



Meningkatkan Hasil Belajar Permainan Tradisional Benteng Melalui Metode Demonstrasi

Haerul Ikhsan

Jurusan Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Olahraga dan Kesehatan
Universitas Negeri Gorontalo

Kontak Penulis: Haerulikhsan@ung.ac.id

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk seperti apa penerapan metode demonstrasi terhadap peningkatan hasil belajar permainan tradisional benteng pada siswa kelas Kelas VII SMP Negeri 2 Pulubala. Hipotesis penelitian sebagai berikut: “Jika metode demonstrasi diterapkan, maka hasil belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Pulubala pada permainan tradisional akan meningkat”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar permainan tradisional benteng melalui metode demonstrasi dapat meningkat pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Pulubala. Peningkatan kemampuan permainan tradisional benteng dapat dilihat dari nilai pada siklus I sampai siklus II. Pada aspek kognitif dari 40,8 pada kondisi awal menjadi 68 pada akhir siklus I kemudian dilanjutkan ke siklus II dan meningkat menjadi 85,6 pada akhir siklus II. Pada aspek afektif dari 45,45 pada kondisi awal menjadi 68 pada akhir siklus I kemudian dilanjutkan ke siklus II dan meningkat menjadi 82,18 pada akhir siklus II. Dan pada aspek psikomotor dari 44 pada kondisi awal menjadi 65,07 pada akhir siklus I kemudian dilanjutkan ke siklus II dan meningkat menjadi 81,07 pada akhir siklus II. Data tersebut menunjukkan peningkatan permainan tradisional benteng pada observasi awal sampai dengan siklus dua. Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan penelitian sudah berhasil dengan baik, sesuai kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu meningkatkan hasil belajar permainan tradisional benteng melalui metode demonstrasi siswa kelas VII SMP Negeri 2 Pulubala.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Permainan Tradisional Benteng, Metode Demonstrasi

ABSTRACT

This research aims to determine how the demonstration method improves learning outcomes in benteng traditional game in grade VII students at SMP Negeri 2 Pulubala. The research hypothesis is “the demonstration method is applied, the learning outcomes of grade VII students at SMP Negeri 2 Pulubala in traditional games will increase”. This research uses the classroom action research (PTK) method. Based on the research and discussion results, the demonstration method can improve the learning outcomes of grade VII students at SMP Negeri 2 Pulubala in the benteng traditional game. The increase in the ability of benteng traditional games can be seen from the scores in cycle I to cycle II. In the cognitive aspect, it went from 40.8 in the initial condition to 68 at the end of cycle I, then continued to cycle II and increased to 85.6 at the end of cycle II. In the affective aspect, it went from 45.45 in the initial condition to 68 at the end of cycle I, then continued to cycle II and increased to 82.18 at the end of cycle II. In the psychomotor aspect, from 44 in the initial condition to 65.07 at the end of cycle I, then continued to cycle II and increased to 81.07 at the end of cycle II. These data show an increase in the benteng traditional game from the initial observation to cycle two. Based on the results of the research, it can be concluded that the research has been successful, following the predetermined minimum completeness criteria and following the learning objectives, namely improving the learning outcomes of the benteng traditional game through the demonstration method in grade VII students at SMP Negeri 2 Pulubala.

Keywords: *learning outcomes, benteng traditional game, demonstration method*

Pendahuluan

Permainan benteng merupakan salah satu jenis olahraga tradisional yang dilakukan oleh dua regu. Setiap regu terdiri dari 4-8 orang. Setiap regu akan memilih suatu tempat sebagai markas biasanya berupa tiang, batu maupun pilar rumah sebagai benteng. Permainan tradisional *benteng* dapat digunakan sebagai suatu alternatif dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di SMP Negeri 2 Pulubala, disaat berlangsungnya permainan tradisional benteng ditemukan masalah yaitu rendahnya hasil belajar peserta didik kelas VII dikarenakan materi permainan tradisional benteng pernah diajarkan secara praktik di lapangan namun tidak secara tuntas dan tidak sempurna. Maksud dari pernyataan tersebut yakni kurang bersemangatnya peserta didik dalam melakukan permainan tradisional benteng. Adapun gejala-gejala yang ditimbulkan seperti ketika peserta didik disuruh melakukan lari, wajah mereka mengekspresikan tidak mengenakan terlebih dahulu, bosannya dalam melakukan lari, dan keterpaksaan dalam berlari.

Hasil pengamatan tersebut, mengungkapkan bahwa ditemukannya permasalahan yang belum dipecahkan pada permainan tradisional benteng. Maka peneliti mencoba mengatasi permasalahan dalam permainan tradisional benteng dengan menerapkan sebuah metode pembelajaran demonstrasi. Metode pembelajaran demonstrasi adalah model mengajar dengan cara memperagakan, kejadian, aturan atau urutan melakukan suatu kegiatan, baik secara langsung

maupun melalui penggunaan media pengajaran yang relevan dengan pokok bahasan yang sedang disajikan. Jadi, demonstrasi adalah cara seorang guru menunjukkan atau memperlihatkan sesuatu proses. Dimana dengan menerapkan metode demonstrasi, secara tidak langsung dapat meningkatkan hasil belajar permainan tradisional benteng.

Atas dasar hal tersebut, peneliti memandang penting untuk melakukan penelitian yang akan membahas permasalahan tersebut dengan judul penelitian “Meningkatkan Hasil Belajar Permainan Tradisional Benteng Melalui Metode Demonstrasi Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Pulubala”.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Wijaya dalam Parnawi (2020:15) mengemukakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan cara merencanakan, melaksanakan, merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan berdasarkan analisis dimulai dengan mempelajari seluruh data yang ada. Data tersebut direnungkan kembali berdasarkan masalah-masalah yang diteliti dan selanjutnya disusun dalam satuan-satuan dan kategorisasi.

Dalam menganalisis hasil belajar lari sprint pada siswa, digunakan berupa tes praktek dengan menggunakan batas skor berdasarkan persentase. Dengan menggunakan penafsiran acuan patokan (PAP) Menurut Ropii dan Fahrurrozi (2017:122) Pendekatan ini lebih menitik beratkan pada apa yang dapat dilakukan oleh peserta didik. Dengan kata lain, kemampuan-kemampuan apa yang telah dicapai peserta didik sesudah menyelesaikan satu bagian kecil dari suatu keseluruhan program. Jadi, penilaian acuan patokan meneliti apa yang dapat dikerjakan oleh peserta didik, dan bukan membandingkan seorang peserta didik dengan teman sekelasnya, melainkan dengan suatu kriteria atau patokan yang spesifik. Kriteria yang dimaksud adalah suatu tingkat pengalaman belajar yang diharapkan tercapai sesudah selesai kegiatan belajar atau sejumlah kompetensi dasar yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum kegiatan belajar berlangsung.

Menurut Ropii dan Fahrurrozi (2017:122) Tujuan penilaian acuan patokan (PAP) adalah untuk mengukur secara pasti tujuan atau kompetensi yang ditetapkan sebagai kriteria keberhasilannya. Penilaian acuan patokan sangat bermanfaat dalam upaya meningkatkan kualitas hasil belajar, sebab peserta didik diusahakan untuk mencapai standar yang telah ditentukan, dan hasil belajar peserta didik dapat diketahui derajat pencapaiannya. Untuk menentukan batas lulus (passing grade) dengan pendekatan ini, setiap skor peserta didik dibandingkan dengan skor ideal yang mungkin dicapai oleh peserta didik

Tabel 1. Penafsiran Acuan Patokan (PAP)

Persentase	Kriteria Hasil
85 - 100	Sangat Tinggi
70 - 84	Tinggi
50 - 69	Sedang
30 - 49	Rendah
0 - 29	Sangat Rendah

Sumber: Payadnya dkk (2022:47)

Penafsiran di atas digunakan untuk menetapkan tingkat penguasaan masing-masing siswa

pada materi yang diajarkan. Siswa dikatakan tuntas secara individual jika mendapat nilai minimal sama dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 75, Secara klasikal tuntas belajar jika jumlah siswa tuntas mencapai 80%. Dengan rumus ketuntasan belajar sebagai berikut (Ahlunnazar dkk (2021:77)) :

$$PK = \frac{\sum T}{\sum n} \times 100$$

Keterangan:

PK = Prosentase Ketuntasan

$\sum T$ = Jumlah siswa yang tuntas

$\sum n$ = Jumlah siswa dalam satu kelas.

Siklus akan dihentikan apabila pencapaian keberhasilan penelitian ini sudah mencapai target yaitu 80% dari jumlah siswa (25 siswa) yang menjadi subjek dalam penelitian dapat diperoleh nilai hasil belajar lari sprint sama atau lebih dari KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 75.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

A. Observasi Awal

Sebelum melakukan pelaksanaan tindakan maka peneliti dan guru melakukan pengambilan data awal penelitian. Ini dimaksudkan untuk mengetahui kondisi awal keadaan kelas pada permainan tradisional benteng pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Pulubala. Adapun data deskripsi data yang diambil adalah permainan tradisional benteng pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Pulubala.

Berdasarkan hasil deskripsi rekapitulasi data awal sebelum diberikan tindakan maka dapat dijelaskan bahwa mayoritas siswa belum menunjukkan hasil belajar permainan tradisional benteng untuk keseluruhan siswa berada pada kategori “kurang”. Hal ini dibuktikan dengan rangkuman deskriptif pada tabel dibawah ini.

Tabel 2. Hasil Rekapitulasi Data Observasi Awal - Kognitif

Rentang Nilai	Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase	Kognitif
85 - 100	Sangat Tinggi	0	0%	0
70 - 84	Tinggi	0	0%	0
50 - 69	Sedang	8	32%	60
30 - 49	Rendah	10	40%	40
0 - 29	Sangat Rendah	7	28%	20
	Jumlah	25	100%	

Sumber: Data Penelitian Haerul Ikhsan (2022)

Tabel 3. Hasil Rekapitulasi Data Observasi Awal - Afektif

Rentang Nilai	Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase	Afektif
85 - 100	Sangat Tinggi	0	0%	0

70 - 84	Tinggi	0	0%	0
50 - 69	Sedang	9	36%	57,58
30 - 49	Rendah	12	48%	42,42
0 - 29	Sangat Rendah	4	16%	27,27
	Jumlah	25	100%	

Sumber: Data Penelitian Haerul Ikhsan (2022)

Tabel 4. Hasil Rekapitulasi Data Observasi Awal - Psikomotor

Rentang Nilai	Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase	Psikomotor
85 - 100	Sangat Tinggi	0	0%	0
70 - 84	Tinggi	0	0%	0
50 - 69	Sedang	8	32%	57,50
30 - 49	Rendah	13	52%	41,03
0 - 29	Sangat Rendah	4	16%	26,67
	Jumlah	25	100%	

Sumber: Data Penelitian Haerul Ikhsan (2022)

Permainan tradisional benteng pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Pulubala sebelum diberikan tindakan maka dapat dijelaskan bahwa keseluruhan siswa atau jumlah siswa 25 orang belum menunjukkan hasil yang baik dengan persentase ketuntasan belajar 80% memperoleh nilai sesuai dengan KKM yaitu 75.

B. Siklus I

Pembelajaran melalui metode demonstrasi dapat memberikan semangat pada pembelajaran kemampuan permainan tradisional benteng. Hal ini dapat diamati dari sikap siswa yang tak kenal menyerah pada saat melakukan tes dan selalu ingin mengulangi gerakannya ketika hasilnya belum memenuhi target yang diharapkan.

Hal ini dibuktikan dari hasil rangkuman deskriptif data siklus I yang diperoleh tersebut masing-masing aspek menunjukkan kriteria keberhasilan pembelajaran yang baik.

Tabel 5. Hasil Rekapitulasi Data Siklus I - Kognitif

Rentang Nilai	Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase	Kognitif
85 - 100	Sangat Tinggi	0	0%	0
70 - 84	Tinggi	11	44%	80
50 - 69	Sedang	13	52%	60
30 - 49	Rendah	1	4%	40

0 - 29	Sangat Rendah	0	0%	0
	Jumlah	25	100%	

Sumber: Data Penelitian Haerul Ikhsan (2022)

Tabel 6. Hasil Rekapitulasi Data Siklus I - Afektif

Rentang Nilai	Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase	Afektif
85 - 100	Sangat Tinggi	2	8%	90,91
70 - 84	Tinggi	5	20%	72,73
50 - 69	Sedang	16	64%	61,93
30 - 49	Rendah	2	8%	45,45
0 - 29	Sangat Rendah	0	0%	0
	Jumlah	25	100%	

Sumber: Data Penelitian Haerul Ikhsan (2022)

Tabel 7. Hasil Rekapitulasi Data Siklus I - Psikomotor

Rentang Nilai	Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase	Psikomotor
85 - 100	Sangat Tinggi	2	8%	90,00
70 - 84	Tinggi	3	12%	77,78
50 - 69	Sedang	19	84%	61,40
30 - 49	Rendah	1	4%	46,67
0 - 29	Sangat Rendah	0	0%	0
	Jumlah	25	100%	

Sumber Penelitian : Dohmi, Adi, Sasono. juli 2022

Berdasarkan pada tabel hasil rekapitulasi siklus I dalam permainan tradisional benteng pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Pulubala setelah diberikan tindakan maka dapat dijelaskan bahwa keseluruhan siswa atau jumlah siswa 25 orang masih belum mencapai persentase ketuntasan yakni 80% siswa memperoleh nilai sesuai dengan KKM yaitu 75.

C. Siklus II

Tabel 8. Hasil Rekapitulasi Data Siklus II - Kognitif

Rentang Nilai	Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase	Kognitif
85 - 100	Sangat Tinggi	8	32%	100
70 - 84	Tinggi	16	63%	80
50 - 69	Sedang	1	4%	60
30 - 49	Rendah	0	0%	0
0 - 29	Sangat Rendah	0	0%	0
	Jumlah	25	100%	

Sumber: Data Penelitian Haerul Ikhsan (2022)

Tabel 9. Hasil Rekapitulasi Data Siklus II - Afektif

Rentang Nilai	Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase	Afektif
85 - 100	Sangat Tinggi	8	32%	92,05
70 - 84	Tinggi	16	63%	78,41
50 - 69	Sedang	1	4%	63,64
30 - 49	Rendah	0	0%	0
0 - 29	Sangat Rendah	0	0%	0
	Jumlah	25	100%	

Sumber: Data Penelitian Haerul Ikhsan (2022)

Tabel 10. Hasil Rekapitulasi Data Siklus II - Psikomotor

Rentang Nilai	Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase	Psikomotor
85 - 100	Sangat Tinggi	10	40%	86,67
70 - 84	Tinggi	14	56%	78,10
50 - 69	Sedang	1	4%	66,67
30 - 49	Rendah	0	0%	0
0 - 29	Sangat Rendah	0	0%	0
	Jumlah	25	100%	

Sumber: Data Penelitian Haerul Ikhsan (2022)

Berdasarkan pada tabel hasil rekapitulasi siklus II dalam permainan tradisional benteng pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Pulubala setelah diberikan tindakan untuk kesekian kalinya, diperoleh penjelasan bahwa keseluruhan siswa atau jumlah siswa 25 orang masih belum mencapai persentase ketuntasan yakni 80% siswa memperoleh nilai sesuai dengan KKM yaitu 75.

PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang telah diperoleh pada penelitian tindakan kelas dengan penerapan metode demonstrasi sebagai metode pembelajaran dalam tahap permainan tradisional benteng pada dimata pelajaran Penjasorkes yang dilaksanakan dengan satu siklus, ternyata hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Digambarkan pada tahap observasi awal ketuntasan hasil belajar permainan tradisional benteng pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Pulubala meningkat pada aspek kognitif dari 40,8 pada kondisi awal menjadi 68 pada akhir siklus I kemudian dilanjutkan ke siklus II dan meningkat menjadi 85,6 pada akhir siklus II. Pada aspek afektif dari 45,45 pada kondisi awal menjadi 68 pada akhir siklus I kemudian dilanjutkan ke siklus II dan meningkat menjadi 82,18 pada akhir siklus II. Dan pada aspek psikomotor dari 44 pada kondisi awal menjadi 65,07 pada akhir siklus I kemudian dilanjutkan ke siklus II dan meningkat menjadi 81,07 pada akhir siklus II. Dengan demikian ini membuktikan bahwa dengan menggunakan metode demonstrasi dalam pembelajaran mempunyai pengaruh dalam peningkatan hasil belajar permainan tradisional benteng.

Berdasarkan hasil di atas dapat dikatakan penerapan dengan menggunakan metode demonstrasi pada materi permainan tradisional benteng bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran perjasorkes.

SMP N 2 Pulubala banyak siswa yang cukup potensial, tetapi hal ini dipengaruhi oleh faktor yang dialami siswa pada proses pembelajaran. Salah satu penyebab karena mereka merasa tidak percaya

diri pada kemampuannya sendiri. Artinya banyak siswa yang gagal dalam proses belajar mengajar bukan karena tidak memiliki kemampuan, melainkan karena rendahnya kepercayaan diri pada potensi yang dimilikinya. Perlu ditegaskan lagi bahwa pikiran positif akan mampu membentuk dan memperkuat karakter kepribadian siswa. Makanya bagi siswa yang selalu berpikir positif akan terbentuk lebih matang. Dan tidak perlu merasa kuatir dan ragu akan kemampuan yang siswa miliki saat ini.

Hal yang penting adalah siswa harus membangun kebiasaan agar selalu berpikir positif dengan melihat kemampuan dan potensi yang ada dalam diri siswa, serta percaya bahwa siswa akan mampu melakukan hal-hal yang hebat. Diantara siswa-siswa yang telah meraih cita-cita besarnya menjadi terkenal sampai sekarang, jangan disangka bahwa siswa tersebut tidak memiliki kelemahan. Siswa adalah orang memanfaatkan kelemahan, dan kekurangan dirinya menjadi kekuatan.

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat dikemukakan bahwa dengan menggunakan metode demonstrasi dalam pembelajaran memberikan peran dan motivasi belajar yang sangat besar terhadap hasil belajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan terutama dalam pembelajaran permainan tradisional benteng.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar permainan tradisional benteng melalui metode demonstrasi dapat meningkat pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Pulubala. Peningkatan kemampuan permainan tradisional benteng dapat dilihat dari nilai pada siklus I sampai siklus II. Pada aspek kognitif dari 40,8 pada kondisi awal menjadi 68 pada akhir siklus I kemudian dilanjutkan ke siklus II dan meningkat menjadi 85,6 pada akhir siklus II. Pada aspek afektif dari 45,45 pada kondisi awal menjadi 68 pada akhir siklus I kemudian dilanjutkan ke siklus II dan meningkat menjadi 82,18 pada akhir siklus II. Dan pada aspek psikomotor dari 44 pada kondisi awal menjadi 65,07 pada akhir siklus I kemudian dilanjutkan ke siklus II dan meningkat menjadi 81,07 pada akhir siklus II. Data tersebut menunjukkan peningkatan permainan tradisional benteng pada observasi awal sampai dengan siklus dua.

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan penelitian sudah berhasil dengan baik, sesuai kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu meningkatkan hasil belajar permainan tradisional benteng melalui metode demonstrasi siswa kelas VII SMP Negeri 2 Pulubala.

Daftar Pustaka

- Adi, Banu Setyo, Sudaryant dan Muthmainnah. 2020. *Implementasi Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Sebagai Pembentuk Karakter Bangsa*. Jurnal Pendidikan Anak, Volume 9 (1), 33-39.
- Ahlunnazar, Subagio dan Kurnia Taufik. 2021. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Lempar Turbo Melalui Permainan Bola Berekor Pada Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan IKIP Mataram, Vol. 8 No. 1, e-ISSN: 2807-2227, p-ISSN: 2355-4355.
- Hayati, Sri. 2017. Belajar dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning. ISBN 978-602-73027-5-4.
- Ismoko, Anung Probo. 2019. *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Perkembangan Motorik Anak*. Jurnal Pendidikan Jasmani. Vol 2, Nomor 1.
- Kusumawati, Oktaria. 2017. *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar Volume 4 Nomor 2, p-ISSN 2355-1925 e-ISSN 2580-8915.
- Lubis, Ramadhan dan Khadijah. 2018. *Permainan Tradisional sebagai Pengembangan Kecerdasan Emosi Anak*. Al-Athfal Jurnal Pendidikan Anak. Volume 4 Nomor 2, ISSN (p): 2477-4715; ISSN (e): 2477-4189
- Nurwahidah dan Sri Maryati, Wulan Nurlaela dan Cahyana. 2021. *Permainan Tradisional Sebagai Sarana Mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 4, No 2. ISSN (Online) : 2598-2524 - ISSN (Cetak) : 2598-2060
- Parnawi, Afi. 2020. Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). Penerbit Deepublish (Grup Penerbitan CV Budi Utama). Yogyakarta
- Ropii, Muhammad dan Muh. Fahrurrozi. 2017. Evaluasi Hasil belajar. Penerbit: Universitas Hamzanwadi Press
- Ubabuddin. 2019. Hakikat Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. Jurnal Edukatif. Vol. V No. 1.