

# PENGARUH LATIHAN PERMAINAN CATUR TERHADAP PRESTASI AKADEMIK SISWA SD SE-KABUPATEN TRENGGALEK

**Hendra Mashuri, M.Pd.**

Penjaskesrek Universitas Nusantara PGRI Kediri

*hendramashuri@unpkediri.ac.id*

## **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh latihan permainan catur terhadap prestasi akademik bagi siswa SD se-Kabupaten Trenggalek. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Populasi penelitian adalah seluruh siswa SD se-Kabupaten Trenggalek dan sampel yang digunakan adalah 30 siswa dari SD Negeri 1 Ngares. Instrumen yang digunakan adalah nilai rapor sekolah pada semester ganjil dan semester genap. Teknik analisis data menggunakan uji-t dengan taraf signifikan 5%.

Hasil penelitian ini adalah hasil belajar siswa SD se-Kabupaten Trenggalek sebagai kelompok eksperimen yang berlatih permainan catur terhadap prestasi akademik sangat signifikan. Hal ini dibuktikan dengan  $t$  hitung kelompok eksperimen = 4,659 >  $t$  tabel = 2,045. Hasil belajar belajar siswa SD se-Kabupaten Trenggalek sebagai kelompok kontrol yang tidak menggunakan latihan catur terhadap peningkatan prestasi akademik tidak signifikan yaitu dengan  $t$  hitung = 0,411 <  $t$  tabel = 2,045. Terdapat perbedaan antara rata-rata prestasi akademik kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol dengan  $t$  hitung = 3,789 >  $t$  tabel = 2,00172. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan pelatihan permainan catur terhadap peningkatan prestasi akademik siswa SD se-Kabupaten Trenggalek.

**Kata Kunci:** Latihan, Permainan Catur, Prestasi Akademik

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah investasi jangka panjang yang memerlukan usaha yang cukup besar, hal ini diakui oleh semua orang atau suatu bangsa demi kelangsungan masa depannya. Demikian halnya dengan Indonesia menaruh harapan besar terhadap pendidik dalam perkembangan masa depan bangsa ini, karena dari sanalah tunas muda harapan bangsa sebagai generasi penerus dibentuk. Meski diakui bahwa pendidikan adalah investasi besar jangka panjang yang harus ditata, disiapkan dan diberikan sarana maupun prasarananya, tetapi sampai saat ini Indonesia masih berkebutakan pada permasalahan klasik dalam hal ini yaitu kualitas pendidikan. Problematika ini

setelah dicoba untuk dicari akar permasalahannya adalah bagaimana sebuah mata rantai yang melingkar dan tidak tahu darimana mesti harus diawali. Melihat kondisi prestasi atau hasil belajar siswa tersebut beberapa upaya dilakukan salah satunya adalah pemberian latihan permainan catur kepada siswa. Dengan pemberian latihan permainan catur kepada siswa diharapkan siswa dapat meningkatkan aktifitas belajarnya.

Menurut H.J.R. Murray dalam Lukman (2009:3) catur berasal dari India dan mulai pada abad ke-6. Di sana catur dikenal dengan nama *chaturanga* yang artinya empat unsur terpisah. Catur menggambarkan kehidupan yang memiliki unsur air, tanah, bumi dan udara karena dalam permainannya, catur menyimbolkan cara-cara hidup manusia. Menurut Benyamin Franklin dalam Suwaji (2006:140) banyak pemikiran bermutu dan bernilai tinggi dapat diperoleh serta diperkuat melalui permainan catur. Banyak orang yang belum mengetahui manfaat catur dalam peningkatan prestasi seseorang. Catur diyakini bisa membuat emosi anak menjadi lebih tenang, karena permainan catur mengajarkan pentingnya kesabaran. Catur juga bisa membuat otak anak terasah hingga ia bisa terpacu untuk belajar lebih keras. Tak heran jika banyak pecatur terkenal di dunia juga berprofesi sebagai ilmuwan. Oleh karena itu permainan catur diyakini bisa meningkatkan prestasi akademik siswa.

Harapan terhadap permainan catur tidak lepas dari pelatihan permainan catur yang membawa seseorang untuk bisa memainkan permainan catur dan bisa berprestasi dalam permainan catur. Pemberian latihan catur yang sistematis memerlukan tahapan belajar yang tepat dan baik. Pemberian materi latihan untuk permainan catur yang diberikan kepada siswa yaitu:

1. Tahap Pengenalan

- a. Menunjukkan kepada siswa bagaimana permainan catur dengan menarik.
- b. Memperlihatkan video catur agar siswa tertarik untuk belajar dan tidak jenuh.
- c. Menjelaskan tujuan, manfaat dan filosofi permainan catur bagi kehidupan.

2. Tahap Belajar 1

- a. Menjelaskan dan menunjukkan kepada siswa apa saja buah catur itu.
- b. Menjelaskan kepada siswa nilai-nilai buah catur tersebut.

- c. Mengajak siswa mendemonstrasikan langkah-langkah buah catur tersebut.
  - d. Memberikan kuis-kuis disela-sela pembelajaran agar memberikan kesempatan bagi siswa menunjukkan daya tangkap dan kreatifitas mereka.
  - e. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila ada yang masih belum dipahami.
3. Tahap Belajar 2
- a. Menjelaskan dan menunjukkan kepada siswa bagaimana memenangkan permainan.
  - b. Mengajak siswa untuk mencoba bermain dan didampingi pelatih untuk dikoreksi dan dibenarkan agar siswa perlahan mengerti langkah-langkah buah dengan baik.
  - c. Memberikan quiz untuk materi sebelumnya dan menjelaskan lagi beberapa materi apabila ada yang kurang dipahami.
  - d. Memberikan sesi tanya kepada Pelatih.
4. Tahap Belajar 3
- a. Menunjukkan kepada siswa dan memberikan contoh bagaimana membunuh raja lawan dan memenangkan pertandingan serta memberikan contoh kepada siswa untuk promosi pion.
  - b. Menunjukkan kepada siswa bagaimana bermain ending (akhir). Tujuannya siswa harus tau dan memahami mana kuburan raja dan bagaimana membunuhnya dan menunjukkan kepada siswa trik Skakmat dengan praktis.
  - c. Memberikan kesempatan kepada siswa agar mendemonstrasikan materi yang sudah tersampaikan tadi.
  - d. Memberikan sesi tanya jawab antara siswa dan pelatih sampai siswa benar-benar paham untuk melanjutkan materi.
5. Tahap Belajar 4
- a. Mendemonstrasikan bagaimana cara bermain di babak tengah.
  - b. Menunjukkan kepada siswa bagaimana memanfaatkan keunggulan materi atas lawan.
  - c. Memberikan quiz bagaimana menang materi di permainan tengah agar membantu siswa mengoptimalkan kecerdasannya.

- d. Mengajak siswa bermain catur dengan teman-temannya dan pelatih mengoreksi.

Pemberian latihan permainan catur secara sistematis diyakini akan memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan pola berfikir siswa sehingga dapat meningkatkan prestasi akademik siswa sekolah dasar se-Kabupaten Trenggalek. Maka dari itu, perlu adanya penelitian yang akan membuktikan secara empiris latihan permainan catur terhadap peningkatan prestasi belajar terhadap generasi muda bangsa Indonesia, khususnya siswa sekolah dasar.

## **METODE PENELITIAN**

### **1. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif dicirikan oleh pengujian hipotesis dan digunakannya instrumen-instrumen tes yang standar (Maksum, 2009a:11). Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen. Penelitian eksperimen adalah usaha membuat hubungan sebab dan akibat pada variabel penelitian (Thomas dan Nelson, 1996).

### **2. Waktu dan Tempat Penelitian**

### **3. Populasi dan Sampel Penelitian**

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa sekolah dasar yang mengikuti ekstrakurikuler catur se-Kabupaten Trenggalek. Sampel yang digunakan berjumlah 30 siswa yang diambil secara random.

### **4. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mendapatkan data penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah nilai rapor untuk mengetahui prestasi akademik siswa sekolah dasar. Langkah-langkah pengambilan data dengan mengumpulkan rapor yang telah dikumpulkan oleh siswa baik siswa yang menjadi subjek atau kelompok kontrol. Data yang di peroleh dipilah berdasarkan nilai rapor semua mata pelajaran yang sudah ditentukan, lalu di kalkulasi dan dibandingkan antara sample dan kelompok kontrol.

## 5. Teknik Analisis Data

Metode analisa yang digunakan adalah T-Test. Sampel sejenis dimaksudkan bahwa distribusi data yang dibandingkan berasal dari subjek yang sama. Menurut Maksum (2007:41) menyatakan bila kita ingin menganalisis perbedaan antara hasil pretest dan posttest pada kelompok tertentu, maka dapat menggunakan T-Test sampel sejenis apapun.

## HASIL PENELITIAN

### 1. Deskripsi Hasil Penelitian

Tabel 1 Deskripsi Hasil Penelitian

Kelompok	Rata-rata		
	Pre-test	Post-test	Beda
Eksperimen	907,97	928,87	20,90
Kontrol	883	884,1	1,10

Berdasarkan tabel 1, dapat diketahui nilai rata-rata pre-test kelompok eksperimen adalah 907,97. Nilai rata-rata post-test adalah 928,87. Nilai beda adalah 20,90. Sedangkan pada kelompok kontrol nilai rata-rata pre-test adalah 883, nilai rata-rata post-test adalah 884,1, dan nilai beda adalah 1,1. Hal ini dapat disimpulkan terdapat peningkatan prestasi akademik kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

### 2. Pengujian Hipotesis

Tabel 2 Pengujian Beda Rata-Rata

One-Sample Test						
Test Value = 0						
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
eksperimen	4.659	29	.000	20.90000	11.7249	30.0751
kontrol	.411	29	.684	1.10000	-4.3786	6.5786

Berdasarkan tabel 2 di atas dapat diketahui nilai t hitung kelompok eksperimen = 4.659 > t tabel = 2,045, nilai sig = 0.000 <  $\alpha$  = 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari pemberian latihan permainan catur terhadap peningkatan prestasi akademik siswa SD se-Kabupaten Trenggalek. Sedangkan kelompok kontrol mendapatkan nilai t

hitung = 0,411 < t tabel = 2,045, nilai sig = 0,684 >  $\alpha$  = 0,05. Maka dapat disimpulkan tidak ada peningkatan prestasi akademik terhadap kelompok kontrol.

Tabel 3 Uji Beda Rata-Rata antar Kelompok

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
prestasi akademik	Equal variances assumed	3.225	.078	3.789	58	.000	19.800	5.225	9.341	30.259
	Equal variances not assumed			3.789	47.347	.000	19.800	5.225	9.291	30.309

Berdasarkan tabel 3 di atas, dapat diketahui nilai t hitung = 3,789 > t tabel = 2,00172, sig = 0,000 <  $\alpha$  = 0,05 maka Ho ditolak, artinya bahwa ada perbedaan antara rata-rata prestasi akademik kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan pelatihan permainan catur terhadap peningkatan prestasi akademik siswa SD se-Kabupaten Trenggalek.

## DISKUSI

Hasil dari analisis data menunjukkan bahwa terdapat pengaruh latihan permainan catur terhadap peningkatan prestasi akademik siswa SD se-Kabupaten Trenggalek. Pemberian latihan catur terhadap siswa sekolah dasar ternyata dapat meningkatkan prestasi akademik siswa sekolah dasar. Senada dengan hasil penelitian ini, studi di negara bagian Texas, AS. Siswa antara kelas 3 dan kelas 5 SD yang tergabung dalam klub catur di sekolahnya memiliki keunggulan dalam hal membaca dan matematika dibandingkan teman-teman sekelasnya. Di Kanada, sebanyak 437 murid kelas 5 diberi tambahan main

catur dalam kurikulum pelajaran matematikanya. Mereka dipisahkan dalam 3 kelompok besar dengan jam tambahan main catur berbeda untuk setiap grup. Hasilnya kelompok yang jam main caturnya paling banyak ternyata paling mahir dalam soal-soal problem solving masalah-masalah matematika dan juga pemahaman pada soal-soal matematika berbasis cerita.

Di Zaire, sebuah negeri di Afrika, murid berumur 16-18 tahun yang diberi latihan catur ternyata memiliki pemahaman lebih tinggi dalam spasial (ruang), numerik (deretan angka), pengetahuan verbal (bahasa dan kata-kata) serta pekerjaan-pekerjaan administratif. Sebuah hasil penelitian yang melibatkan 100.000 guru di Venezuela menemukan adanya pengaruh antara main catur dan kenaikan signifikan angka IQ murid-murid sekolah dasar. Itu berlaku untuk anak lelaki dan perempuan, tak peduli latar belakang kelas.

Berdasarkan hasil penelitian dan studi di negara lain, Suwaji (2006:39) menyatakan catur merupakan hiburan dan sebuah karya seni, olahraga serta ilmu. Dari pernyataan di atas bisa bahwa pengaruh catur salah satunya dari segi ilmu. Catur membawa pikiran kita lebih terdidik untuk berfikir sebelum bertindak. Dalam hal pendidikan, seorang anak akan mampu menguasai materi yang disampaikan guru apabila anak tersebut mau menggunakan seluruh kemampuan berfikirnya dengan konsentrasi karena dalam permainan catur seorang anak akan terbiasa berfikir, berkonsentrasi dan bertanggungjawab untuk mencapai kemenangan dan generasi seperti inilah yang dibutuhkan bangsa kita agar lebih maju ke depannya.

Prama dan Akhsin (2009:1) menyatakan dalam permainan ini dibutuhkan kemampuan menganalisis kedudukan dan merancang strategi untuk mencapai kemenangan. Sama halnya seorang anak yang sedang belajar di sekolah pada saat menjawab soal atau pertanyaan, ia harus berfikir dan menganalisa soal dan segera mengerjakan sesuai pedoman yang telah disampaikan oleh guru agar mampu menjawab semua soal dengan benar.

## **KESIMPULAN**

Setelah dilakukan analisis data dan diskusi hasil penelitian, maka dapat diambil simpulan bahwa pemberian latihan permainan catur dapat meningkatkan prestasi akademik siswa sekolah dasar se-Kabupaten Trenggalek. Sedangkan siswa yang tidak mendapatkan pelatihan permainan catur tidak mengalami peningkatan prestasi akademik yang signifikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Lukman. (2009). *Bagaimana Memahami Permainan Catur*. Cirebon: Gunung Djati.
- Suwaji. (2006). *Taktik Jitu Babak Tengah*. Surabaya: Terbit Terang.
- Maksum, A. (2009a). *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya, Fakultas Ilmu Keolahragaan.
- Thomas, J.R. dan Nelson, J.K. (1996). *Research Methods in Physical Activity, Third Edition*. Champaign IL: Human Kinetics.
- Maksum, Ali. (2007). *Statistik Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Prama, Bagas Ananta & Akhsin, Nur. (2009). *Pedoman Bermain Catur*. Klaten: Intan Pariwara.