

**PERBEDAAN METODE KONVENSIONAL DAN METODE BERMAIN  
TERHADAP PARTISIPASI BELAJAR PENJAS**

**ARTIKEL PENELITIAN**

**OLEH :**

**EDWARD FRANCISKO  
NIM F38108067**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI  
JURUSAN ILMU KEOLAHRAGAAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS TANJUNGPURA  
PONTIANAK  
2013**

**PERBEDAAN METODE KONVENSIONAL DAN METODE BERMAIN  
TERHADAP PARTISIPASI BELAJAR PENJAS**

**ARTIKEL PENELITIAN**

**OLEH :**

**EDWARD FRANCISKO  
NIM F38108067**

**Disetujui Oleh,**

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

**Drs. Imran, M. Kes  
NIP. 196511081986031006**

**Isti Dwi Puspita Wati, S.Or, M. Ph  
NIP. 198301282008122001**

**Mengetahui,**

**Dekan,  
FKIP UNTAN**

**Sekretaris Jurusan Ilmu Keolahragaan  
FKIP UNTAN**

**Dr. Aswandi  
NIP. 195805131986031002**

**Ahmad Atiq, M. Pd  
NIP. 19830304200912002**

## **PERBEDAAN METODE KONVENSIONAL DAN METODE BERMAIN TERHADAP PARTISIPASI BELAJAR PENJAS**

**Edward Francisko, Imran, Isti Dwi Puspita Wati**

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi FKIP Untan

*Email : edw\_1927@yahoo.com*

**Abstract:** The purpose of this study: To determine the difference in the conventional method and the method of playing against penjas study participation. This research is a form of experimental research is a study to determine the differences in the methods of learning. This study will compare the two methods with a conventional play. The population in this study were students in the mild mental retardation adaptive SLB Asih Dharma Pontianak. Sampling technique using total sampling technique. Variables in the study consisted of the independent variables and the dependent variable. Means of data collection using observation / observation. Furthermore, to analyze the data using manual calculation. These results indicate that in teaching physical education using conventional methods only 60% of time spent out of 100%, and its student enrollment by 23% while playing using only 75% of time spent of 100%, and the participation of 55 students %. The conclusion of this study was the difference in the conventional method and the method of playing against student participation in adaptive learning penjas mild mental retardation in SLB compassion Dharma Pontianak.

Keywords: conventional methods, methods of play, participatory learning, penjas

**Abstrak:** Adapun tujuan dalam penelitian ini: Untuk mengetahui adanya perbedaan metode konvensional dan metode bermain terhadap partisipasi belajar penjas. Bentuk penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang merupakan penelitian untuk mengetahui adanya perbedaan terhadap metode pembelajaran. Penelitian ini akan membandingkan dua metode yaitu konvensional dengan bermain. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa adaptif tunagrahita ringan di SLB Dharma Asih Pontianak. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *total sampling*. Variabel dalam penelitian terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Alat pengumpulan data menggunakan observasi/pengamatan. Selanjutnya untuk menganalisis data menggunakan perhitungan secara manual. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam pembelajaran pendidikan jasmani dengan menggunakan metode konvensional hanya 60% waktu yang digunakan dari 100%, dan partisipasi siswa nya sebesar 23% sedangkan dengan menggunakan metode bermain hanya 75% waktu yang digunakan dari 100%, dan partisipasi siswanya sebesar 55%. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah adanya perbedaan metode konvensional dan metode bermain terhadap partisipasi belajar penjas pada siswa adaptif tunagrahita ringan di SLB Dharma asih Pontianak.

Kata kunci : metode konvensional, metode bermain, partisipasi belajar, penjas.

Pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang dilakukan melalui aktifitas fisik untuk mencapai tujuan pendidikan. Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani guru harus dapat mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan / olahraga. Bentuk-bentuk aktifitas fisik yang digunakan oleh siswa harus sesuai dengan muatan yang tercantum di dalam kurikulum yaitu bentuk gerak-gerak olahraga sehingga pendidikan jasmani di sekolah akan memuat cabang-cabang olahraga dengan tujuan untuk mengembangkan pendidikan siswa.

Anak berkebutuhan khusus (ABK) merupakan istilah lain untuk menggantikan “anak luar biasa” (ALB) Bandi Delphie (2007:ix). Anak berkebutuhan khusus (ABK) dalam lingkungan pendidikan dapat diartikan seseorang yang memiliki ciri-ciri penyimpangan mental, fisik, emosi, atau tingkah laku yang membutuhkan pelayanan khusus agar dapat berkembang secara maksimal semua potensi yang dimilikinya.

Anak berkebutuhan khusus (ABK) juga butuh pendidikan, sekolah luar biasa (SLB) Dharma Asih merupakan salah satu sekolah yang ada di Pontianak yang diperuntukan bagi anak cacat terutama anak yang mengalami keterbelakangan mental (tunagrahita) yang biasa disebut anak berkebutuhan khusus (ABK). Pendidikan bagi anak yang mengalami cacat mental sangat penting karena tingkat intelegensi yang mereka miliki dibawah rata-rata anak normal, dengan demikian pendidikan bagi anak tunagrahita memerlukan perhatian khusus. Seperti anak normal lainnya anak berkebutuhan khusus juga sangat membutuhkan aktifitas seperti bermain, berolahraga, pendidikan dan hak perlakuan yang sama.

Tunagrahita ialah istilah yang digunakan untuk menyebut anak yang mempunyai kemampuan intelektual di bawah rata-rata Tunagrahita merupakan kata lain dari Retardasi Mental (Retardation mental). Tuna berarti merugi, Grahita berarti pikiran. Retardasi Mental (Retardation mental/Mentally Retarded) berarti terbelakang mental. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani banyak sekali metode yang digunakan oleh guru pendidikan jasmani untuk menyampaikan materi pembelajaran, dari berbagai jenis metode guru harus teliti dalam penggunaan metode pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran.

Sehubungan dengan adanya berbagai macam metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Terkait dengan hal tersebut Maka dari itu penulis ingin meneliti tentang “perbedaan metode konvensional dan metode bermain terhadap partisipasi belajar penjas pada siswa adaptif tuna grahita ringan di SLB dharma asih Pontianak”.

## **METODE**

Penelitian berasal dari bahasa inggris “ Research”, (*re* berarti *kembali*, dan *search* berarti *mencari*). Dengan demikian research berarti *mencari kembali*. Pengertian lain dari “penelitian “ adalah suatu metode studi yang di lakukan seseorang melalui penyelidikan yang hati-hati yang sempurna terhadap suatu

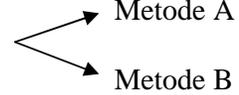
masalah sehingga diperoleh pemecaha yang tepat terhadap masalah tersebut Hillway dalam Amirul Hadi (2005 : 9).

Sugiyono (2010:2) Secara umum metode penelitian diartikan sebagai *cara ilmiah* untuk mendapatkan *data* dengan *tujuan* dan *kegunaan* tertentu. Berdasarkan hal tersebut terdapat kata kunci yang perlu diperhatikan yaitu: *cara ilmiah, data, tujuan, dan kegunaan*. metode penelitian pendidikan dapat diartikan sebagai cara untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat dikembangkan dan dibuktikan suatu pengetahuan sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan.

Berdasarkan pengertian diatas, maka metodologi penelitian adalah cara ilmiah untuk melakukan sesuatu kegiatan pengumpulan, pencatatan, perumusan dan menganalisis data, sampai menyusun laporan dengan tujuan kegunaan tertentu. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Eksperimen. Eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja di timbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu. Eksperimen selalu dilakukan dengan maksud untuk melihat suatu perlakuan (Suharsimi Arikunto, 2006:3). Penelitian ini akan membandingkan dua metode/cara/pendekatan yaitu konvensional dengan bermain. Hal yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah partisipasi siswa. Sebagai desain penelitian adalah sebagai berikut :

A	B
METODE KONVENSIONAL	METODE BERMAIN

Prosedur penelitian :

1. Penyusunan treatment 
  - Metode A
  - Metode B
2. Experimen pertama yaitu pengamatan langsung dengan dokumentasi terhadap metode A yaitu dengan lembar observasi dan video.
3. Experimen kedua pengamatan langsung dengan dokumentasi terhadap metode B yaitu bermain dengan lembar observasi dan video.

S. Margono (2009 : 118), Populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian kita dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang kita tentukan. Pengertian lain, menurut Djam'an Satori dan Aan Komariah (2012:46) bahwa populasi merupakan objek atau subjek yang berada pada suatu wilayah topic penelitian dan memenuhi syarat-syarat tertentu berkaitan dengan masalah penelitian.

Sedangkan menurut Khomsin (2008 : 89), penetapan populasi yang menjadi sasaran penelitian beserta karakteristiknya merupakan hal yang penting sebelum menentukan sampel. Kejelasan masalah penelitian atau hipotesis yang dirumuskan

sangat berhubungan dengan penetapan sasaran populasi tersebut. Populasi dalam penelitian ini adalah Siswa adaptif tuna grahita ringan SLB Dharma asih Pontianak.

Arikunto (2006 : 131) sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah total sampling, yaitu keseluruhan dari jumlah populasi. Jumlah siswa adaftif di SLB Dharma Asih Pontianak berjumlah 36 orang.

Adapun alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Lapangan
2. Lembar observasi
3. Alat tulis
4. Peluit
5. stopwatch
6. Kamera

Adapun teknik pengumpulan data dalam pebelitian ini adalah:

- a. Melakukan pengamatan langsung dengan dokumentasi terhadap metode A yaitu dengan lembar observasi.
- b. Melakukan pengamatan langsung dengan dokumentasi terhadap metode B yaitu bermain dengan lembar observasi.

Langkah-langkah pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Tahap Persiapan Penelitian
  - 1) Untuk mendapatkan populasi, peneliti mengajukan permohonan prariset ke Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan untuk melakukan penelitian diSLB Dharma Asih Pontianak. Setelah mendapat izin dari pihak sekolah selanjutnya penulis mengurus surat izin penelitian ke Fakultas dan Ilmu Pendidikan yang nantinya digunakan sebagai rekomendasi dari pihak Fakultas ke pihak SLB Dharma Asih Pontianak
  - 2) Langkah berikutnya adalah menghubungi pihak sekolah SLB Dharma Asih Pontianak mengenai jumlah siswa yang menjadi sampel.
- b) Observasi

S. Margono (2009:158) Observasi diartikan sebagai pengalaman dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Pengamatan dan pencatatan yang dilakukan terhadap objek ditempat terjadi atau berlangsungnya peristiwa, sehingga observer berada bersama objek yang diselidiki disebut observasi langsung. Dalam penelitian ini juga dilakukan observasi langsung di SLB Dharma Asih Pontianak.

Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung ke objek penelitian untuk mengamati kondisi nyata objek yang di teliti. Adapun objek yang di teliti adalah siswa adaptif tunagrahita ringan, yang dimana peneliti melihat langsung

tingkat partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran penjas dengan metode konvensional dan metode bermain bermain.

Data dalam penelitian ini adalah bentuk angka yaitu data pengukuran partisipasi dalam pembelajaran penjas. (Adang Suherman, 2009 : 32) berdasarkan penelitian yang diambil maka metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

$$\text{Proporsi pemanfaatan waktu} = \frac{\text{jumlah alokasi waktu fokus}}{\text{Jumlah alokasi waktu}} \times 100$$

$$\text{Jumlah keterlibatan siswa} = \frac{\text{jumlah siswa fokus}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100$$

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **A. Hasil Penelitian**

Dalam pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan dengan manual dan bantuan rekaman. Pada saat pelaksanaan penelitian, sebelum pelaksanaan penelitian dimulai terlebih dahulu peneliti mempersiapkan alat dan bahan untuk melaksanakan penelitian. Penelitian dapat dilaksanakan ketika bel berbunyi tanda pembelajaran dimulai, bersamaan dengan itu stopwatch dihidupkan. Setelah stopwatch dihidupkan pengamatan dilakukan dengan mengamati siswa siswi yang aktif dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Dalam proses pengamatan ini selain peneliti mengamati, proses pembelajaran pendidikan jasmani ini juga direkam sebagai "*back up*" data.

Dalam pelaksanaannya, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas metode pembelajaran terhadap keterlibatan siswa aktif dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani yang hasilnya dapat dilihat dan dirincikan dalam tiga kelompok pengamatan antara lain sebagai berikut :

#### **a. Pemanasan**

Dalam proses pembelajaran pemanasan dilakukan selama 15 menit sesuai dengan RPP. Mengacu pada penelitian ini adalah pemanfaatan waktu dan keterlibatan siswa aktif dalam proses pembelajaran maka berikut adalah hasil dari perhitungan yaitu persentase waktu yang tersedia dan persentase keterlibatan siswa dengan hasil sebagai berikut :

METODE	PERTEMUAN	ALOKASI WAKTU (MENIT)	ALOKASI WAKTU FOKUS (MENIT)	HASIL
<b>KONVENSIONAL</b>	1	15	14	93%
	2	15	15	100%
	3	15	15	100%
<b>BERMAIN</b>	1	15	14	93%
	2	15	15	100%
	3	15	15	100%

Berdasarkan data di atas, menunjukkan bahwa hasil pertemuan pertama dengan metode konvensional sebesar 93%, hasil pertemuan kedua dengan metode konvensional sebesar 100%, dan hasil pertemuan ketiga dengan metode konvensional sebesar 100%, sedangkan hasil dengan metode bermain pertemuan pertama sebesar 93%, pertemuan kedua sebesar 100% dan pertemuan ketiga sebesar 100%.

METODE	PERTEMUAN	JUMLAH SISWA FOKUS	JUMLAH SISWA	HASIL
<b>KONVENSIONAL</b>	1	378	540	70%
	2	409	540	76%
	3	287	540	53%
<b>BERMAIN</b>	1	455	540	84%
	2	392	540	72%
	3	472	540	87%

Berdasarkan data di atas, menunjukkan bahwa hasil pertemuan pertama dengan metode konvensional sebesar 70%, hasil pertemuan kedua dengan metode konvensional sebesar 76%, dan hasil pertemuan ketiga dengan metode konvensional sebesar 53%, sedangkan hasil dengan metode bermain pertemuan pertama sebesar 84%, pertemuan kedua sebesar 72% dan pertemuan ketiga sebesar 87%.

#### b. Inti

Dalam proses pembelajaran inti dilakukan selama 30 menit sesuai dengan RPP. Mengacu pada penelitian ini adalah pemanfaatan waktu dan keterlibatan siswa aktif dalam proses pembelajaran maka berikut adalah hasil dari perhitungan yaitu persentase waktu yang tersedia dan persentase keterlibatan siswa dengan hasil sebagai berikut:

METODE	PERTEMUAN	ALOKASI WAKTU (MENIT)	ALOKASI WAKTU FOKUS (MENIT)	HASIL
<b>KONVENSIONAL</b>	1	30	21	70%
	2	30	26	80%
	3	30	14	47%
<b>BERMAIN</b>	1	30	29	97%
	2	30	24	80%
	3	30	29	90%

Berdasarkan hasil data di atas, menunjukkan bahwa hasil pertemuan pertama dengan metode konvensional sebesar 70%, hasil pertemuan kedua dengan metode konvensional sebesar 80%, dan hasil pertemuan ketiga dengan metode konvensional sebesar 47%, sedangkan hasil dengan metode bermain pertemuan pertama sebesar 97%, pertemuan kedua sebesar 80% dan pertemuan ketiga sebesar 90%.

METODE	PERTEMUAN	JUMLAH SISWA FOKUS	JUMLAH SISWA	HASIL
<b>KONVENSIONAL</b>	1	82	1080	6%
	2	194	1080	18%
	3	134	1080	12%
<b>BERMAIN</b>	1	911	1080	84%
	2	577	1080	53%
	3	551	1080	51%

Berdasarkan data di atas, menunjukkan bahwa hasil pertemuan pertama dengan metode konvensional sebesar 6%, hasil pertemuan kedua dengan metode konvensional sebesar 18%, dan hasil pertemuan ketiga dengan metode konvensional sebesar 12%, sedangkan hasil dengan metode bermain pertemuan pertama sebesar 84%, pertemuan kedua sebesar 53% dan pertemuan ketiga sebesar 51%.

### c. Penutup

Dalam proses pembelajaran ini dilakukan selama 30 menit sesuai dengan RPP. Mengacu pada penelitian ini adalah pemanfaatan waktu dan keterlibatan siswa aktif dalam proses pembelajaran maka berikut adalah hasil dari perhitungan yaitu persentase waktu yang tersedia dan persentase keterlibatan siswa dengan hasil sebagai berikut:

METODE	PERTEMUAN	ALOKASI WAKTU	ALOKASI WAKTU FOKUS	HASIL
--------	-----------	---------------	---------------------	-------

		(MENIT)	(MENIT)	
<b>KONVENSIONAL</b>	1	15	3	20%
	2	15	1	7%
	3	15	0	0%
<b>BERMAIN</b>	1	15	5	33%
	2	15	0	0%
	3	15	5	33%

Berdasarkan data di atas, menunjukkan bahwa hasil pertemuan pertama dengan metode konvensional sebesar 20%, hasil pertemuan kedua dengan metode konvensional sebesar 7%, dan hasil pertemuan ketiga dengan metode konvensional sebesar 0%, sedangkan hasil dengan metode bermain pertemuan pertama sebesar 33%, pertemuan kedua sebesar 0% dan pertemuan ketiga sebesar 33%.

METODE	PERTEMUAN	JUMLAH SISWA FOKUS	JUMLAH SISWA	HASIL
<b>KONVENSIONAL</b>	1	6	540	1%
	2	11	540	2%
	3	0	540	0%
<b>BERMAIN</b>	1	101	540	19%
	2	0	540	0%
	3	80	540	15%

Berdasarkan data di atas, menunjukkan bahwa hasil pertemuan pertama dengan metode konvensional sebesar 1%, hasil pertemuan kedua dengan metode konvensional sebesar 2%, dan hasil pertemuan ketiga dengan metode konvensional sebesar 0%, sedangkan hasil dengan metode bermain pertemuan pertama sebesar 19%, pertemuan kedua sebesar 0% dan pertemuan ketiga sebesar 15%.

d. Pemanfaatan waktu keseluruhan metode konvensional dan metode bermain

Dalam proses pembelajaran dilakukan selama 60 menit sesuai dengan RPP. Mengacu pada penelitian ini adalah pemanfaatan waktu dan keterlibatan siswa aktif dalam proses pembelajaran maka berikut adalah hasil dari perhitungan yaitu persentase waktu yang tersedia dan persentase keterlibatan siswa dengan hasil sebagai berikut:

METODE	PERTEMUAN	ALOKASI WAKTU (MENIT)	ALOKASI WAKTU FOKUS (MENIT)	HASIL
--------	-----------	-----------------------	-----------------------------	-------

<b>KONVENSIONAL</b>	1	60	38	63%
	2	60	42	70%
	3	60	29	48%
<b>TOTAL</b>		<b>180</b>	<b>109</b>	<b>60%</b>
<b>BERMAIN</b>	1	60	48	80%
	2	60	39	65%
	3	60	49	82%
<b>TOTAL</b>		<b>180</b>	<b>136</b>	<b>75%</b>

Keterangan:

Proporsi Pemanfaatan Waktu = Jumlah Alokasi Focus : Jumlah Alokasi Waktu X 100%

Berdasarkan hasil keseluruhan data di atas, menunjukkan bahwa hasil pertemuan pertama metode konvensional sebesar 63% hasil pertemuan kedua metode konvensional sebesar 70%, dan hasil pertemuan ketiga metode konvensional adalah sebesar 60%, jadi total pemanfaatan waktu keseluruhan metode konvensional adalah sebesar 60%, sedangkan hasil pertemuan pertama metode bermain sebesar 80%, pertemuan kedua metode bermain sebesar 65%, dan pertemuan ketiga metode bermain sebesar 82%, jadi total pemanfaatan waktu keseluruhan metode bermain adalah sebesar 75% .

e. Keterlibatan siswa keseluruhan metode konvensional dan metode bermain

Dalam proses pembelajaran dilakukan selama 60 menit sesuai dengan RPP. Mengacu pada penelitian ini adalah pemanfaatan waktu dan keterlibatan siswa aktif dalam proses pembelajaran maka berikut adalah hasil dari perhitungan yaitu persentase waktu yang tersedia dan persentase keterlibatan siswa dengan hasil sebagai berikut:

METODE	PERTEMUAN	JUMLAH SISWA FOKUS	JUMLAH SISWA	HASIL
<b>KONVENSIONAL</b>	1	460	2160	22%
	2	614	2160	28%
	3	421	2160	20%
<b>TOTAL</b>		<b>1495</b>	<b>6480</b>	<b>23%</b>
<b>BERMAIN</b>	1	1467	2160	68%
	2	969	2160	45%
	3	1103	2160	51%
<b>TOTAL</b>		<b>3539</b>	<b>6480</b>	<b>55%</b>

Berdasarkan hasil keseluruhan data di atas, menunjukkan bahwa hasil pertemuan pertama metode konvensional sebesar 22% hasil pertemuan kedua metode konvensional sebesar 28%, dan hasil pertemuan ketiga metode konvensional sebesar 20%, jadi total pemanfaatan waktu keseluruhan metode

konvensional adalah sebesar 23%, sedangkan hasil pertemuan pertama metode bermain sebesar 68%, pertemuan kedua metode bermain sebesar 45%, dan pertemuan ketiga metode bermain sebesar 51%, jadi total pemanfaatan waktu keseluruhan metode bermain adalah sebesar 55%.

## **B. PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terdapat dua perhitungan persentase pemanfaatan waktu dan keterlibatan siswa masing masing dibagi sesuai metode yang dilakukan yaitu dengan metode konvensional dan metode bermain telah di dapat hasil sebagai berikut :

### **1. Pemanfaatan waktu keseluruhan metode konvensional**

Djamarah dalam Muhamad kholik (2011), metode pembelajaran konvensional adalah metode pembelajaran tradisional atau disebut juga dengan metode ceramah, karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar dan pembelajaran. Dalam pembelajaran sejarah metode konvensional ditandai dengan ceramah yang diiringi dengan penjelasan, serta pembagian tugas dan latihan.

Sesuai dengan hasil data penelitian dalam aktifitas pembelajaran pendidikan jasmani dengan menggunakan metode konvensional yang dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan hasilnya sebesar 60% dapat dilihat bahwa penggunaan metode konvensional dalam pembelajaran pendidikan jasmani belum tersampaikan secara keseluruhan, dilihat dari pemanfaatan waktu, dapat diartikan bahwa penggunaan metode konvensional dalam aktifitas pembelajaran pendidikan jasmani khususnya untuk pemanfaatan waktu sudah tercapai walaupun masih belum terealisasi atau termanfaatkan secara keseluruhan.

### **2. Pemanfaatan waktu keseluruhan metode bermain**

Seto Mulyadi dalam Purwa Atmaja Prawira (2012: 101) mendefinisikan pengertian bermain secara tepat tidaklah mudah. Tetapi secara umum bermain sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan dan dalam suasana riang gembira.

Sesuai dengan hasil data penelitian dalam aktifitas pembelajaran pendidikan jasmani dengan metode bermain yang dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan hasilnya adalah 75%, dapat dilihat bahwa penggunaan metode bermain dalam pembelajaran pendidikan jasmani lebih baik dibandingkan dengan menggunakan metode konvensional walaupun belum tersampaikan secara keseluruhan, dilihat dari pemanfaatan waktu, dapat diartikan bahwa penggunaan metode bermain dalam aktifitas pembelajaran pendidikan jasmani khususnya untuk pemanfaatan waktu sudah tercapai walaupun masih belum terealisasi atau termanfaatkan secara keseluruhan.

### **3. Pemanfaatan waktu keseluruhan metode konvensional dan metode bermain**

Sesuai dengan hasil data keseluruhan dalam penelitian yang dilakukan pada aktifitas pembelajaran pendidikan jasmani khususnya untuk pemanfaatan waktu

dengan menggunakan metode konvensional hasilnya sebesar 60% sedangkan keterlibatan siswa dalam aktifitas pembelajaran pendidikan jasmani dengan menggunakan metode bermain hasilnya sebesar 75%, dapat diartikan bahwa penggunaan metode konvensional hasilnya berbeda, dalam aktifitas pembelajaran pendidikan jasmani khususnya untuk pemanfaatan waktu sudah tercapai walaupun masih belum memanfaatkan secara keseluruhan dalam proses pembelajaran.

#### **4. Keterlibatan siswa keseluruhan metode konvensional**

Ujang Sukandi dalam Muhammad kholik (2011), mendefinisikan bahwa pendekatan konvensional ditandai dengan guru mengajar lebih banyak mengajarkan tentang konsep-konsep bukan kompetensi, tujuannya adalah siswa mengetahui sesuatu bukan mampu untuk melakukan sesuatu, dan pada saat proses pembelajaran siswa lebih banyak mendengarkan. Disini terlihat bahwa pendekatan konvensional yang dimaksud adalah proses pembelajaran yang lebih banyak didominasi gurunya sebagai “pentransfer ilmu, sementara siswa lebih pasif sebagai “penerima” ilmu.

Sesuai dengan hasil data penelitian yang dilakukan dalam aktifitas pembelajaran pendidikan jasmani keseluruhan keterlibatan siswa dengan menggunakan metode konvensional yang dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan hasilnya sebesar 23%, dapat dilihat bahwa penggunaan metode konvensional dalam pembelajaran pendidikan jasmani belum tersampaikan secara keseluruhan, dilihat dari keterlibatan siswa dapat diartikan bahwa penggunaan metode konvensional dalam aktifitas pembelajaran pendidikan jasmani khususnya untuk keterlibatan siswa sudah tercapai walaupun masih banyak siswa yang belum berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

#### **5. Keterlibatan siswa keseluruhan metode konvensional**

Seto Mulyadi dalam Purwa Atmaja Prawira (2012: 101) mendefinisikan pengertian bermain secara tepat tidaklah mudah. Tetapi secara umum bermain sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan dan dalam suasana riang gembira.

Sesuai dengan hasil data penelitian yang dilakukan dalam aktifitas pembelajaran pendidikan jasmani keseluruhan keterlibatan siswa sebanyak 3 kali pertemuan dengan menggunakan metode bermain memperoleh hasil sebesar 55%, dapat dilihat bahwa penggunaan metode bermain dalam pembelajaran pendidikan jasmani lebih baik dibandingkan dengan menggunakan metode konvensional walaupun belum tersampaikan secara keseluruhan, dilihat dari keterlibatan siswa dapat diartikan bahwa penggunaan metode bermain dalam aktifitas pembelajaran pendidikan jasmani khususnya untuk keterlibatan siswa sudah tercapai walaupun masih banyak siswa yang belum berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

#### **6. Keterlibatan siswa keseluruhan metode konvensional dan metode bermain**

Sesuai dengan hasil data keseluruhan dalam penelitian yang dilakukan dalam aktifitas pembelajaran pendidikan jasmani khususnya untuk keterlibatan siswa dengan menggunakan metode konvensional hasilnya sebesar 23%

sedangkan keterlibatan siswa dalam aktifitas pembelajaran pendidikan jasmani dengan menggunakan metode bermain hasilnya sebesar 55%, dapat diartikan bahwa penggunaan metode konvensional hasilnya berbeda, ternyata penggunaan metode bermain jauh lebih baik dari pada menggunakan metode konvensional dalam aktifitas pembelajaran pendidikan jasmani walaupun masih banyak siswa yang belum berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, maka dapat diambil suatu kesimpulan sebagai berikut :

1. Dilihat dari hasil penelitian ini pemanfaatan waktu dalam pembelajaran pendidikan jasmani dengan menggunakan metode konvensional hanya 60% waktu yang digunakan dari 100%, sedangkan dengan menggunakan metode bermain hanya 75% waktu yang digunakan dari 100% .
2. Dilihat dari hasil penelitian keterlibatan siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani dengan menggunakan metode konvensional partisipasi siswanya sebesar 23%, sedangkan dengan menggunakan metode bermain partisipasi siswanya sebesar 55%.
3. Dapat diartikan bahwa Penggunaan metode pembelajaran terhadap partisipasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani sangat penting agar dapat tercapainya tujuan pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran.

### **B. Saran**

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan, maka penulis memberikan saran yang dapat berguna yaitu sebagai berikut :

1. Bagi guru pendidikan jasmani hendaknya dalam memberikan pembelajaran khususnya untuk pemanfaatan waktu harus dapat tersampaikan secara keseluruhan.
2. Bagi guru pendidikan jasmani agar dapat menggunakan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan, sehingga siswa dapat berpartisipasi dalam aktifitas pembelajaran dan tujuan belajar mengajar dapat terwujud.

## **DAFTAR RUJUKAN**

Arikunto Suharsimi, (2006) **Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek Edisi Revisi VI**, Jakarta: Rineka Cipta

- Delphie Bandi, (2007) **Pembelajaran Untuk Anak Dengan Kebutuhan Khusus**, Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan
- Hadi Amirul, (1998) **Metodologi Penelitian Pendidikan**, Bandung: CV Pustaka Setia
- kholik Muhamad, (2011) **Metode Pembelajaran Konvensional**, <http://muhamadkholik.wordpress.com//2011/11/08/metode-pembelajaran-konvensional/>
- Khomsin (2008), **Metodologi Penelitian Dasar**, Jurusan Pendidikan Kepelatihan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang
- Margono. S (2009), **Metodologi Penelitian Pendidikan**, Jakarta: Rineka Cipta
- Prawira Atmaja Purwa, (2012) **Piskologi Pendidikan Dalam Perspektif Baru**, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Satori Djam'an dan Komariah Aan (2012), **Metodologi Penelitian Kualitatif**, Bandung: Alfabeta
- Sugiyono (2010), **Metode Penelitian Pendidikan**, Bandung: Alfabeta
- Suherman Adang (2009), **Revitalisasi Pengajaran Dalam Pendidikan Jasmani**, Bandung: Bintang Warlia Artika