

PENGARUH PERMAINAN PIKA TERHADAP KREATIVITAS SISWA KELAS V SD NEGERI 08 NUSA KENYIKAP PADA PEMBELAJARAN PENJASKESREK

¹Bayu Sopian, ²Indria Susilawati, M.Pd, ³Nur Moh Kusuma Atmaja, M.Or

¹Mahasiswa Penjaskesrek STKIP Melawi

^{2,3} Dosen Penjaskesrek STKIP Melawi

JL. RSUD Melawi Km. 04 Kec. Nanga Pinoh, Kab. Melawi Kalimantan Barat

Email: bayu.sopian14mlw@gmail.com

smile_indria@yahoo.com,atmajanur27@gmail.com

Abstract: *This study aims to determine the effect and differences in the results of student creativity before and after using the game PIKA (Rubber Pipe) in fifth grade students of SD Negeri 08 Nusa Kenyikap. The research method used is the experimental method using one group pretest posttest design, the population in this study using a saturated sample consisting of 20 class V students. Test instruments are validity and reliability, in data analysis includes the analysis requirements test, (1) testing data normality , (2) T-Test, (3) Regression Test, (4) N-Gain Test. The results showed that there was an effect of the PIKA (Rubber Pipe) game on students' creativity in physical education learning, namely if the sig value < 0.05 then the regression was linear, the data obtained was a sig value of $0.000 < 0.05$, the data was linear, and there were also differences with data before treatment 34,963 and after treatment 798. conclusions using the PIKA Game (Rubber Pipe) on student creativity in physical education learning and can influence and optimize the creativity of physical education learning students.*

Keywords: *Pika Game (rubber pipe) Student Creativity*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh dan perbedaan hasil kreativitas siswa sebelum dan sesudah menggunakan permainan PIKA (Pipa Karet) pada siswa kelas V SD Negeri 08 Nusa Kenyikap. Metode Penelitian yang digunakan yaitu metode eksperimen dengan menggunakan *design one group pretest posttest*, populasi dalam penelitian ini menggunakan sampel jenuh terdiri 20 orang siswa kelas V. Uji instrumen yaitu Validitas dan Reabilitas, dalam analisis data meliputi Uji persaratan Analisis, (1) Menguji Normalitas Data, (2) Uji T-Tes, (3) Uji Regresi, (4) Uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh permainan PIKA (Pipa Karet) terhadap kreativitas siswa pada pembelajaran penjaskes, yaitu jika nilai sig $< 0,05$ maka regresi adalah linier, data yang diperoleh nilai sig $0.000 < 0,05$ maka data linier, dan terdapat juga perbedaan dengan data sebelum perlakuan 34.963 dan setelah perlakuan 798. kesimpulan dengan menggunakan Permainan PIKA (Pipa Karet) terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran penjaskes dan dapat mempengaruhi serta mengoptimalkan kreativitas pembelajaran penjaskes siswa.

Kata Kunci: Permainan Pika (pipa karet) Kreativitas Siswa

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk peserta didik agar secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pendidikan dapat juga diartikan sebagai usaha sadar dan sistematis untuk mencapai taraf hidup atau untuk kemajuan yang lebih baik. Pendidikan mengembangkan karakter melalui berbagai macam kegiatan, seperti penanaman nilai, pengembang budi pekerti, nilai agama, pembelajaran dan pelatihan nilai-nilai moral, dan lain sebagainya.

Pendidikan jasmani adalah suatu pendidikan seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan dan kesegaran jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan dan perkembangan watak serta kepribadian yang harmonis dalam rangka pembentukan manusia Indonesia berkualitas berdasarkan Pancasila.

Istilah kreativitas mempunyai banyak pengertian, tergantung pada cara pandang seseorang yang mengkajinya. Pada intinya kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang

baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya (Susanto, 2013: 99).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 02 April 2019 di SDN 08 Nusa Kenyikap, peneliti menemukan beberapa masalah pada pembelajaran Penjaskes. Adapun masalah yang peneliti temukan pada saat melakukan observasi pada pembelajaran Penjaskes antara lain kurangnya kreativitas dan semangat siswa dalam berolahraga karena pembelajaran kurang bervariasi sehingga siswa merasa bosan pada saat berolahraga, tidak adanya model pembelajaran yang mendorong siswa untuk aktif saat sedang berolahraga, sarana dan prasarana seperti alat-alat untuk berolahraga yang bisa digunakan untuk mendukung pembelajaran belum memadai, siswa cenderung kurang aktif saat berolahraga sehingga membuat siswa banyak yang bersantai saat berolahraga.

Maka dari itu diperlukan suatu permainan yang baru dan menarik untuk meningkatkan kreativitas dan semangat siswa dalam berolahraga, adapun permainan yang dimaksud adalah permainan PIKA (Pipa Karet). Unsur-unsur rekreasi dalam PIKA (Pipa Karet) adalah siswa diberikan kebebasan dalam melakukan gerak, siswa tidak terkekang terhadap peraturan yang

digunakan, dan yang akan diamati meliputi sportifitas, kreativitas dan kerjasama siswa pada saat melakukan permainan pika. Sportifitas dalam permainan ini merupakan hal yang harus diperhatikan seperti kejujuran dalam permainan, mengakui kesalahan, tidak curang dan menerima kekalahan. Kerjasama adalah hal yang perlu ada dalam permainan PIKA (Pipa Karet), yakni siswa melakukan permainan bukan perindividu melainkan secara kelompok, didalam sebuah permainan kerjasama kelompok sangat diperlukan dalam memperoleh hasil yang diinginkan.

METODE PENELITIAN

Sugiyono, (2010: 107) menyatakan metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. (Sugiyono (2013:3) menyatakan “Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”.

Dapat ditarik kesimpulan metode penelitian, yaitu penelitian merupakan sekumpulan peraturan, kegiatan, dan prosedur. metode yang digunakan dalam penelitian yaitu metode penelitian kuantitatif. metode kuantitatif adalah metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat

positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu.

Jenis metode dalam penelitian ini adalah eksperimen, yaitu suatu percobaan. Sugiyono (2013:107) menyatakan “metode yang menjadi bagian dari metode kuantitatif”. Bentuk pre-experimental designs yang digunakan yaitu : *one-group pretest-posttest design*.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental Designs (Nondesigns)*. Sugiyono, (2013:109) *Pre-Experimental Designs* belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh, karena 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, dan sample tidak dipilih secara random.

Desain ini diberikan *pretest* terlebih dahulu kepada sampel selanjutnya setelah itu dilanjutkan dengan pemberian perlakuan yang telah ditetapkan dan tahap akhirnya diberikan *posttest* kepada sampel, pengukuran dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan diberikan dan pelaksanaan diukur dari perbedaan antara pengukuran awal (O_1) dan pengukuran akhir (O_2).

O1 X O2

**Desain one group pretest posttest Sumber
(Sugiyono 2013:109)**

Keterangan :

O1 = nilai *pre-test* (sebelum di beri perlakuan)

X = perlakuan (*treatment*) yaitu menggunakan permainan PIKA

O2 = nilai *post-test* (setelah diberi perlakuan).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum penelitian ini dilaksanakan lebih lanjut, maka peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba permainan PIKA (Pipa Karet) yang akan di jadikan sebagai acuan penilaian kreativitas siswa *pre-test* maupun *post-test* sebagai instrumen (Angket) yang akan dipakai pada saat penelitian. Adapun tes ini dilakukan di SD Negeri 08 Nusa Kenyikap, khususnya di kelas V SD pada tanggal 13 Juli 2019.

Uji Validitas

Soal diuji cobakan pada siswa SD Negeri 08 Nusa Kenyikap. Instrumen diuji cobakan kepada 20 orang siswa. Penghitungan validitas dilakukan dengan menggunakan teknik korelasi *pearson product moment* dengan dan di hitung menggunakan program **SPSS versi 17.0**. Sebuah angket dapat dikatakan valid jika

memenuhi syarat yaitu $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf nyata $\alpha = 0,04$. Angket di nyatakan valid apabila nilai korelasi yang di peroleh lebih dari batasan-batasan yang di tentukan (r_{tabel}), sedangkan jika nilai korelasi yang di peroleh kurang dari r_{tabel} maka Angket dianggap tidak valid. Nilai r_{tabel} dengan jumlah responden 20 yaitu 0.444, dengan demikian apabila nilai korelasi $>$ dari 0,444 maka Angket di nyatakan valid

Uji Reabilitas

Setelah pengujian validitas, soal kemudian angket di uji reabilitasnya. Pengujian reabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha* dan dihitung dengan menggunakan program **SPSS versi 17.0**. Instrumen di katakan reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha* $\geq r_{tabel}$ (Sugiono, 2014;121). Nilai r_{tabel} dengan jumlah responden 20 yaitu 0,444 dengan demikian apabila nilai *Cronbach's Alpha* $\geq 0,444$ maka soal di nyatakan reliabel. Data pengujian reliabilitas dapat di lihat pada tabel di bawah ini.

Berdasarkan hasil uji reliabilitas di atas terdapat dua tabel dari yang pertama *reability statistics pre-test* dan *reability statistics post-test*. Dari tabel tersebut dapat diketahui nilai reliabilitas angket *pre-test* yaitu sebesar 1,468 dan nilai reabilitas pada butir angket *post-test* adalah sebesar 0,028. Karena nilai kedua tabel diatas lebih besar

dari 0,444 maka dapat di simpulkan bahwa alat ukur dalam penelitian tersebut dinyatakan reliabel

Uji Normalitas

Pengujian normalitas pada penelitian ini menggunakan *one sample kolmogorov smirnov test* dengan menggunakan program **SPSS versi 17.0**. Perhitungan uji normalitas data kreativitas siswa sebelum dan setelah perlakuan. dapat diketahui nilai signifikansi Asymp.Sig (2-tailed) sebesar 0,875 lebih besar dari 0,05. Maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas kolmogorov-smirnov di atas, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Dengan demikian, asumsi atau persyaratan normalitas dalam model regresi sudah terpenuhi.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 08 Nusa Kenyikap selama 4 hari dalam kurun waktu 1 minggu, subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 20 orang, dan objek dalam penelitian ini adalah “Pengaruh Permainan Pika (Pipa Karet) Terhadap Kreativitas Siswa Kelas V SD Negeri 08 Nusa Kenyikap Pada Pembelajaran Penjaskes. Sebelum melakukan penelitian terlebih dahulu dilakukan uji coba instrumen terhadap angket yang akan digunakan dalam penelitian.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan kreativitas siswa pada pembelajaran penjaskes melalui permainan pipa karet (PIKA) sebelum dan sesudah di terapkannya permainan PIKA pada siswa kelas V SD Negeri 08 Nusa Kenyikap. Tahap awal dari penelitian, peneliti melakukan penyusunan instrumen yang akan di gunakan dalam penelitian. Instrumen pada penelitian ini yaitu berupa angket *pre-test* dan *post-test*, angket tersebut digunakan untuk mengukur tingkat kreativitas siswa terhadap pembelajaran yang telah diberikan. Untuk mendapatkan instrumen yang baik maka di perlukan pengujian pada instrumen-instrumen yang akan di gunakan.

Angket yang di buat berupa angket evaluasi diri pada kreativitas siswa yang berjumlah 20 butir *pre-test* dan 20 butir *post-test*. Sebelum angket digunakan peneliti terlebih dahulu melakukan pengujian validitas angket dengan teknik *pearson korelasi product momen* dengan menggunakan program **SPSS versi 17.0**. Pengambilan keputusan pada uji validitas dilakukan dengan batasan r tabel dengan nilai signifikansi 0,444. Dari perhitungan uji validitas diperoleh 20 butir angket *pre-test* dan 20 butir angket *post-test* yang valid.

Uji instrumen selanjutnya yaitu uji reabilitas. Angket yang di uji reabilitasnya yaitu angket yang dinyatakan valid. Pengujian reabilitas dilakukan dengan menggunakan *Crobatc'h Alfa* pada program **SPSS versi 17.0**. Apabila nilai *Crobatc'h Alfa* > r tabel, maka angket dinyatakan reliabel. Dari hasil perhitungan diperoleh data bahwa semua butir pada angket dinyatakan reliabel.

Proses selanjutnya yaitu kegiatan inti dari penelitian yaitu proses pembelajaran. Peneliti memberikan lembar angket *pre-test* kepada siswa tanpa adanya perlakuan, kemudian setelah dua hari selanjutnya peneliti memberikan pelajaran dengan mengajak siswa untuk melakukan permainan pipa karet (PIKA) setelah itu peneliti memberikan angket *posttest* untuk mengetahui kreatifitas siswa setelah mendapat perlakuan dengan menggunakan permainan pipa karet (PIKA).

Selama proses pembelajaran peneliti menemukan beberapa permasalahan yang membuat siswa kesulitan dalam mengembangkan kreatifitas yang ada pada diri siswa itu sendiri. Hal ini dikarenakan siswa kurang memperhatikan ketika peneliti sedang menjelaskan materi dan disebabkan oleh keadaan kelas yang kurang kondusif untuk digunakan dalam proses pembelajaran serta kurangnya perhatian guru untuk

meningkatkan kreativitas yang ada pada anak. Maka dari itu untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti berinisiatif untuk mencari solusi yang bisa meningkatkan kreativitas belajar siswa dengan membuat sebuah permainan kecil yaitu permainan pipa karet (PIKA).

Pembelajaran terdiri dari 3 langkah yaitu pengajaran tes dan simulasi siswa setelah dan sesudah diberikan perlakuan dengan menerapkan permainan Pika (pipa karet) lebih tinggi dari pada pemahaman siswa sebelum mendapat perlakuan. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata *post-test* siswa 34,963 sedangkan rata-rata *pre-test* 798. Serta terlihat dari uji regresi jika nilai sig < 0,05 maka regresi adalah linier. Dapat disimpulkan terdapat perbedaan dan pengaruh pada kreatifitas siswa setelah menggunakan Permainan PIKA (pipa karet).

Data pemahaman siswa selanjutnya dilakukan pengujian prasyarat analisis. Uji prasyarat analisis yang pertama yaitu uji normalitas data untuk mengetahui data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan program **SPSS Statistics 17.0**. Berdasarkan hasil tersebut diketahui nilai signifikansi Asymp.Sig (2-tailed) sebesar 0,875 lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa populasi data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

Selanjutnya data hasil belajar siswa dilakukan pengujian *n-gain*, dari penghitungan gain di peroleh nilai gain sebesar 203 data tergolong rendah. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dan perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah mendapat perlakuan dengan permainan pika (pipa karet). Dari perhitungan tersebut bahwa permainan pipa karet (PIKA) terbukti bisa meningkatkan kreatifitas pada siswa kelas V SD Negeri 08 Nusa Kenyikap.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah peneliti lakukan, maka dapat disimpulkan beberapa hal yang berkaitan dengan hipotesis penelitian secara khusus sebagai berikut.

1. Terdapat pengaruh kreativitas siswa sebelum dan sesudah diterapkannya permainan PIKA (Pipa Karet) dalam pembelajaran penjaskes pada pada siswa di kelas V SD Negeri 08 Nusa Kenyikap, dari hasil yang diperoleh dari 20 siswa menunjukkan jumlah nilai rata-rata *pretest* sebesar 0,724 dan *posttest* sebesar 0,770
2. Terdapat pengaruh kreativitas siswa setelah diterapkannya permainan PIKA (Pipa Karet) dalam pembelajaran penjaskes dari jumlah siswa 20 menunjukkan nilai signifikan

asympt.sig (2-tailed) sebesar 0,921 lebih besar dari 0,05.

3. Terdapat Perbedaan kreativitas siswa dalam pembelajaran penjaskesrek Sebelum dan setelah diterapkannya permainan PIKA (pika karet) di lihat dari nilai rata-rata untuk sebelum perlakuan 34.963 dan setelah perlakuan adalah 798 artinya rata-rata sebelum perlakuan lebih rendah dari setelah mendapat perlakuan. Maka dari itu dengan menggunakan permainan PIKA (Pipa Karet) dapat mengetahui pengaruh dan melihat perbedaan kreativitas siswa pada mata pelajaran penjaskes siswa kelas V SD Negeri 08 Nusa Kenyikap.

DAFTAR PUSTAKA

- Sudjana, Nana. 2003. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono.(2013). *Statistika untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta