

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PENALARAN MELALUI PERMAINAN (MP3) MENGGUNAKAN PENDEKATAN SAINTIFIK

Dwi Qomara¹, Kurnia Dyah Anggorowati²

¹Dosen STKIP Melawi-Entikong

²Dosen STKIP Melawi

Jl. Lintas Malindo km. 16 Entikong Kab. Sanggau Kalimantan Barat
Jl. RSUD Melawi km. 04 Kec. Nanga Pinoh Kab. Melawi Kalimantan Barat
Email: dwiqomara13@gmail.com, kurniadyah@yahoo.com

Abstract: This study aims to determine the increase in student participation after being taught using an MP3 learning model using a scientific approach in addition to knowing the value of cooperation in traditional games (Tiboy) in learning learning. Based on the analysis of the research data, it was concluded that there was an increase and participation of students after being taught using the reasoning learning model through games (MP3) with a scientific approach that was associated with the attitude of cooperation in traditional games (Tiboy) in learning in health in class VIII A of SMPN 2 Nanga Pinoh, shows the results that can be seen from the average value of pretest 22.8 and posttest average 78.

Keywords: learning model, MP3 game, scientific approach

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan partisipasi siswa setelah di ajarkan menggunakan model pembelajaran MP3 menggunakan pendekatan saintifik selain itu untuk mengetahui nilai kerjasama pada permainan tradisional (Tiboy) dalam pembelajaran penjaskes. Berdasarkan analisis terhadap data hasil penelitian, disimpulkan adanya peningkatan dan partisipasi siswa setelah di ajarkan dengan menggunakan model pembelajaran penalaran melalui permainan (MP3) dengan pendekatan saintifik yang dikaitkan dengan sikap kerja sama pada permainan tradisional (Tiboy) dalam pembelajaran penjaskes di kelas VIII A SMPN 2 Nanga Pinoh, menunjukkan hasil yang dapatdilihat dari nilai rata-rata pretest 22,8 dan rata-rata posttest 78.

Kata kunci : Model pembelajaran, Permainan MP3, pendekatan Saintifik

Pendidikan penjaskes merupakan bagian penting dari proses pendidikan, artinya pendidikan jasmani bukan hanya salah satu dekorasi

ataupun hanya tempelan yang ada pada program di dalam sekolah. Pendidikan jasmani adalah bagian penting dari pendidikan. Melalui pendidikan

jasmani yang diarahkan dengan baik, siswa mampu mengembangkan keterampilan yang berguna dan terlibat dalam aktivitas yang kondusif untuk hidup sehat, berkembang secara sosial, kesehatan fisik maupun mentalnya.

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir dari permainan tersebut. Bermain adalah hal penting bagi seorang anak, permainan dapat memberikan kesempatan untuk melatih keterampilannya secara berulang-ulang dan dapat mengembangkan ide-ide sesuai dengan cara dan kemampuannya sendiri. Kesempatan bermain sangat berguna dalam memahami tahap perkembangan anak yang kompleks. Menurut Moeslochatoen (dalam Simatupang, 2005) bermain merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan bagi semua orang. Bermain akan memuaskan tuntutan perkembangan motorik, kognitif, bahasa, sosial, nilai-nilai dan sikap hidup.

Permainan MP3 ialah di mana manusia selalu berpikir jika berhadapan dengan banyak permasalahan. Akan tetapi, tidak semua masalah membuat kita terdorong untuk memikirkannya secara sungguh-sungguh. Model

Pengembangan Penalaran Melalui permainan (MP3) merupakan suatu wahana di mana anak dapat menerapkan keterampilan baru yang dipelajari dengan cara yang tepat. Banyak permainan yang dapat membantu mengembangkan kelompok-kelompok otot besar dan meningkatkan kemampuan berlari, lari belak-belok, mulai dan berhenti berlari di bawah kontrol dengan berbagai kesempatan dengan teman lain.

Perkembangan kognitif juga ditingkatkan karena anak belajar memahami dan mengikuti aturan. Dengan menerapkan strategi dalam permainan, anak juga belajar akan pentingnya ketajaman perhatian dan keterlibatan aspek mental. Menurut Santoso (dalam Furqon, 2006:6) menyatakan permainan yang dipilih untuk meningkatkan kemampuan gerak karakteristik yaitu:

1. Memberikan aktivitas maksimum pada semua anak
2. Mengembangkan inklusi dari eksklusif
3. Mudah divariasikan dan dimodifikasi
4. Membantu pengembangan berbagai kemampuan gerak
5. Menyenangkan bagi anak yang bermain.

Pembelajaran dengan pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa, agar peserta didik secara aktif mengonstruksi konsep hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah, merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengomunikasikan konsep hukum atau prinsip yang ditemukan.

Permainan tradisional adalah permainan yang dimainkan oleh anak-anak jaman dulu. Kebanyakan permainan ini dilakukan dengan cara kelompok. Kehidupan masyarakat di masa lalu yang bisa dibilang tidak mengenal dunia luar telah mengarahkan dan menuntun mereka pada kegiatan sosial dan kebersamaan yang tinggi. Terlebih kebudayaan Indonesia pada umumnya sangat menjunjung tinggi nilai-nilai kebersamaan. Hal ini yang kemudian mendorong terciptanya jenis permainan tradisional. Sayangnya perkembangan jaman khususnya perkembangan teknologi yang semakin pesat membuat jenis permainan ini perlahan mulai menghilang.

Permainan bola kecil adalah permainan yang biasanya menggunakan bola kecil dan alat lain yang digunakan untuk memainkan bola tersebut. Namun pada permainan bola besar biasanya tidak menggunakan alat untuk bermain, melainkan biasanya menggunakan anggota tubuh untuk bermain. Permainan bola kecil ini dapat dilakukan secara kelompok atau beregu, tergantung dari jenis olahraganya.

Permainan Tiboy adalah permainan yang menggabungkan antara permainan kasti dan permainan boy-boy, yang dimainkan oleh dua kelompok ataupun tim dengan jumlah 7-10 orang. Karakteristik siswa SMP, pada masa ini terjadi kematangan alat-alat seksual, dengan tumbuh dan kembangnya fungsi-fungsi organ maka ciri-ciri seks sekunder mulai berkembang seperti tumbuhnya rambut pubis dan timbulnya jakun pada anak laki-laki. Sedangkan anak perempuan mulai memasuki masa menstruasi dan mulai timbulnya buah dada. Dengan adanya kedewasaan biologis ini, remaja memiliki kemampuan biologis yang sama dengan orang-orang lainnya dalam hal reproduksi. Masa remaja awal merupakan periode yang singkat

dibandingkan dengan banyaknya perubahan yang terjadi di dalam perkembangan manusia maka masa puber merupakan periode yang paling singkat, yaitu sekitar dua sampai empat tahun pada usianya. Masa remaja awal merupakan masa pertumbuhan dan perubahan yang pesat. Perubahan-perubahan yang pesat ini akan menimbulkan dampak pada anak. Misalnya timbul keraguan, perasaan tidak mampu dan tidak aman dan dalam beberapa hal memungkinkan timbul perilaku negatif.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan jenis *quasi eksperimen* yang terdiri dari tahap pengenalan, tahap perlakuan dan di akhiri dengan tahap permainan secara keseluruhan. Dalam pengumpulan data menggunakan data kualitatif untuk menganalisis data yang berasal dari hasil observasi dan wawancara. Data yang dikumpulkan berfungsi untuk mengukur pemahaman siswa terhadap penerapan model pembelajaran penalaran melalui permainan (MP3) menggunakan pendekatan saintifik pada permainan tradisional (Tiboy) siswa kelas VIIIA SMPN 2 Nanga Pinoh.

Berdasarkan hasil uji validitas soal maka diperoleh analisis perhitungan validitas butir soal menggunakan *productmoment* dengan taraf signifikan 5%. Jika harga $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir soal dikatakan valid. Setelah uji validitas, maka dilakukan reliabilitas pada instrumen tersebut. Uji reliabilitas ini digunakan untuk mengetahui ketetapan atau konsistensi pada instrumen yang siap diujikan kapan saja.

PEMBAHASAN

Hasil r_{hitung} yang di dapatkan dibandingkan dengan r_{tabel} . Harga r_{tabel} dikatakan baik atau reliabel jika mencapai 0,7-0,8. Dari hasil perhitungan diperoleh nilai reliabilitas butir soal $r_{hitung}=0,735$, sedangkan harga r_{tabel} dengan rentang 0,7-0,8 adalah reliabel. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan demikian koefisien butir soal memiliki kriteria baik (reliabel). Dari hasil *pretest* dan *posttes* diperoleh hasil hitungan dengan rata-rata 22,8 dan nilai minimum 0 serta nilai maksimum 50. Dari hasil *pretest* sebelum mendapatkan perlakuan dengan model pembelajaran MP3 berbasis pendekatan saintifik, sedangkan dari hasil hitungan rata-rata 78 dan nilai *posttes*. Setelah mendapatkan penerapan model

pembelajaran MP3 berbasis pendekatan saintifik pada kelas VIII A di SMP N 2 Nanga Pinoh.

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Dengan kriteria pengujian jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka berdistribusi normal, tetapi jika $L_{hitung} > L_{tabel}$ maka data berdistribusi tidak normal. Hasil yang diperoleh dari uji normalitas *pretest* L_{hitung} sebesar 0,1636 dan L_{tabel} sebesar 0,173. Hasil *posttest* diperoleh L_{hitung} sebesar 0,1691 dan L_{tabel} sebesar 0,173. Jadi dapat disimpulkan bahwa dari data *pretest* dan *posttest* berdistribusi tidak normal sebab $L_{hitung} > L_{tabel}$.

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui model pembelajaran (MP3) berbasis pendekatan saintifik berpengaruh terhadap hasil belajar permainan tradisional (Tiboy), maka dari itu penelitian menggunakan uji t sebagai uji hipotesis. Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis diketahui $t_{hitung} = 4,049$ sedangkan $t_{tabel} = -1,708$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe MP3 berbasis pendekatan saintifik berpengaruh terhadap hasil

keterampilan bermain tradisional (Tiboy) pada siswa kelas VIII A di SMPN 2 Nanga Pinoh.

Berdasarkan analisis hasil penelitian peningkatan dan partisipasi siswa setelah diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran penalaran melalui permainan (MP3) menggunakan pendekatan saintifik dikaitkan dengan sikap kerjasama pada permainan tradisional (Tiboy) dalam pembelajaran penjaskes di kelas VIII A SMPN 2 Nanga Pinoh menunjukkan hasil yang dapat dilihat dari nilai rata-rata *pretest* 22,8 dan nilai rata-rata *posttest* 78.

SIMPULAN

dengan model pembelajaran penalaran melalui permainan (MP3) dengan pendekatan saintifik pada permainan tradisional (Tiboy) dapat menumbuhkan sikap kerja sama siswa dan dapat menumbuhkan sikap sportifitas serta saling membantu dalam kelompok. Saling menghargai kelompoknya dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan pada siswa kelas VIII A SMPN 2 Nanga Pinoh.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Daryanto. 2014. *Pendekatan Pembelajaran Sainifik Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media
- Enggen, P. dan Kuachak, D. 2012. *Strategi dan model pembelajaran mengajarkan konten dan keterampilan berpikir*. Jakarta: PT. Indeks.
- Hosnan. 2014. *Pendekatan Sainifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Sugiono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supranata, S. 2009. *Analisis, validitas, reliabilitas dan interpretasi hasil tes implementasi kurikulum 2004*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sutikno, S. 2014. *Metode dan Model-model Pembelajaran*. Lombok: Holistica
- Trianto. 2009. *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup