



## **PENERAPAN METODE PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN ROLL DEPAN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SISWA KELAS IV SD LABUANG BAJI 2**

**Ayuef<sup>1</sup>, Irvan<sup>2</sup>, Mahatir<sup>3</sup>**

<sup>1</sup> PJKR, Universitas Negeri Makassar

Email: [Ayuebpali@gmail.com](mailto:Ayuebpali@gmail.com)

<sup>2</sup> PJKR, Universitas Negeri Makassar

Email: [irfan@gmail.com](mailto:irfan@gmail.com)

<sup>3</sup> PJKR, UPT SPF SDN Labuang Baji 2

Email: [mahatir@gmail.com](mailto:mahatir@gmail.com)

### **Artikel info**

*Received; 02-03-2024*

*Revised; 03-04-2024*

*Accepted; 04-05-2024*

*Published; 25-05-2024*

### **Abstrak**

Penelitian ini, diharapkan dapat mengeksplorasi penerapan metode permainan pada siswa dapat meningkatkan hasil belajar roll depan. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II, sebagai langkah berkelanjutan untuk meningkatkan hasil dari siklus sebelumnya. Sampel dari penelitian terdiri dari 25 siswa kelas IV SD Labuang Baji 2. Berdasarkan hasil penelitian ini adalah bahwa penerapan metode permainan efektif dalam meningkatkan keterampilan roll depan siswa kelas IV SD Labuang Baji 2. Data awal menunjukkan bahwa mayoritas siswa tidak mencapai ketuntasan, namun setelah penerapan metode ini, persentase siswa yang mencapai nilai di atas 75 meningkat signifikan dari 40% pada Siklus I menjadi 72% pada Siklus II. Hal ini menandakan bahwa metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Oleh karena itu, penggunaan metode permainan sangat dianjurkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa dalam keterampilan fisik.

### **Key words:**

*Roll Depan, Metode Permainan*



artikel *global journal sport* dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah aspek yang sangat vital bagi setiap individu, dimulai dari masa kanak-kanak hingga dewasa, di mana setiap orang akan mengalami proses belajar yang berkelanjutan (Rozikin et al., 2024). Secara umum, pendidikan dapat dipahami sebagai usaha untuk mendorong perubahan positif, dengan guru berperan sebagai agen perubahan sosial. Ini merupakan usaha terencana yang bertujuan untuk memperbaiki karakter dan mengoptimalkan potensi individu demi mencapai kualitas hidup yang lebih baik (Arfi et al., 2024). Dengan demikian, pendidikan adalah proses yang berfokus pada perkembangan diri manusia.

Di negara Indonesia ini pendidikan formal terbagi menjadi beberapa mata pelajaran, salah satunya mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Pembelajaran PJOK merupakan mata pelajaran yang wajib diberikan dalam suatu lingkup pendidikan formal baik pada jenjang SD, SMP, maupun SMA sederajat (Fernando Corry, A. & Hartati Yuli Christina, 2021). Pembelajaran PJOK memiliki pengaruh yang penting dan berguna untuk meningkatkan semangat serta fisik bagi manusia terutama dalam kualitas kegiatan proses belajar mengajar.

Dalam senam lantai memiliki beberapa gerakan seperti kayang, meroda, lompat harimau, sikap lilin, hand stand, head stand, guling depan dan guling belakang dan lain sebagainya. Diperkuat oleh pendapat (Maulana et al., 2020) contoh gerakan dalam senam lantai seperti sikap lilin, guling depan, guling belakang, berdiri kepala, berdiri dengan tangan, lenting tangan ke depan, meroda serta rentang kaki. Salah satu gerakan dalam senam lantai yang sering diajarkan dan sangat umum dalam proses belajar mengajar adalah guling depan dan guling belakang.

Penerapan metode permainan dalam pembelajaran roll depan di kelas IV SD Labuang Baji 2 merupakan suatu inovasi yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam melakukan gerakan senam lantai ini. Pembelajaran roll depan seringkali dianggap sulit oleh siswa, sehingga banyak yang mengalami kesulitan dalam melakukannya. Metode konvensional yang selama ini digunakan cenderung monoton dan kurang menarik bagi siswa, sehingga mengurangi motivasi dan minat mereka dalam belajar. Oleh karena itu, penerapan metode permainan diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, serta meningkatkan keterampilan motorik siswa.

Metode permainan, seperti yang diimplementasikan dalam penelitian sebelumnya, terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam konteks pembelajaran roll depan, metode ini tidak hanya berfokus pada teknik gerakan, tetapi juga melibatkan aktivitas fisik yang menyenangkan. Melalui permainan, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih alami dan tidak tertekan, sehingga mereka lebih mudah memahami dan menguasai gerakan roll depan. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode permainan dapat meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar mereka secara signifikan, dengan peningkatan ketuntasan belajar yang terlihat pada siklus-siklus pembelajaran.

Selain itu, penerapan metode permainan juga mendukung pengembangan aspek sosial dan emosional siswa. Dalam situasi bermain, siswa diajarkan untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan saling mendukung satu sama lain. Hal ini penting untuk membangun rasa

percaya diri dan keterampilan sosial yang baik di antara siswa. Dengan menciptakan lingkungan belajar yang positif dan kolaboratif, diharapkan siswa tidak hanya mampu melakukan roll depan dengan baik tetapi juga merasa lebih nyaman dan percaya diri saat berpartisipasi dalam kegiatan fisik lainnya.

Secara keseluruhan, penerapan metode permainan dalam pembelajaran roll depan di kelas IV SD Labuang Baji 2 memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterampilan siswa. Dengan pendekatan yang lebih menarik dan interaktif, diharapkan siswa dapat lebih termotivasi untuk belajar dan berlatih. Melalui penelitian ini, diharapkan akan ada peningkatan signifikan dalam keterampilan senam lantai roll depan serta hasil belajar secara keseluruhan, sehingga dapat memberikan kontribusi positif terhadap pendidikan jasmani di sekolah dasar..

## **METODE**

Penelitian tindakan merupakan metode yang dilakukan dalam konteks kelas untuk meningkatkan keterampilan pedagogis guru dan kualitas hasil belajar siswa. Masalah yang muncul dalam pembelajaran dapat diatasi melalui PTK (Arikunto, 2021) Siswa mengikuti arahan guru dan melaksanakan kegiatan yang ditentukan. PTK biasanya terdiri dari beberapa siklus, meskipun satu siklus saja dapat memadai jika hasilnya memenuhi kriteria ketuntasan. Ada empat langkah dalam penelitian tindakan kelas, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengumpulan data, dan refleksi (Syaifudin, 2021). Penelitian dilaksanakan di SDN Labuang Baji I pada siswa kelas IV, dengan total peserta didik sebanyak 25 orang. Instrumen penilaian hasil belajar mencakup tiga aspek penilaian, yaitu: a) Aspek kognitif, di mana peneliti ingin mengukur pengetahuan siswa, khususnya pada materi; b) Aspek afektif, yang menilai perilaku siswa selama proses pembelajaran, mulai dari pertemuan pertama hingga tes akhir kemampuan; dan c) Aspek psikomotor, yang berfokus pada penilaian kemampuan siswa dalam melakukan praktik dalam pelajaran penjas

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kondisi awal siswa kelas IV tahun ajaran 2024–2025 dalam pembelajaran roll depan. Untuk mencapai tujuan ini, pendekatan pembelajaran berbasis tindakan digunakan sebagai bagian dari program remedial dan pengayaan. Metode yang diterapkan melibatkan aktivitas kelas yang menyenangkan untuk mengajarkan siswa cara melakukan roll depan melalui permainan. Peneliti menggunakan rintangan tali sebagai variasi untuk membantu siswa menguasai keterampilan dasar roll depan. Siswa diberikan penjelasan singkat mengenai teknik roll depan dan cara melaksanakannya, sesuai dengan modul yang telah disusun sebelumnya. Setelah pemaparan materi, siswa terlibat dalam sesi latihan, yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan roll depan mereka. Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami dan menerapkan teknik yang diajarkan, serta merasakan peningkatan dalam kemampuan mereka. Penelitian ini menekankan pentingnya metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan untuk mendorong keterlibatan siswa, sehingga hasil belajar dapat optimal.

## Hasil Data Awal

**Tabel 4.1 Deskripsi Data Awal**

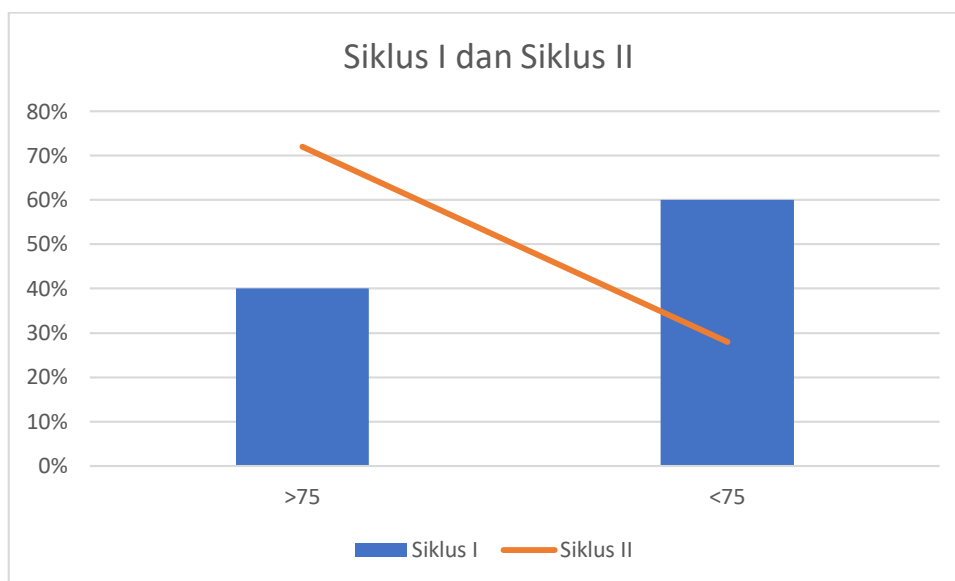
No	Ketuntasan	Frekuensi	Persentase
1	>75	2	8%
2	<75	23	%
	<b>Jumlah</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

Hasil data awal menunjukkan bahwa hanya 2 siswa (8%) dari kelas IV SD Labuang Baji 2 yang mencapai ketuntasan dengan nilai di atas 75, sementara 23 siswa (92%) memiliki nilai di bawah 75. Data ini mengindikasikan bahwa mayoritas siswa masih kesulitan dalam menguasai keterampilan roll depan. Kondisi ini menyoroti perlunya penerapan metode pembelajaran yang lebih efektif, seperti metode permainan, untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam melakukan roll depan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengatasi tantangan tersebut dan meningkatkan hasil belajar siswa. Setelah dilakukan tindakan data awal menunjukkan hasilnya pada Tabel 1. Selanjutnya Desain yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas 2 siklus berulang yang meliputi Siklus I dan Siklus II. Berdasarkan tindakan yang telah dilakukan pada setiap siklus, maka dapat diketahui persentase proses dan hasil belajar yang di dapat dari kegiatan pembelajaran pada siklus I dan Siklus II. Hasil yang telah diperoleh tersebut akan dipaparkan seperti di bawah ini:

**Tabel 4.2 Hasil Berdasarkan Siklus I dan II**

No	Ketuntasan	Siklus I	Persentase	Siklus II	Persentase
1	>75	10	40%	18	72%
2	<75	15	60%	7	28%
	<b>Jumlah</b>	<b>25</b>		<b>25</b>	

Hasil data pada Tabel 4.2 menunjukkan peningkatan signifikan dalam ketuntasan belajar siswa antara Siklus I dan Siklus II. Pada Siklus I, hanya 10 siswa (40%) yang mencapai nilai di atas 75, sementara 15 siswa (60%) masih memiliki nilai di bawah 75. Namun, pada Siklus II, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 18 siswa (72%), sedangkan yang masih di bawah 75 berkurang menjadi 7 siswa (28%). Perubahan ini mencerminkan efektivitas penerapan metode permainan dalam pembelajaran roll depan, yang berhasil membantu siswa lebih memahami dan melaksanakan teknik yang diajarkan. Peningkatan ini menunjukkan kemajuan yang positif dalam keterampilan siswa.



Pembahasan keseluruhan dari penelitian ini menyoroti efektivitas penerapan metode permainan dalam meningkatkan keterampilan roll depan siswa kelas IV SD Labuang Baji 2. Data awal menunjukkan bahwa mayoritas siswa, yaitu 92%, tidak mencapai ketuntasan dengan nilai di bawah 75. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk memperbaiki metode pengajaran yang digunakan

Setelah menerapkan metode permainan dalam pembelajaran, hasil pada Siklus I menunjukkan bahwa 40% siswa berhasil mencapai ketuntasan. Namun, yang lebih menggembirakan adalah hasil pada Siklus II, di mana ketuntasan meningkat menjadi 72%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan berhasil menarik minat siswa dan membantu mereka memahami teknik roll depan dengan lebih baik.

Metode permainan tidak hanya membuat proses belajar lebih menarik, tetapi juga mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dan berlatih, yang berkontribusi pada peningkatan keterampilan mereka. Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang inovatif dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa, serta memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan kemampuan motorik dan kepercayaan diri mereka. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan pentingnya variasi dalam pendekatan pengajaran untuk mencapai tujuan pendidikan yang optimal..

## SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa penerapan metode permainan efektif dalam meningkatkan keterampilan roll depan siswa kelas IV SD Labuang Baji 2. Data awal menunjukkan bahwa mayoritas siswa tidak mencapai ketuntasan, namun setelah penerapan metode ini, persentase siswa yang mencapai nilai di atas 75 meningkat signifikan dari 40% pada Siklus I menjadi 72% pada Siklus II. Hal ini menandakan bahwa metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Oleh

karena itu, penggunaan metode permainan sangat dianjurkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa dalam keterampilan fisik.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arfi, J., Wahyuri, A., Gusril, G., Rasyid, W., & Ockta, Y. (2024). Developing Engaging Audio-Visual Learning Media for Basic Locomotor Patterns through Play-Based Activities for Early Learners. *Journal of Education, Teaching and Learning*, 9(1), 40–46.
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan edisi 3*. Bumi Aksara.
- Fernando Corry, A., & Hartati Yuli Christina, S. (2021). Penerapan small side games terhadap peningkatan hasil belajar passing dalam permainan sepakbola. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*.
- Maulana, M., Ismaya, B., & Hidayat, A. S. (2020). Minat Siswi Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Senam Lantai Sman 1 Cikampek. *Jurnal Literasi Olahraga*, 1(1), 66–76.  
<https://doi.org/10.35706/jlo.v1i1.3766>
- Rozikin, M., Hartati, S. C. Y., & Supriyanto, S. (2024). Penerapan Media Matras Bidang Miring untuk Meningkatkan Hasil Belajar Guling Depan dan Guling Belakang Kelas X-10 SMAN 1 Gedangan Sidoarjo. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, 4(4), 134–147.
- Syaifudin, S. (2021). Penelitian Tindakan Kelas. *Journal Of Islamic Studies*, 1(2).