

Pengaruh Model Permainan Lompat Banner Adi Terhadap Hasil Belajar Lompat Jauh Siswa Kelas II SD N 2 Puding Besar

Andriadi^{1*}, Adi saputra²



¹²Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung

*Corresponding author: Baronandriadi9@gmail.com

Abstract

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model permainan lompat banner ADI terhadap hasil belajar lompat jauh siswa kelas 2 SDN 2 Puding Besar. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen murni (*true-experimental research*). Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa kelas II SDN 2 Puding Besar yang berjumlah 40 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling dan diperoleh sebanyak 20 siswa yang akan menjadi kelompok eksperimen yang di beri perlakuan berupa model permainan lompat banner ADI. Setelah diberikan perlakuan selama 4 kali pertemuan ternyata kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan. Berdasarkan Analisa data uji hipotesis didapat selisih mean = 4.9 menunjukkan selisih dari *pretest* dan *posttest* dan hasil t-hitung = 4.388 sedangkan t-tabel = 2.093 artinya *t-hitung* > *t-tabel* (4.388 > 2.093), *df* = 19 dan *p-value* = 0.00 < 0.05 yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara sebelum dan sesudah adanya perlakuan model pembelajaran lompat banner ADI berbasis permainan. Jadi, hipotesis yang menyatakan bahwa “ada pengaruh model permainan lompat Banner ADI terhadap hasil belajar lompat jauh pada siswa kelas II SD Negeri 2 Puding Besar”. Terbukti. Jadi kesimpulannya model permainan lompat Banner ADI dapat meningkatkan hasil belajar lompat jauh pada siswa kelas II SDN 2 Puding Besar.

Keywords: Model Permainan Lompat Banner ADI; Hasil Belajar Lompat Jauh

Abstract

The purpose of this study was to determine the effect of the ADI banner jump game model on the long jump learning outcomes of grade 2 SDN 2 Puding Besar students. The research method used is a pure experimental method (*true-experimental research*). In this study, the population was all second grade students of SDN 2 Puding Besar which was visited by 40 students. The sampling technique used purposive sampling technique and obtained as many as 20 students who will be the experimental group which provides treatment in the form of the ADI banner jump game model. After being given treatment for 4 meetings, it turned out that the experimental group experienced a significant increase. Based on the analysis of the hypothesis test data, the mean difference = 4.9 the difference between the pretest and posttest and the results of *t-count* = 4.388 while *t-table* = 2.093 means *t-count* *t-table* (4,388 2.093), *df* = 19 and *p-value* = 0.00 < 0.05 which means that there is a significant effect between before and before the treatment of the game-based ADI banner jump learning model. So, the hypothesis which states that "there is an effect of the ADI Banner jumping game model on the long jump learning outcomes in second grade students of SD Negeri 2 Puding Besar". proven. So in conclusion, the ADI Banner jumping game model can improve long jump learning outcomes for second grade students of SDN 2 Puding Besar.

Keywords: ADI Banner Jump Game Model; Long Jump Learning Outcomes

History:

Received: 01-05-2022

Revised: 02-06-2022

Accepted: 02-07-2022

Published: 31-08-2022

Publisher: Undiksha Press

Licensed: This work is licensed under

a [Creative Commons Attribution 3.0 License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



Pendahuluan

Pembelajaran lompat jauh merupakan pembelajaran yang masuk kedalam kategori olahraga atletik. Pembelajaran diberikan kepada siswa sebagai pengenalan gerak dasar kepada peserta didik sebelum mereka mempelajari teknik gerakan lanjutan yang ada pada cabang olahraga atletik. Pembelajaran atletik dalam pembelajaran anak sekolah dasar meliputi gerak dasar, sikap, dan keterampilan motorik untuk mempersiapkan anak belajar teknik gerakan atletik yang sesungguhnya. Gerak dasar atletik yang dimaksud merupakan pondasi gerak dalam melakukan berbagai bentuk aktivitas kehidupan sehari-hari. Salah satu gerakan dasar yang mesti dipelajari siswa sekolah dasar dalam pembelajaran atletik dan pembelajaran gerak lokomotor pada anak sekolah dasar meliputi gerak dasar melompat dan meloncat. Sikap dasar yang dibentuk melalui aktivitas melompat dan meloncat adalah berani melakukan, berani mempraktikkan dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Pemahaman Gerakan dasar yang diharapkan dalam proses pembelajaran atletik gerak dasar melompat dan meloncat yaitu pemahaman terhadap prosedur pengelolaan kelas, instruksi guru, metode/model yang digunakan dan pelaksanaan pembelajaran gerak dasar melompat dan meloncat.

Anak sekolah dasar merupakan usia dimana anak sangat suka dan senang bermain sehingga aktivitas pembelajaran yang diberikan kepada anak sekolah dasar harus atau dapat diaplikasikan dalam bentuk permainan. Pendekatan proses pembelajaran melalui aktivitas bermain diperlukan bagi anak sekolah dasar untuk menumbuhkan rasa riang gembira, semangat belajar, menarik dan aktif serta memiliki rasa aman dan nyaman bagi mereka ketika mengikuti proses belajar sehingga hasil dari pembelajaran dapat tercapai.

Kurikulum sekolah dasar dibidang pembelajaran olahraga sangat memungkinkan bagi guru mata pelajaran untuk melakukan pengembangan pembelajaran yang berbasis aktivitas permainan. Pelaksanaan pembelajaran olahraga bagi anak sekolah dasar dalam kurikulum tidak melarang atau membatasi guru untuk dapat mengembangkan model pembelajaran olahraga melalui aktivitas bermain. Aktivitas gerak atletik pada materi lompat jauh merupakan aktivitas gerakan berpindah tempat dari satu titik ke-titik yang lainnya yang salah satu contohnya adalah gerakan melompat. Gerakan lompat jauh mengandung unsur fisik berupa: kekuatan, kecepatan, keseimbangan, dan kelincahan sehingga dapat menjadi salah satu alternatif pengembangan pembelajaran dalam bentuk aktivitas permainan. Manfaat gerakan melompat dan meloncat dalam lompat jauh untuk anak-anak sekolah dasar untuk meningkatkan keterampilan motorik, kebugaran fisik dan peningkatan keterampilan sosial.

Dalam hal ini penulis mengamati pada saat menjadi dosen pembimbing lapangan magang terapan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung, bahwa siswa SDN II Puding Besar kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran lompat jauh yang diajarkan oleh guru. Adapun salah satu penyebab kurangnya motivasi siswa dalam melaksanakan pembelajaran lompat jauh yang diajarkan oleh guru pelajaran olahraga yaitu guru kesulitan dalam mengembangkan metode, media dan model pembelajaran yang menarik bagi siswa. Guru hanya menerapkan metode/model pembelajaran yang biasa-biasa saja tanpa melakukan inovasi dalam pembelajaran baik dalam bentuk media pembelajaran, model ataupun dalam metode pembelajaran. Hal ini mengakibatkan kurangnya semangat belajar anak dalam melakukan pembelajaran yang mana anak usia kelas II sekolah dasar merupakan usia dimana anak sangat senang sekali bermain. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi dan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Salah satu metode dan inovasi yang dapat diterapkan bagi anak usia dasar khususnya anak kelas II dalam pembelajaran lompat jauh yaitu dengan pendekatan bermain dan penerapan media dan model pembelajaran yang menarik. Menurut Robertus, dkk (2021), menjelaskan secara tidak langsung, melalui berbagai aktivitas gerak dalam pembelajaran PJOK, tingkat kesehatan fisik siswa akan menjadi baik dan dapat meningkat kearah yang semakin optimal.

Menurut Guntur Firmansyah, dkk (2019), model pembelajaran gerak dasar melompat melalui modifikasi permainan tradisional engklek pada anak sekolah dasar dapat meningkatkan proses pembelajaran yang menyenangkan, menarik, bervariasi, interaktif dan efektif dan membantu siswa dalam meningkatkan gerakan motorik kasar pada anak-anak sekolah dasar. Begitu juga hasil penelitian menurut Ray Agita Pujawilaksana (2016), ada peningkatan kemampuan melompat siswa melalui permainan tradisional Ucing Cidar.

Walau secara umum pembelajaran lompat jauh dapat dilakukan dengan metode yang sudah ada seperti lompat kodok, lompat pocong dan lain sebagainya, namun pembelajaran yang sudah ada tersebut dapat dikembangkan dengan menggunakan metode pembelajaran berupa model permainan lompat Banner ADI. Permainan Lompat Banner ADI merupakan suatu permainan yang dimainkan menggunakan media berupa banner. Permainan ini dikembangkan oleh Andriadi dan Adi Saputra guna meningkatkan motivasi dan semangat peserta didik untuk dapat mengintegrasikan pembelajaran dalam bentuk permainan yang menarik. Alasan menggunakan model permainan lompat Banner ADI karena model ini mudah dilakukan, aman bagi siswa serta aktivitas pembelajarannya berupa permainan dengan gerakan melompat dan meloncat yang dilakukan dalam media berupa banner. Dalam mencapai suatu tujuan hasil belajar yang diinginkan, maka diperlukan suatu usaha semaksimal mungkin, kreatif dan inovatif sehingga apa yang diinginkan sesuai dengan apa yang telah direncanakan.

Menurut Toto, dkk (2013:128), Pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan oleh seorang guru atau pendidik untuk membelajarkan siswa yang belajar. Pembelajaran merupakan suatu proses tingkah laku dalam upaya meningkatkan kemampuan diri. Pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan suatu perubahan tingkah laku pada diri seperti dari tidak tahu menjadi tahu atau dari tidak bisa menjadi bisa.

Mengajar merupakan suatu perbuatan yang kompleks. Dalam pembelajaran seorang guru harus menggunakan metode dalam menyampaikan materi salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran. Model pembelajaran sangat menentukan tercapainya suatu tujuan dari pembelajaran. Model pembelajaran yang menarik, kreatif dan inovatif dapat meningkatkan kualitas dari proses pembelajaran. Menurut Ega Trisna Ayu (2013:189), suatu model pembelajaran meliputi keseluruhan sistem pembelajaran yang mencakup komponen tujuan, kondisi pembelajaran, proses belajar-mengajar, dan evaluasi pembelajaran. Menurut Rusman (2016:136), Model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu. Model dirancang untuk melatih partisipasi dalam kelompok secara demokratis.
2. Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu, misalnya model berfikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berfikir induktif.
3. Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar dikelas, misalnya model Synecti dirancang untuk memperbaiki kreativitas dalam pelajaran mengarang.
4. Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan: (a) urutan langkah-langkah pembelajaran, (2) adanya prinsip-prinsip reaksi, (3) sistem sosial, (4) sistem pendukung.
5. Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran berupa hasil belajar yang dapat diukur dan dampak pengiring berupa hasil belajar jangka panjang.
6. Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

Adapun faktor-faktor yang mendasari munculnya model pembelajaran yaitu: pengalaman praktik, telaah teori-teori tertentu dan hasil penelitian. Atas dasar inilah maka lahir kelompok-kelompok model pembelajaran. Ada dua pengaruh implementasi suatu model pembelajaran terhadap perubahan peserta didik yaitu bersifat langsung dan tidak langsung.

Gerak dasar melompat merupakan bagian dari gerak dasar lokomotor. Gerak dasar lokomotor merupakan gerak yang dilakukan dengan cara berpindah tempat. Melompat merupakan suatu bentuk aktivitas gerak manusia dalam upaya untuk memindahkan tubuhnya dari satu titik ke titik yang lainnya atau dari satu tempat ketempat lainnya. Menurut Zikur Rahmat (2015:121), lompat adalah suatu gerakan mengangkat tubuh dari satu titik ke titik yang lain yang lebih jauh atau tinggi dengan ancang-ancang lari cepat atau lambat dengan menumpu satu kaki dan mendarat dengan kaki/anggota tubuh lainnya dengan keseimbangan yang baik.

Dalam pembelajaran anak sekolah dasar dibutuhkan upaya dalam meningkatkan hasil belajar khususnya pembelajaran lompat jauh. Guru dituntut untuk selalu inovatif dan kreatif dalam membuat media dan model yang tepat sesuai dengan karakteristik perkembangan anak agar tujuan dapat dicapai. Salah satu upaya dalam meningkatkan hasil pembelajaran dengan menerapkan model permainan lompat Banner ADI.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen. Rancangan dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen “*one group pre and post test design*” yaitu dengan melakukan tes awal dan tes akhir. Pada penelitian ini terdapat dua variabel: (1) Variabel Bebas yaitu Model Permainan Lompat Banner ADI, 2) Variabel Terikat yaitu Hasil Belajar Lompat Jauh. Adapun rancangan/pola yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Pola/desain Penelitian One Group Pretest-Postes

$O_1 \quad X \quad O_2$

KET : X = Perlakuan

O1 = Pretest

O2 = Postes

Gambar 1. Desain Penelitian

Sumber: Emzir, (2015: 97)

Populasi merupakan jumlah keseluruhan siswa yang dijadikan penelitian. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa SDN 2 Puding Besar putra kelas II dengan jumlah populasi 40 siswa.

Tabel 1. Jumlah Populasi Penelitian

Kelas	Jumlah Siswa
II A	20 orang
II B	20 orang
Jumlah	40 orang

Menurut Soekidjo (2002: 80) “Sampel merupakan sebagian yang diambil dari keseluruhan objek yang diteliti dan dianggap yang mewakili seluruh populasi. Metode yang digunakan dalam menentukan sampel dalam penelitian ini yaitu menggunakan Teknik *purposive sampling*. Teknik ini menggunakan pertimbangan-pertimbangan dalam menentukan sampel penelitian. Dalam penelitian ini peneliti mengambil sampel kelas II B sebanyak 20 siswa dari populasi yang berjumlah 40 siswa. Pertimbangan memilih kelas II B yang dipilih karena hasil belajar kelas ini lebih rendah dari kelas yang lainnya. Dalam mengambil data hasil belajar lompat jauh, peneliti menggunakan instrument tes lompat jauh yaitu tes kemampuan melompat sejauh mungkin di bak pasir.

Metode analisa data merupakan suatu cara yang ditempuh guna memperoleh atau menganalisa data-data yang diperoleh. Analisa tersebut bertujuan untuk kebenaran hipotesis yang telah dirumuskan. Suatu hipotesis akan diterima atau ditolak tergantung dari hasil data.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik data statistik dengan metode pre test dan post test (tes awal dan tes akhir). Untuk mengolah hasil tes awal dan tes akhir maka digunakan langkah-langkah statistik yang berpedoman pada rumus t-score. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

1. Uji normalitas data
2. Uji homogenitas data
3. Uji hipotesis

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan berupa tes kemampuan lompat jauh diawal (*pretest*) dan diakhir (*postes*) penelitian, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh model permianan Lompat Banner ADI terhadap hasil belajar lompat jauh siswa kelas II SD Negeri 2 Puding Besar. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata pretes (tes awal) dan postes (tes akhir) dari kelompok sampel. Untuk nilai rata-rata pretest sebesar 44,05 dan rata-rata postes sebesar 48,95. Hal ini menunjukkan ada selisih nilai rata-rata dari pretest sebelum diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran lompat banner ADI dan rata-rata postest setelah diberikan perlakuan berupa model pembelajaran lompat Banner ADI yang mana nilai postest lebih besar dari nilai prestest. Sedangkan berdasarkan uji hipotesis, diperoleh hasil $t_{hitung} = 4.388$ sedangkan $t_{tabel} = 2.093$ artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4.388 > 2.093$), $df = 19$ dan $p\text{-value} = 0.00 < 0.05$ yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah adanya perlakuan model pembelajaran lompat banner ADI berbasis permainan. Berikut ini adalah deskripsi data hasil penelitian :

Tabel 2. *Paired Samples Statistics Pretest and Posttest*

	<i>Pretest</i>	<i>Postest</i>
Mean	44,05	48,95
Variance	35,10263158	15,52368421
Observations	20	20
Pearson Correlation	0,550247367	
Hypothesized Mean Difference	0	
Df	19	
t Stat	-4,388239781	t-hitung
P(T<=t) one-tail	0,000158031	
t Critical one-tail	1,729132792	
P(T<=t) two-tail	0,000316061	P-value
t Critical two-tail	2,09302405	t-tabel

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa selama proses pembelajaran berlangsung menggunakan model dan media pembelajaran lompat banner, bahwa keunggulan dari model permainan ini yaitu siswa sangat antusias dan semangat sekali mengikuti proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan model pembelajaran lompat banner merupakan model pembelajarann yang didesain dalam bentuk permainan sehingga menarik bagi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan berupa tes hasil belajar lompat jauh diawal (*pretests*) dan diakhir (*posttes*) penelitian, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh model permainan lompat Banner ADI terhadap hasil belajar lompat jauh siswa kelas II SD Negeri 2 Puding Besar. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata *pretes* (tes awal) dan *postes* (tes akhir) dari kelompok sampel. Berdasarkan hasil peneilitian didapat mean Pretest= 44,05 dan mean Posttes= 48.95 menunjukkan selisih dari mean pretest dan posttest sebesar 4,9. Sedangkan berdasarkan uji hipotesis diperoleh hasil *t-hitung* = 4,3882 dengan *df* = 19 dan *p-value* = 0.00 < 0.05 yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara sebelum dan sesudah adanya perlakuan. Dari hasil perhitungan data penelitian, ternyata model permainan lompat Banner ADI berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar lompat jauh. Jadi, hipotesis yang menyatakan bahwa “*ada pengaruh model permainan lompat Banner ADI terhadap hasil belajar lompat jauh pada siswa kelas II SD Negeri 2 Puding Besar*”. Terbukti. Jadi kesimpulannya model permainan lompat Banner ADI dapat meningkatkan hasil belajar lompat jauh. Suharnoko dan Firmansyah (2018), mengatakan bahwa model pembelajaran menggunakan gerak dasar dapat dijadikan bahan rujukan dalam meningkatkan keinginan dan semangat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya pembaharuan dalam pemanfaatan berbagai metode dan model pembelajaran yang lebih efektif.

Sumarsono (2017), mengemukakan bahwa implementasi model pembelajaran berbasis permainan berjalan sangat efektif, hal ini didasarkan dari proses pembelajaran antara guru dan siswa. Melalui permainan yang menarik, jelas dan terukur, maka siswa akan mengalami berbagai macam pengalaman gerakan gerak baru dalam melakukan pembelajaran atletik Sukirno dan Pratama (2020), menjelaskan jika model pembelajaran pengembangan gerak dasar berbasis permainan pada anak usia 7 s.d 12 mampu meningkatkan motivasi dan atuasias peserta didik dalam proses pembelajaran. Selanjutnya dijelaskan dengan pengembangan ini siswa menjadi lebih aktif saat proses pembelajaran dikelas.

Simpulan

Setelah data penelitian selesai dianalisis dan telah dilakukan pengujian terhadap hipotesisnya maka penelitian yang berjudul Pengaruh Model Permainan Lompat Banner ADI Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II SD Negeri 2 Puding Besar didapat simpulan berupa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran lompat Banner ADI terhadap hasil belajar lompat jauh siswa kelas II SD Negeri 2 Puding Besar. Model pembelajaran Lompat Banner ADI dapat diterapkan sebagai alternatif pembelajaran bagi anak sekolah dasar dan dapat meningkatkan motivasi dan semangat bagi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

References

- Ayu, Ega Trisna. (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*, Bandung: Alfabeta.
- Emzir. (2015). *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: PT Raja Grafindo
- Firmansyah, Guntur dkk. *Model Pembelajaran Gerak Dasar Melompat Melalui Modifikasi Permainan Tradisional Engklek Pada Anak Sekolah Dasar*. 2019: Journal Of Teaching Physical Education In Elementary School. <https://ejournal.upi.edu/index.php/tegar/article/view/17822/0>

- Lile, Robertus, dkk. (2021). *Pengembangan Model Latihan Kebugaran Jasmani Berbasis Permainan Tradisional Sebagai Aktivitas Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PJOK*. Bali: Universitas Pendidikan Ganesha. <https://doi.org/10.23887/penjakora.v8i1.30752>
- Pujiwilaksana, Ray Agita. (2016) *Upaya Meningkatkan Gerak Dasar Melompat Melalui Permainan Tradisional Ucing Jidar*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia. <https://repository.upi.edu/26533>
- Rahmat, Zikur. (2015). *Atletik Dasar dan Lanjutan*. Banda Aceh: STKIP Bina Bangsa Getsempena.
- Ruhimat, Toto, dkk. (2013). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Rusman. (2016). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Suharnoko, F., & Firmansyah, G. (2018). *Pengembangan model pembelajaran melompat melalui permainan lompat cermin untuk siswa sekolah dasar*. Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran. https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v4i2.12169
- Sukirno, S., & Pratama, R. R. (2018). *Pengembangan model pembelajaran atletik berbasis permainan di sekolah dasar*. Altius: Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan. <https://doi.org/10.36706/altius.v7i2.8095>
- Sumarsono, A. (2017). *Implementasi model pembelajaran atletik melalui permainan berbasis alam*. Jurnal Magistra. <https://doi.org/10.35724/magistra.v4i2.697>