

# **PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP HASIL LOMPAT JANGKIT SISWA XI IPS2 SMAN 6 PONTIANAK**

**Arie Budiono , Wiwik Yunitaningrum, Ahmad Atiq**

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi FKIP Untan

*Email: Budiono\_Arie@yahoo.co.id*

**Abstract:** The problem is there any research on the influence of the traditional game triple jump results XI IPS 2 students of SMAN 6 Pontianak. The purpose of the study the influence of the traditional game against the triple jump results XI IPS 2 students of SMAN 6 Pontianak. The method used is an experimental method to form a *pre-experimental design*. Population class XI students of SMAN 6 students Pontianak 120. Sampling is purposive sampling technique that is class XI IPS2 SMAN 6 Pontianak, amounting to 28 students. Data analysis was performed using t-test analysis. The results of the initial test average 15.54 and an average final test 17.68, an increase of 2.11. The results of the t-test t-test value of 9.899 is greater than the value of 2.052 ttable, influences of traditional games against triple jump results XI IPS 2 students of SMAN 6 Pontianak significant. The percentage increase amounts to 13.77%.

**Keywords:** Traditional Game Model, Learning Outcomes triple jump.

**Abstrak:** Masalah penelitian adakah pengaruh permainan tradisional terhadap hasil lompat jangkit siswa XI IPS 2 SMAN 6 Pontianak. Tujuan penelitian pengaruh permainan tradisional terhadap hasil lompat jangkit siswa XI IPS 2 SMAN 6 Pontianak. Metode yang digunakan adalah metode eksperimen dengan bentuk *pre-experimental design*. Populasi siswa kelas XI SMAN 6 Pontianak 120 siswa. teknik Sampling yaitu *purposive sampling* yaitu kelas XI IPS2 SMAN 6 Pontianak yang berjumlah 28 siswa. Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis uji-t. Hasil rata-rata tes awal 15,54 dan rata-rata tes akhir 17,68, mengalami peningkatan sebesar 2,11. Hasil uji-t nilai dari  $t_{test}$  9,899 lebih besar dari nilai  $t_{tabel}$  2,052, Terdapat pengaruh permainan tradisional terhadap hasil lompat jangkit siswa XI IPS 2 SMAN 6 Pontianak yang signifikan. Persentase peningkatan adalah sebesar 13,77%.

**Kata Kunci:** Model Permainan Tradisional, Hasil Belajar Lompat Jangkit.

**P**endidikan jasmani merupakan pendidikan yang dilakukan melalui jasmani. Menurut Husdarta (2011) pendidikan jasmani memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan aktivitas jasmani, perkembangan estetika, dan perkembangan sosial. Pendidikan jasmani dilingkungan pendidikan sekolah menengah atas disampaikan melalui proses pembelajaran. sedangkan menurut Syaiful Bahari Djamarah (2008) pembelajaran adalah serangkaian kegiatan jiwa dan raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut *kognitif, afektif* dan *psikomotor*.

Salah satu materi pembelajaran melalui pendidikan jasmani adalah atletik. Atletik sebenarnya merupakan terjemahan dari *track and field*, karena di dalamnya terdiri atas nomor-nomor yang dilakukan di lintasan lari (*track*) dan di lapangan (*field*). salah satu nomor dalam atletik adalah lompat jangkit. Menurut Aip Syarifuddin (1992) lompat jangkit adalah suatu bentuk gerakan lompat yang merupakan rangkaian urutan gerak yang dilakukan dengan berjingkat, melangkah, dan melompat dalam usaha mencapai jarak sejauh-jauhnya. Dalam tahapan tersebut yang merupakan teknik dalam melakukan aktivitas lompat jangkit, dalam kegiatan pembelajaran disekolah harus dikuasai dengan baik agar siswa bisa menampilkan hasil belajar yang baik pula.

Berdasarkan hasil observasi tentang aktivitas yang dilakukan siswa pada saat penilaian dalam pembelajaran lompat jangkit khususnya di kelas XI IPS 2 SMAN 6 Pontianak, dalam aktivitas ini siswa menampilkan gerakan yang kurang, dimana keterampilan yang ditunjukkan siswa tidak dapat menampilkan gerakan yang benar, siswa masih salah dalam menampilkan gerakan antara berjingkat, melangkah, dan melompat. Siswa dalam menentukan tahapan gerak tersebut terkesan mengalami kebingungan sehingga menyebabkan gerakan yang ditunjukkan terbalik urutannya. Selain itu juga gerakan dasar berkaitan dengan posisi badan, tumpuan, sikap melayang serta pendaratan yang dilakukan siswa masih terkesan kaku dan hanya sekedar melompat saja. Selanjutnya aktivitas lompat jangkit khusus dalam kegiatan pembelajaran ternyata kurang mendapat perhatian, dimana aktivitas ini kenyataannya di lingkungan sekolah lewat pembelajaran jasmani proses pembelajaran aktivitas lompat jangkit guru hanya memberikan tes kepada siswa berkaitan dengan aktivitas ini, siswa hanya diberikan pemahaman secara teoritis, namun tidak diberikan contoh gerakan secara praktik hal ini menyebabkan hasil belajar siswa mengalami kendala yang berkaitan dengan kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang tidak tercapai. Proses pembelajaran tersebut tentu saja tidak dapat memberikan pengaruh yang positif pada hasil belajar yang dimiliki siswa, karena pembelajaran yang menyangkut dengan pendidikan jasmani harus mampu menguasai 3 aspek domain yaitu aspek

psikomotorik, aspek kognitif dan aspek afektif, jadi tidak cukup dengan hanya penjelasan materi saja.

Selaras dengan itu pembelajaran pendidikan jasmani, siswa dituntut harus mampu menguasai 3 aspek yaitu aspek psikomotorik, aspek kognitif dan aspek afektif. Untuk mencapai ketiga aspek ini guru sudah seharusnya mencari dan menetukan metode, model, teknik, dan media pendukung dalam pembelajaran yang tepat, karena salah satu keputusan yang paling penting dalam merancang pembelajaran ialah dengan menggunakan strategi pembelajaran tersebut. Mengacu pada tujuan tersebut salah satu cara dalam mengatasi kendala yang terjadi dalam pembelajaran lompat jangkit di SMAN 6 Pontianak adalah dengan model permainan, adapun model permainan yang akan diberikan adalah permainan tradisional engklek. Permainan tradisional engklek merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar di atas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak lainnya. Permainan tradisional engklek dimodifikasi dan disesuaikan berdasarkan gerakan antara berjingkat, melangkah, dan melompat. Selanjutnya dengan model permainan tersebut diharapkan siswa mendapat gambaran langsung mengenai bentuk gerakan yang harus dilakukan, serta dapat mempraktikan aktivitas tersebut dilapangan berkaitan dengan aktivitas pembelajaran lompat jangkit

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “pengaruh permainan tradisional terhadap hasil lompat jangkit siswa XI IPS2 SMAN 6 Pontianak. Dengan harapan akan dapat meningkatkan kemampuan siswa yang berkaitan dengan hasil belajar yang ditampilkan. Adapun model permainan yang akan diberikan adalah permainan tradisional engklek. Permainan tradisional engklek merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar di atas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak lainnya. Permainan tradisional engklek dimodifikasi dan disesuaikan berdasarkan gerakan antara berjingkat, melangkah, dan melompat.

Manfaat yang diperoleh dari permainan engklek (Dian Aprianai, 2012) ini adalah sebagai berikut : 1) kemampuan fisik anak menjadi kuat karena dalam permainan engklek ini anak diharuskan untuk melompat-lompat. 2) mengasah kemampuan bersosialisasi dengan orang lain dan mengajarkan kebersamaan. 3) dapat mentaati aturan-aturan permainan yang telah disepakati bersama. 4) mengembangkan kecerdasan logika anak. Permainan engklek melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya. 5) anak menjadi lebih kreatif. Permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya. Mereka menggunakan barang-barang, benda-benda, atau tumbuhan

yang ada di sekitar para pemain. Hal itu mendorong mereka untuk lebih kreatif menciptakan alat-alat permainan. 6) melatih Keseimbangan. Permainan tradisional ini menggunakan satu kaki untuk melompat dari satu kotak ke kotak berikutnya. 7.) Melatih ketrampilan motorik tangan anak karena dalam permainan

Model permainan tradisional engklek diberikan dalam proses pembelajaran lompat jangkit pada siswa dengan tujuan dengan permainan tersebut, proses penerimaan siswa terhadap pelajaran akan lebih berkesan secara mendalam, sehingga membentuk pengertian dengan baik dan sempurna, juga siswa dapat mengamati dan mempraktikan dalam aktivitas pembelajaran praktik.

Permainan tradisional engklek dimodifikasi dan disesuaikan berdasarkan gerakan antara berjingkat, melangkah, dan melompat. Adapun bentuk permainan engklek yang diberikan berupa: 1) permainan engklek dengan 3 kotak lompatan, yaitu permainan engklek dengan tiga kotak lompat diberikan untuk meningkatkan kemampuan analisis siswa dan memberikan pengalaman siswa tentang langkah dalam lompat jangkit yaitu *hop, step* dan *jump*. 2) permainan engklek dengan kotak warna, yaitu permainan kotak warna bertujuan meningkatkan efektivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan menekankan pada kemampuan lompat jangkit yaitu *hop, step* dan *jump*. 3) permainan engklek dengan lingkaran, yaitu permainan engklek dengan lingkaran digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa yang berkaitan dengan kemampuan fisik yaitu kelincahan dan daya ledak tungkai siswa dengan menekankan pada kemampuan lompat jangkit.

Sedangkan dalam pembelajaran lompat jangkit adalah rangkaian suatu gerak lari, lompat dengan suatu gerakan yang cepat dari lompatan-lompatan atau tumpuan yang telah ditentukan yaitu dua kali jingkat kaki yang sama dan satu kaki yang lain dengan gerakan yang tidak terputus (Mochamad Djumidar A.Widya, 2004).

Menurut Khomsin (2008) beberapa aspek yang harus dikuasai dalam melakukan gerakan lompat jangkit yaitu ketepatan dan kecepatan dengan ketepatan seseorang mampu untuk menentukan gerakan baik dari awalan hingga pendaratanya, dan kecepatan ini juga meliputi kecepatan didalam berlari dan melompat sehingga membantu menghasilkan gerakan yang baik.

Teknik dasar merupakan gerak dasar yang harus dikuasai dalam belajar gerak, demikian juga kita harus belajar teknik dasar lompat jangkit agar dapat melakukan gerakan lompat jangkit dengan benar dan menghasilkan lompatan yang maksimal. Adapun teknik dasar lompat jangkit ada 4 macam yaitu: 1) awalan (*approach run.*) 2) tolakan (*take off*), 3) tolakan pada waktu melangkah (*Step*). 4) tolakan pada waktu melompat (*Jump*). 5) saat melayang di udara 6) sikap mendarat.

## METODE

Metode penelitian yaitu eksperimen dengan bentuk desain eksperimen *pre-experimental design*. *Pre-experimental design* adalah desain penelitian dimana masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen, jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi karena tidak adanya variabel kontrol (Sugiyono, 2012).

Untuk desain penelitian eksperimen yang lebih spesifik, penulis menggunakan model penelitian *one-group pretest-posttest design*.

**O1 X O2**

(Sugiyono, 2012).

Keterangan :

O1 : Nilai pretest (sebelum diberi perlakuan)

O2 : Nilai posttest (setelah diberi perlakuan)

X : Perlakuan

Adapun populasi dalam penelitian ini mengambil seluruh siswa siswa kelas XI SMAN 6 Pontianak yang berjumlah 120 orang. Dalam penelitian teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2012). Pertimbangan dalam menentukan sampel adalah kelas dimana rata-rata hasil belajar siswa terrendah dibanding kelas lainnya. Berdasarkan pendapat tersebut maka didalam penelitian ini peneliti memilih menggunakan siswa kelas XI IPS 2 SMAN 6 Pontianak yang dijadikan sampel penelitian dengan jumlah 28 siswa.

Adapun teknik dalam pengumpulan data adalah terdiri dari tahapan tes awal (*pretest*), perlakuan sebanyak tiga kali pertemuan melalui pembelajaran menggunakan model permainan tradisional, berlandaskan pada RPP dengan acuan program semester dan program tahunan yang termuat dalam kurikulum pembelajaran jasmani di SMAN 6 Pontianak (Kurikulum KTSP, 2006). Selanjutnya maka dilakukan tes akhir (*posttest*) dengan tujuan mengetahui peningkatan kemampuan sampel penelitian.

Alat yang digunakan dalam pengumpulan data disebut instrument penelitian. Adapun instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan tes keterampilan lompat jangkit. Tes dilakukan berpanduan pada kisi-kisi penilaian pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-kisi Rubrik Penilaian

Aspek Penilaian
1. Posisi badan tegak dengan pandangan kedepan
2. Kaki tumpuan berada di belakang dan posisi tangan selaras dengan posisi kaki.
3. Melakukan awalan dengan berlari dilintasan secara bertahap dengan kecepatan maksimal
4. Melakukan gerakan hop (jingkat) dengan posisi badan tegak pada saat kaki tumpuan melakukan tolakan
5. Melakukan gerakan step (langkah) dengan menggunakan tumpuan kaki yang sama seperti tumpuan awal gerakan
6. Melakukan jump (lompat) dengan posisi kaki mencakar kebelakang dengan kaki yang menopang pada akhir pantulan
7. Posisi badan membusung ke arah depan
8. Posisi kaki dan tangan mengais kebelakang
9. Posisi kedua kaki harus bersamaan pada saat mendarat
10. Posisi tangan lurus kedepan

(Khomsin, 2008)

Menurut Suharsimi Arikunto (2006) didalam langkah memilih pendekatan penelitian, telah dikemukakan beberapa desain eksperimen diantaranya telah disertai rumus/cara analisis datanya. Untuk testing signifikansi, maka digunakan rumus *t-test*. Secara garis besar, pekerjaan analisis data meliputi 3 langkah yaitu persiapan, tabulasi dan penerapan data sesuai dengan pendekatan penelitian. Sebelum dilakukan uji hipotesis maka perlu dilakukan uji prasyarat yang terdirir dari uji normalitas dan homogenitas. Selanjutnya uji pengaruh yang digunakan yaitu dengan rumus t-tes (Ali Maksum, 2007) sebagai berikut :

$$t = \frac{\Sigma D}{\sqrt{\frac{(N\Sigma D^2) - (\Sigma D)^2}{(N - 1)}}}$$

Keterangan :

D = Perbedaan setiap pasangan skor (pretest-posstest)

N = Jumlah Sampel

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian yang dilakukan pada kelas XI IPS 2 SMAN 6 Pontianak dari tanggal 27 Januari sampai dengan 20 Februari 2014. Pelaksanaan penelitian dilakukan dengan menganalisis peningkatan hasil belajar lompat jangkit melalui model permainan tradisional engklek. Selanjutnya didalam bab ini penyajian hasil penelitian berdasarkan analisis yang dilakukan terhadap data yang didapatkan. Hasil penelitian tersebut diperoleh melalui tes yang menjadi alat pengumpul data yaitu tes kemampuan hasil belajar lompat jangkit menggunakan kisi-kisi penilaian proses pelaksanaan aktivitas lompat jangkit. Berikut merupakan rangkuman analisis data dari hasil penelitian.

Sebelum melakukan pelaksanaan tindakan maka peneliti dan guru melakukan pengambilan data awal penelitian atau tes awal (*pretest*), bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal hasil belajar lompat jangkit selanjutnya hasil tersebut dibandingkan dengan hasil tes akhir (*posttest*) sebagai hasil peningkatan yang telah dilakukan melalui pembelajaran dengan model permainan tradisional engklek yang dilakukan pada kelas XI IPS 2 SMAN 6 Pontianak. Adapun deskripsi data yang diambil disajikan dalam bentuk tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Deskripsi Data *Pretest* dan *Posttest*

Deskripsi	Mean	Min	Max	Std. Deviasi
Tes awal ( <i>Pretest</i> )	15,54	12	17	1,710
Tes akhir ( <i>Posttest</i> )	17,68	12	21	2,420

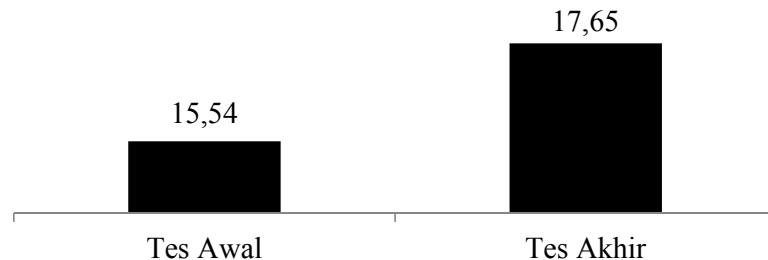
Adapun deskripsi data penelitian berdasarkan tabel 2 menunjukkan kemampuan siswa yang terdiri dari 28 sampel maka diperoleh hasil untuk tes awal (*pretest*) yaitu rata-rata 15,54, skor minimal 12, skor maksima 17, dengan standar deviasi 1,710. Sedangkan untuk tes akhir (*posttest*) yaitu rata-rata 17,68, skor minimal 12, skor maksimal 21, dengan standar deviasi 2,240. Selanjutnya perbandingan antara tes awal dan tes akhir diuraikan pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Perbandingan Rata-rata Lompat Jangkit XI IPS 2 SMAN 6 Pontianak

Data	Rata-rata Hasil Belajar
Tes Awal ( <i>Pretest</i> )	15,54
Tes Akhir ( <i>Posttest</i> )	17,65

Sedangkan berdasarkan hasil analisis deskriptif data tes awal dan tes akhir pada tabel 3 maka didapat rata-rata hasil belajar lompat jangkit pada siswa kelas

XI IPS 2 SMAN 6 Pontianak, yaitu rata-rata tes awal 15,54 dan rata-rata tes akhir 17,68, mengalami peningkatan sebesar 2,14. Adapun hasil rata-rata tersebut dapat disajikan dalam bentuk gambar garfik 1 sebagai berikut:



Gambar 1. Rata-rata Tes Awal dan Tes Akhir

Adapun uji pengaruh yang dilakukan apakah hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak yaitu dengan menggunakan analisis *uji-t*. Berdasarkan hasil penghitungan melalui pengaplikasian rumus *uji-t* didapatkan data pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji-t antara *Pretest* dan *Posttest*

$t_{test}$	d.b.	$t_{tabel}$	Taraf Signifikansi
9,899	27	2,052	5%

Berdasarkan data pada tabel 4 maka didapat nilai  $t_{test}$  yaitu sebesar 9,899. Dengan melihat tabel statistika dimana pada derajat kebebasan  $db=(N-1)$  adalah  $28-1=27$  dan pada taraf signifikansi 5% diperoleh nilai  $t_{tabel}$  sebesar 2,052. Dengan demikian nilai dari  $t_{test} = 9,899 > = 2,052$ , artinya hipotesis diterima berarti terdapat pengaruh permainan tradisional terhadap hasil lompat jangkit siswa XI IPS2 SMAN 6 Pontianak yang signifikan. Adapun persentase peningkatan adalah sebesar 13,77%.

### Pembahasan

Pada penelitian ini model permainan tradisional yaitu permainan engklek merupakan obyek utama dalam pembahasan sebagai pembelajaran yang meningkatkan kemampuan hasil belajar lompat jangkit pada siswa kelas XI IPS 2 SMAN 6 Pontianak.

Pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan pembelajaran menggunakan model permainan tradisional memberikan dampak positif dalam meningkatkan kemampuan hasil belajar lompat jangkit pada siswa. Dimana pada proses pembelajaran yang dilaksanakan dalam penelitian, aktivitas tersebut memberikan sumbangan peningkatan kemampuan belajar pada siswa. Selanjutnya berdasarkan

pengaplikasian analisis uji-t didapatkan hasil yang signifikan dimana terdapat pengaruh permainan tradisional terhadap hasil lompat jangkit siswa XI IPS 2 SMAN 6 Pontianak.

Hasil peningkatan tersebut merupakan pengaruh yang disebabkan oleh pemberian perlakuan memalui aktivitas pembelajaran melalui model permainan tradisional. Berdasarkan catatan peneliti dilapangan sebagai observasi pengamatan proses pelaksanaan penelitian dimana proses pembelajaran yang diberikan meberikan persepsi serta pemahaman akan langkah-langkah dalam melakukan aktivitas lompat jangkit yang benar pada pemahaman siswa sehingga pemahaman ini secara tidak langsung dapat diaplikasikan dilapangan dalam aktivitas praktik.

Adapun permainan engklek yang diberikan dalam penelitian ini ditujukan pada peningkatan hasil belajar yang dimiliki oleh siswa dengan beberapa bentuk gerakan diantaranya adalah permainan engklek dengan tiga kotak lompat, permainan kotak warna, permainan engklek dengan lingkaran yang bertujuan meningkatkan efektivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan menekankan pada kemampuan lompat jangkit yaitu *hop, step dan jump*.

Adapun proses yang terjadi dilapangan pada saat penelitian adalah sebagai berikut: 1) Siswa sangat antusias dalam mengikuti proses pembelajaran karena model permainan tradisional engklek yang diberikan merupakan salah satu permainan rekreatif yang memberikan sumbangsih terhadap efektivitas belajar pada siswa. 2) Pada saat melakukan permainan engklek siswa dapat mengaplikasikan langkah dalam kaitannya terhadap aktivitas lompat jangkit, dimana kotak-kotak pada permainan engklek merupakan rangkaian tahapan *hop, step dan jump* dalam lompat jangkit. 3) Pada saat evaluasi pembelajaran saat diberikan umpan balik oleh guru siswa dapat mengungkapkan pemahaman langkah yang benar pada aktivitas lompat jangkit, dimana sebelum proses pembelajaran diberikan melalui model permainan tradisional siswa mengalami kebingungan dalam menentukan langkah yang benar yaitu tahapan *hop, step dan jump*. 4) Kotak-kotak engklek yang berwarna memberikan suasana yang berbeda dalam aktivitas pembelajaran dimana siswa memiliki keinginan yang semakin besar sehingga siswa sering berinisiatif sendiri tanpa harus diinstruksikan untuk melakukan pengulangan percobaan dalam aktivitas yang diberikan.

Dalam penelitian ini aktivitas yang diberikan memiliki kelebihan antara lain: 1) Media yang digunakan dalam menciptakan permainan engklek sangat sederhana namun memiliki manfaat yang baik dalam pengembangan hasil belajar. 2) Permainan yang diberikan dapat meningkatkan rasa senang pada siswa karena permainan ini merupakan salah satu permainan waktu kecil yang pada saat mereka masuk lingkungan pendidikan sudah jarang dimainkan, sehingga permainan ini dapat memberikan kesempatan mereka untuk mengingat pengalaman masa kecil. 3) Permainan engklek saat digunakan dalam aktivitas pembelajaran tidak

memerlukan waktu yang lama saat pengulangan antar siswa, sehingga tidak menyababkan siswa menunggu dalam mendapatkan giliran saat mencoba aktivitas yang diberikan. 4) Permainan engklek tidak memerlukan lapangan yang luas untuk dimainkan, sehingga mudah diberikan pada aktivitas pembelajaran.

Selanjutnya juga terdapat keterbatas yang menjadi kendala dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut: 1) Pada saat pelaksanaan tes hasil belajar siswa masih merasa tidak percaya diri sehingga hal ini berdampak pada kemampuan siswa yang belum termaksimalkan sepenuhnya. 2) pengorganisasian siswa pada saat pembelajaran sedikit mengalami kesulitan karena antusias mereka yang besar dalam melakukan pengulangan aktivitas yang diberikan. 3) waktu yang diberikan dalam pembelajaran masih sangat kurang karena pada kurikulum yang termuat dalam silabus dan RPP khusus materi lompat jangkit hanya 3 kali pertemuan pembelajaran, sehingga hal ini juga mempengaruhi pemahaman secara maksimal pada siswa, dan jika aktivitas pembelajaran lebih banyak lagi tidak menutup kemungkinan hasil yang ditampilkan oleh siswa juga akan semakin besar.

Hasil penelitian yang dilakukan juga relevan dengan penelitian sebelumnya dimana dengan permainan engklek dapat meningkatkan hasil belajar siswa, seperti penelitian Satya Graha Bara (2011) penerapan model bermain engklek untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar tumpuan dalam pembelajaran lompat jangkit pada siswa kelas VA SDN Sidoharjo Kecamatan Lamongan dengan persentase peningkatan sebesar 17,65%.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis uji pengaruh yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan rata-rata tes awal 15,54 dan rata-rata tes akhir 17,68, mengalami peningkatan sebesar 2,14. Analisis uji-t diperoleh nilai dari  $t_{test} = 9,899 > t_{tabel} = 2,052$ , artinya hipotesis diterima berarti terdapat pengaruh model permainan tradisional terhadap hasil belajar lompat jangkit pada siswa kelas XI IPS 2 SMAN 6 Pontianak yang signifikan. Persentase peningkatan adalah sebesar 13,77%.

### **Saran**

Berdasarkan hasil dari penelitian adapun saran yang dapat diajukan penulis yaitu permainan engklek dapat meningkatkan hasil belajar materi lompat jangkit dan dapat dimanfaatkan sebagai permainan dalam proses pembelajaran di sekolah. Hasil pengaruh hasil belajar dapat diaplikasikan dalam pembelajaran dan aktifitas sehari-hari yang dilakukan oleh siswa berkaitan dengan kualitas olahraga dan pengayaan gerak siswa. Untuk meningkatkan hasil yang lebih maksimal lagi

perlulah dirancang bentuk permainan tradisional engklek dengan strategi penyampaian yang lebih baik lagi.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Apriani Dian. (2012). *Jurnal Pendidikan Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Ra Al Hidayah 2 Tarik Sidoarjo*. Surabaya: UNESA.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- A Widya Mochamad Djumidar. (2004). *Belajar Berlatih Gerak-Gerak Dasar Atletik Dalam Bermain*. Jakarta:PT RajaGrafindo Persada
- Bahari Syaiful Djamarah. (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Husdarta, J.S. 2009. *Manajemen Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta.
- Khomsin. (2008). *Atletik 2*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Maksum Ali. 2007. *Statistik Dalam Olahraga*. Surabaya: Universitas Nebgeri Surabaya.
- Satya Graha Bara (2011) *Penerapan Model Bermain Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Tumpuan Dalam Pembelajaran Lompat Jangkit Pada Siswa Kelas VA SDN Sidoharjo Kecamatan Lamongan*. Malang: Universitas Negeri Malang
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Syarifuddin Aip. (1992). *Atletik*. Jakarta: Depdikbud.