

**APLIKASI PENDEKATAN *ACTIVE LEARNING* TERHADAP  
KEMAMPUAN PERMAINAN MINI BRIDGE SISWA  
KELAS IV SD NEGERI 004 RAMBAH SAMO**

Oleh  
**Debby Indah<sup>1</sup> dan Nurtia Nilam Sari<sup>2</sup>**  
STKIP Rokania  
[baisangka@gmail.com](mailto:baisangka@gmail.com)

---

**Article History**

Received : September 2018

Accepted : Oktober 2018

Published : November 2018

---

**Keywords**

*The Active Learning,  
Mini-Bridge ability.*

---

**Abstract**

*The meaning of this research to increase the mini-bridge game ability of class 4<sup>th</sup> SD Negeri 004 Rambah Samo. The method used in this research is an quasi experiment that give active learning application to rise mini-bridge game ability. The research data shows that, the pre-test mini-bridge game ability is 31,51 percent is lower, and post-test bridge game ability is 56,67 percent is lower. Analysis data indicates that  $t\text{-count} > t\text{-table}$  is  $23,32 > 1.645$ , it meant that the increasing of active learning application against mini-bridge game ability. The increasing of mini-bridge game ability of student is 25,51 percent. Conclusion, the increasing of active learning application against mini-bridge game ability of student class 4<sup>th</sup> of SD Negeri 004 Rambah Samo.*

---

**Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan permainan *mini bridge* siswa kelas IV SD Negeri 004 Rambah Samo. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi eksperimen yaitu memberikan perlakuan aplikasi *active learning* untuk meningkatkan kemampuan permainan *mini bridge* siswa

kelas IV SD Negeri 004 Rambah Samo. Data penelitian dianalisis menggunakan uji t-tes. Hasil penelitian menunjukkan, *pretest* kemampuan permainan mini bridge siswa adalah 31,51% dikategorikan rendah dan *posttest* kemampuan permainan mini bridge siswa adalah 56,67% dikategorikan rendah. Analisa data didapatkan t hitung > t tabel yaitu  $23,32 > 1,645$ , berarti terdapatnya peningkatan perlakuan aplikasi *active learning* terhadap kemampuan permainan mini bridge. Peningkatan kemampuan permainan mini bridge siswa sebesar 25,51%. Disimpulkan, terjadinya peningkatan perlakuan aplikasi *active learning* terhadap kemampuan permainan mini bridge siswa kelas IV SD Negeri 004 Rambah Samo.

---

## A. Pendahuluan

Olahraga bridge merupakan sport otak yang sejak PON VII di Surabaya telah dipertandingkan, namun gaungnya dikalangan masyarakat tidak setenar sepakbola, bolavoli dan olahraga lainnya. Asbi (2010) mengemukakan “bridge adalah *intelligence sport* yang melatih intelegensia, sportivitas dan dedikasi yang tinggi. Melatih dan mengembangkan kapabilitas seseorang dalam berpikir kritis, sistematis, dan memiliki ketangguhan mental untuk mengatasi setiap permasalahan yang dihadapi”. GABSI (2015) mengemukakan manfaat bridge, diantaranya: (a) Meningkatkan kemampuan memori dan kosentrasi, (b) Meningkatkan kemampuan menyusun dan memodifikasi strategi (*plans*), (c) Mengembangkan kemampuan mengambil keputusan dan kerjasama team, (d) Meningkatkan kemampuan logika dan *analytical skills*, dan (e) Meningkatkan *social skills*”. Berdasarkan kutipan di atas, permainan mini bridge dapat mengembangkan

potensi seseorang dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor dalam mengambil keputusan untuk mengatasi setiap permasalahan yang dihadapi.

Dengan tingkat kesulitan yang membutuhkan kemampuan berfikir dalam bermain bridge, maka tidak heran banyak masyarakat tidak tertarik dengan olahraga ini. Akan tetapi permainan bridge merupakan olahraga yang sangat ringan untuk dikembangkan, karena dari segi sarana dan prasarana sangat sederhana yaitu hanya butuh satu pack kartu remi, dapat dilakukan kapanpun, dimanapun dan tidak terfokus pada ruangan tertentu. Permainan mini bridge dapat dilakukan dalam mengisi sela-sela waktu luang jam istirahat belajar maupun pekerjaan. Berarti, permainan mini bridge dapat dilakukan dalam berbagai kesempatan.

Salah satu usaha untuk memasyarakatkan olahraga bridge adalah melalui jalur pendidikan ditingkat sekolah. Pengurus Besar Gabungan Bridge Indonesia (GABSI) menciptakan suatu

pola agar masyarakat terutama siswa di sekolah mudah mempelajari permainan bridge yaitu melalui permainan mini bridge. GABSI (2015) mengemukakan “Mini Bridge menyederhanakan bagian *bidding* dari permainan bridge”. Iskandar (dalam Sugeng pada Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia 2010) menyatakan, “Permainan mini bridge adalah permainan yang dimainkan oleh 4 orang siswa yang saling berpasangan utara berpasangan dengan selatan dan timur berpasangan dengan barat dalam satu meja dengan menggunakan satu pack kartu joker (remi)”. Berarti, permainan mini bridge merupakan permainan dengan menggunakan cara penawaran yang lebih mudah dan sederhana untuk menuju permainan bridge yang sebenarnya.

Mensosialisasikan permainan mini bridge, GABSI sejak tahun 2004 telah bekerjasama dengan dinas pendidikan nasional memasukkan mini bridge dalam pertandingan OOSN (Olimpiade Olahraga Siswa Nasional). Adanya kegiatan ini

secara tidak langsung menggerakkan pihak sekolah terutama guru olahraga melakukan pembinaan olahraga mini bridge melalui kegiatan ekstrakurikuler olahraga ditingkat sekolah.

Untuk meningkatkan ketertarikan siswa terhadap permainan mini bridge maka diperlukan suatu pendekatan dalam pengajaran. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran mini bridge yaitu *active learning*. Panen (dalam Cahyo 2013) mengemukakan “*Active learning* (belajar aktif) merupakan suatu pendekatan dalam pengelolaan sistem pembelajaran melalui cara-cara belajar aktif menuju belajar mandiri. Kemampuan belajar mandiri ini merupakan tujuan akhir dari pembelajaran aktif. Kegiatan pembelajaran mesti dirancang dengan baik agar bermakna bagi peserta didik. Belajar yang bermakna terjadi bila peserta didik mampu memutuskan apa yang akan dipelajari dan bagaimana cara mempelajarinya”. Berarti, pendekatan *active learning* merupakan pendekatan

belajar yang mengaktifkan peserta didik untuk aktif belajar secara mandiri.

Pembelajaran aktif membuat peserta didik mengaktifkan dirinya belajar agar memperoleh informasi dan pengalaman. Selain itu, Cahyo (2013) menyatakan “Pembelajaran aktif sering kali dikombinasikan dengan pembelajaran kerjasama atau kolaborasi dimana siswa bekerja secara interaktif dalam tim yang memajukan ketergantungan dan tanggungjawab individu untuk mencapai tujuan bersama”. Berarti, pendekatan pembelajaran aktif dapat diterapkan dalam pengajaran permainan mini bridge yang membutuhkan tanggungjawab individu untuk kerjasama tim dalam memenangkan permainan.

## B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah quasi eksperimental. Maolani (2015) menyatakan “Penelitian quasi eksperimental boleh digunakan bila penelitian eksperimental sungguhan tidak

mungkin dapat dilaksanakan . karena rancangan penelitian quasi eksperimental tidak dapat memberikan kontrol penuh, sangatlah penting bagi seseorang peneliti untuk menyadari variabel mana dalam rancangan tidak dapat dikontrol sempurna”. Berarti, penelitian ini memberikan perlakuan pendekatan *active learning* dalam meningkatkan kemampuan permainan mini bridge.

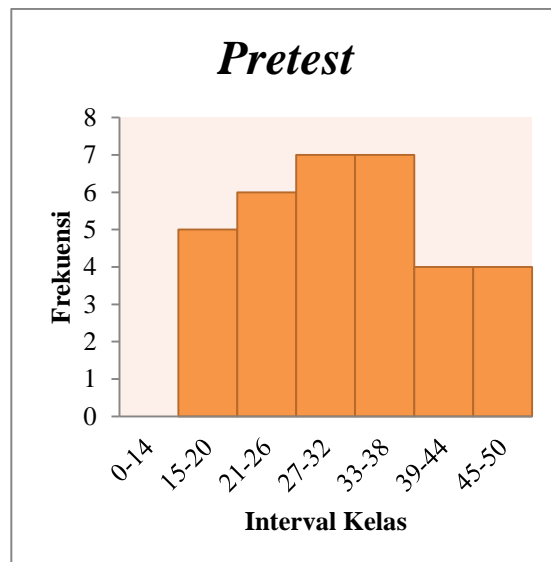
## C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

### 1. Hasil Penelitian

Data *pretest* kemampuan permainan mini bridge siswa kelas IV SD Negeri 004 Rambah Samo yang diperoleh pada tanggal 12 Februari 2018 tertera pada tabel distribusi frekuensi data berikut ini.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Data *Pretest* Kemampuan Permainan Mini Bridge Siswa Kelas IV SD Negeri 004 Rambah Samo

No	Interval Kelas	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
1	15-20	5	15,15%
2	21-26	6	18,18%
3	27-32	7	21,21%
4	33-38	7	21,21%
5	39-44	4	12,12%
6	45-50	4	12,121%
Jumlah		33	100%



Gambar 1. Grafik Histogram Distribusi Frekuensi Data *Pretest* Kemampuan Permainan Mini Bridge Siswa Kelas IV SD Negeri 004 Rambah Samo

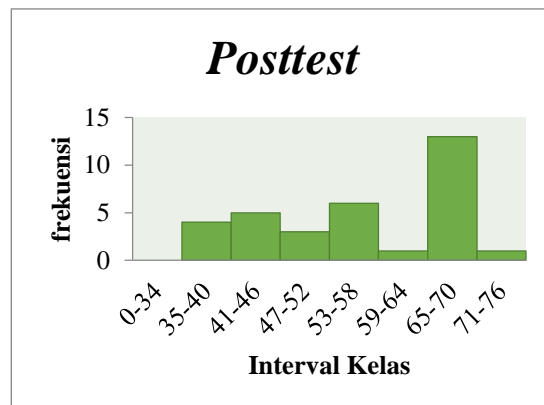
Berdasarkan tabel di atas, diperoleh skor tertinggi sebesar 50 dan skor terendah sebesar 15 dengan rata-rata skor (mean) sebesar 31,51. Berarti, *pretest* kemampuan permainan mini bridge siswa adalah 31,51% dikategorikan rendah. Untuk jelasnya distribusi frekuensi data terlihat pada grafik histogram di bawah ini:

Perlakuan aplikasi pendekatan *active learning* yang diberikan selama 11 kali pertemuan siswa kelas IV SD Negeri 004 Rambah Samo. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan permainan mini bridge yang dicapai oleh siswa diambil data *posttest* pada tanggal 30 April 2018 yang tertera pada tabel distribusi frekuensi data berikut ini:

**Tabel 2. Distribusi Frekuensi Data *Posttest* Kemampuan Permainan Mini Bridge Siswa Kelas IV SD Negeri 004 Rambah Samo**

No	Interval Kelas	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
1	35-40	4	12,12%
2	41-46	5	15,15%
3	47-52	3	9,09%
4	53-58	6	18,18%
5	59-64	1	3,03%
6	65-70	13	39,39%
7	71-76	1	3,03%
Jumlah		33	100%

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh skor tertinggi sebesar 75 dan skor terendah sebesar 35 dengan rata-rata skor (mean) sebesar 56,67. Berarti, *Posttest* kemampuan permainan mini bridge siswa adalah 56,67% dikategorikan rendah Untuk jelasnya distribusi frekuensi data terlihat pada grafik histogram di bawah ini:



Gambar 2. Grafik Histogram Distribusi Frekuensi Data *Posttest* Kemampuan Permainan Mini Bridge Siswa Kelas IV SD Negeri 004 Rambah Samo

Hasil analisis yang dilakukan dengan memakai uji t berpasangan diajukan Ho adalah tidak terjadinya peningkatan perlakuan aplikasi *active learning* terhadap kemampuan permainan mini bridge siswa kelas IV SD Negeri 004 Rambah Samo sedangkan Ha adalah terjadinya peningkatan perlakuan aplikasi *active learning* terhadap kemampuan permainan mini bridge siswa kelas IV SD Negeri 004 Rambah Samo. Dasar pengambilan keputusan adalah diterima Ho jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  dengan

signifikan 0.05 dan diterima  $H_a$  jika  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel dengan sinigfikan 0.05. Untuk jelasnya terlihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Uji t-tes Aplikasi *Active Learning* terhadap Kemampuan Permainan Mini Bridge Siswa Kelas IV SD Negeri 004 Rambah Samo

Mean		t hitung	df	t tabel $\alpha$ 0.05	Kesimpulan
Pretest	Posttest				
31,51	56,67	23,31	32	1,645	signifikan

Berdasarkan tabel di atas, ternyata didapatkan  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel yaitu  $23,32 > 1,645$ , berarti  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Disimpulkan, terjadinya peningkatan perlakuan aplikasi *active learning* terhadap kemampuan permainan mini bridge siswa kelas IV SD Negeri 004 Rambah Samo.

## 2. Pembahasan

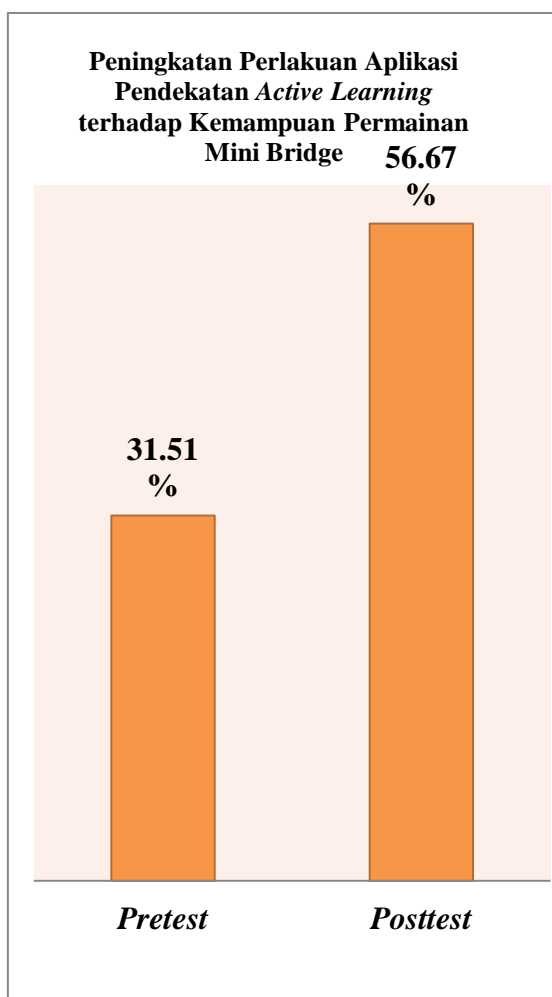
Jkb Hasil penelitian diperoleh terjadinya peningkatan kemampuan permainan mini bridge siswa kelas IV SD Negeri 004 Rambah Samo setelah memberikan perlakuan aplikasi

pendekatan *active learning* selama 11 kali pertemuan dalam 11 minggu. Peningkatan terjadi dapat dilihat dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 31,51 menjadi nilai rata-rata *posttest* sebesar 56,67 yang lebih jelasnya tertera pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. Peningkatan Aplikasi *Active Learning* terhadap Kemampuan Permainan Mini Bridge Siswa Kelas IV SD Negeri 004 Rambah Samo

Mean		Selisih	Keterangan
Pretest	Posttest		
31,51	56,67	25,51	Terjadi peningkatan

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh peningkatan kemampuan permainan mini bridge siswa sebesar 25,51% dari nilai kemampuan sebesar 31,51 menjadi sebesar 56,67 dari perlakuan aplikasi pendekatan *active learning* yang dilakukan. Untuk lebih jelasnya tabel di atas tertera pada gambar di bawah ini:



Gambar 3. Grafik Histogram Peningkatan Aplikasi Pendekatan Active Learning terhadap Kemampuan Permainan Mini Bridge Siswa Kelas IV SD Negeri 004 Rambag Samo

Kemampuan permainan mini bridge siswa secara keseluruhan terjadi peningkatan, akan tetapi persentase peningkatan dikategorikan rendah yaitu 25,51%. Hal ini dibuktikan dari 33 orang siswa menjadi sampel penelitian, hanya 8 orang siswa yang dikategorikan cukup baik dalam menyerap permainan mini bridge dengan perlakuan aplikasi pendekatan *active learning*.

Rendahnya persentase peningkatan kemampuan siswa dalam permainan mini bridge disebabkan olahraga bridge baru dikenal oleh siswa. Olahraga bridge yang menggunakan kartu membuat siswa tertarik, karena siswa telah mengenal kartu remi yang biasa mereka gunakan untuk bermain. Ketertarikan siswa dibuktikan dengan siswa aktif dalam mengikuti setiap pembelajaran. Sesuatu hal yang baru bagi usia mereka membuat mereka banyak bertanya karena rasa ingin tahu yang tinggi.

Dari perlakuan pendekatan *active learning* yang diberikan siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran akan tetapi

sebagian besar siswa lemah dalam menentukan kontrak (*bidding*) dan melakukan permainan (*playing*) permainan mini bridge. Menentukan kontrak permainan dibutuhkan pemikiran yang fokus, harus dapat menghafal tingkatan kontrak dan menentukan kontrak tepat dengan kartu pegangan, kartu yang ada sama patner dan lawan main. Sebagian besar siswa belum hafal tingkatan kontrak dan menentukan kontrak dengan tepat.

Dalam memainkah kontrak yang ditetapkan, siswa belum tepat memperkirakan kartu yang akan diturunkan untuk memperoleh trik dan memenang kontrak permainan. Dalam memainkan kartu siswa menurunkan kartu seperti mereka memainkan kartu remi tanpa mereka pikirkan kartu yang diturunkan dapat memenangkan trik untuk memenuhi kontrak yang ditentukan atau merebut kontrak yang ditentukan oleh lawan main.

Berarti, rendahnya kemampuan permainan mini bridge siswa lebih didasari oleh kurangnya pemahaman siswa

terutama terhadap menentukan kontrak (*bidding*) dan memainkan kartu (*playing*). Untuk itu kedepannya perlu peningkatan dalam pelaksanaan pembelajaran, diantaranya frekuensi latihan yang ditingkatkan setiap minggunya, variasi materi mengenai pemahaman menentukan kontrak dan memainkan kartu, serta meningkatkan pengajaran melalui bimbingan yang ekstra. Dengan begitu diharapkan olahraga bridge menjadi olahraga yang diminati dan membantu pembentukan kualitas individu seutuhnya.

#### **D. Simpulan dan Saran**

Kegiatan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan, bahwa terjadinya peningkatan perlakuan aplikasi *active learning* terhadap kemampuan permainan mini bridge siswa kelas IV SD Negeri 004 Rambah Samo, akan tetapi kemampuan permainan mini bridge siswa dikategorikan rendah.

## **Daftar Pustaka**

Asbi, Taufik. 2010. *Belajar Bridge*.  
Jakarta: GABSI.

Cahyo, Agus N. 2013. *Panduan Aplikasi  
Teori-teori Belajar Mengajar  
Teraktual dan Terpopuler*,  
Jogjakarta: DIVA Press

GABSI. 2015. *Mini Bridge*. Jakarta

GABSI. 2015 *Modul Mengajar Bridge*.  
Jakarta

*Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia,  
Volume 7 Nomor 2 Tahun 2010:*  
Jurusan Pendidikan Olahraga  
Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Yogyakarta

Maolani, Rukaesih A, Ucu Cahyana. 2015  
*Metodologi Penelitian Pendidikan*,  
Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Sudjana. 1992. *Metode Statistika*.  
Bandung: Tarsito.

Tampubolon, Saur. 2014. *Penelitian  
Tindakan Kelas*. Jakarta: Erlangga