain*. Surakarta : Universitas Sebelas Maret.
- Hasana, Ulfatin M. 2014. *Pengaruh Permainan Sondah Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Lompat Jangkit pada Siswa Kelas XII IPA MAN 6 JOMBANG Tahun Pelajaran 2014/2015*. Jombang :STKIP PGRI Jombang.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Husna. 2009. *100 + Permainan Tradisional*. Yogyakarta : CV Andi Offset.
- Maksum, Ali. 2007. *Statistik Dalam Olahraga*. Surabaya : Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Surabaya.
- Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya : Unesa University Press.
- Muhajir. 2014. *Pendidikan Jasmani, olahraga Dan Kesehatan*. Erlangga.
- Phasa, Zaghlul, Rijal. 2017. *Pengaruh Permainan Kecil Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Lari Jarak Pendek Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Jombang*. Jombang : STKIP PGRI Jombang.
- Sardiman, A. 2009. *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sujono, Rizki Bella N. 2017. *Pengaruh Permainan Engklek Terhadap Peningkatan Perkembangan Mengenal Lambang Bilangan Anak Kelompok b di TK Tunas*

- Melati II Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan. Lampung : Universitas Lampung.*
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning : Teori & Aplikasi paikem*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Warsidi, Edi. 2009. *Apakah Atletik Itu ?*. Bandung : Sarana Ilmu Pustaka