



UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR GERAK DASAR LOKOMOTOR MELALUI MODIFIKASI PERMAINAN TIC TAC TOE UNTUK SISWA KELAS V UPT SPF SD INPRES PANAİKANG II/1

Ikhwanul Ikram¹, Sufitriyono², Fajriani³

¹Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, Universitas Negeri Makassar

¹anulbombong25@gmail.com ²sufitriyono@unm.ac.id ³fajrianiabatara@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas modifikasi permainan tic tac toe dalam meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Lokomotor pada siswa kelas V di UPT SPF SD Inpres II/1 Panaikang. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II, sebagai langkah berkelanjutan untuk meningkatkan hasil dari siklus sebelumnya. Sampel penelitian terdiri dari 29 siswa kelas V di UPT SPF SD Inpres II/1 Panaikang. Evaluasi dalam penelitian ini mencakup tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil penelitian diperoleh melalui pengamatan yang dilakukan peneliti pada setiap siklus bahwa Upaya meningkatkan hasil belajar gerak dasar lokomotor melalui modifikasi permainan Tic Tac Toe di kelas V UPT SPF SD Inpres II/1 Panaikang telah menunjukkan hasil yang menggembirakan. Data dari siklus I dan siklus II menunjukkan peningkatan signifikan dalam persentase siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dari 37,93% menjadi 65,52%. Penurunan jumlah siswa yang tidak tuntas dari 62,07% menjadi 34,48% menandakan efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan.

Kata Kunci: Lokomotor, Tic Tac Toe

PENDAHULUAN

Olahraga dalam kurikulum sekolah tergolong dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), yang menekankan kesehatan fisik dan mental siswa (Zubaidah et al., 2017). PJOK berperan penting dalam menciptakan pola belajar positif, mendukung perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik anak. Khususnya, masa sekolah dasar adalah periode kritis bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, di mana pengalaman belajar yang baik sangat memengaruhi kematangan fisik dan mental mereka (Napitupulu et al., 2022). Oleh karena itu, pendidikan jasmani menjadi sangat relevan dalam membentuk karakter dan kesehatan siswa.

Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di sekolah dasar adalah fase awal di mana siswa belajar keterampilan gerak dasar, seperti gerakan berpindah (lokomotor), gerakan di tempat (non-lokomotor), dan gerakan menggunakan anggota tubuh (manipulatif) (Sulaiman, 2023). Sekolah dasar berfungsi sebagai tahap pendidikan yang memberikan pengetahuan fundamental untuk mempersiapkan siswa menghadapi jenjang pendidikan berikutnya. Oleh karena itu, sebagai pendidik dalam bidang Pendidikan Jasmani, penting bagi guru untuk secara aktif menciptakan suasana belajar yang efektif dan kreatif. Hal ini bertujuan untuk mendukung perkembangan siswa usia sekolah dasar, mendorong mereka untuk termotivasi belajar, terutama dalam materi gerak dasar lokomotor, yang merupakan aspek penting yang seharusnya dikuasai dan dikembangkan oleh anak (Yusroni et al., 2022).

Pendidikan jasmani di sekolah dasar memiliki peranan penting dalam mengembangkan keterampilan fisik dan motorik siswa. Salah satu aspek yang perlu diperhatikan adalah penguasaan gerak dasar lokomotor, yang mencakup berbagai gerakan seperti berjalan, berlari, melompat, dan menghindar. Namun, dalam praktiknya, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menguasai gerak dasar ini, yang dapat disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang menarik dan monoton.

Permainan Tic Tac Toe merupakan salah satu permainan yang sederhana namun dapat dimodifikasi untuk meningkatkan hasil belajar gerak dasar lokomotor. Modifikasi permainan ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan memanfaatkan elemen permainan, siswa dapat belajar sambil bermain, yang dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka dalam gerak dasar lokomotor (Sakti Adji & Wibowo, 2023).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan permainan modifikasi seperti Tic Tac Toe dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Misalnya, penelitian menunjukkan bahwa modifikasi permainan ini mampu meningkatkan keterampilan berlari dan melempar pada siswa (Hilmy, 2023). Oleh karena itu, penerapan modifikasi permainan Tic Tac Toe dalam pembelajaran gerak dasar lokomotor diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di UPT SPF SD Inpres II/1 Panaikang.

Dengan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Locomotor Melalui Modifikasi Permainan Tic Tac Toe Untuk Siswa Kelas V UPT SPF SD Inpres II/1 Panaikang". Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap metode pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar serta meningkatkan keterampilan gerak dasar lokomotor siswa secara efektif.

METODE

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk melakukan perubahan yang dapat memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran (Arikunto, 2013). Prinsip dari penelitian tindakan kelas (PTK) diterapkan untuk mengatasi permasalahan yang muncul di dalam kelas. PTK merupakan bentuk penelitian kolaboratif yang dilakukan oleh pendidik guna meningkatkan hasil belajar siswa melalui serangkaian tahapan yang dikenal sebagai siklus. (Syarifudin, 2021 menyatakan bahwa implementasi yang efektif dari PTK melibatkan kesadaran para pelaku untuk mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah pembelajaran melalui tindakan yang berarti. (Purba et al., 2023) mendefinisikan PTK sebagai kajian reflektif yang dilakukan oleh para pelaku. Dalam penelitian ini, subjek yang diteliti adalah siswa kelas V di UPT SPF SD Inpres II/1 Panaikang pada tahun 2024/2025, dengan total 29 peserta didik. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling, karena fokus pada satu kelas dengan beragam kemampuan. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi, sementara analisis dilakukan dengan mempertimbangkan aspek psikomotorik, afektif, dan kognitif, serta nilai akhir dan tingkat keberhasilan siswa, termasuk perhitungan tingkat ketuntasan belajar berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh guru Pendidikan Jasmani.

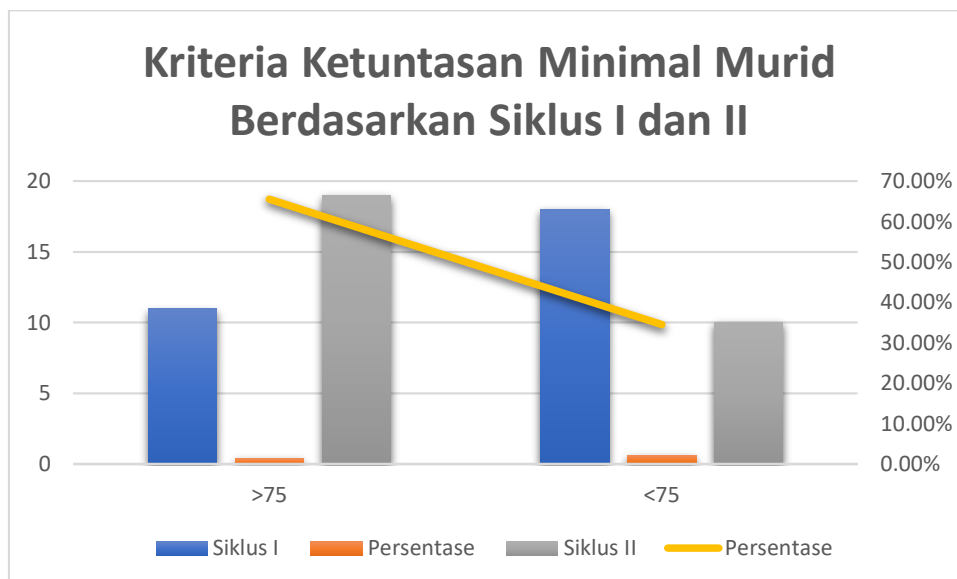
HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh dari setiap siklus penelitian ini mencakup hasil observasi dan unjuk kerja siswa, yang dinilai menggunakan indikator yang tercantum dalam rubrik penilaian. Setiap skor yang didapat siswa kemudian dibagi dengan skor maksimal, dan hasilnya dikalikan 100% untuk mendapatkan nilai akhir masing-masing siswa. Nilai ini berfungsi untuk menentukan apakah siswa mencapai ketuntasan atau tidak, yang menjadi dasar untuk melanjutkan ke siklus II. Setelah tindakan dilaksanakan di kedua siklus, hasilnya disajikan dalam Tabel 1. Desain penelitian ini melibatkan dua siklus yang saling berulang, yaitu Siklus I dan Siklus II. Melalui tindakan yang dilakukan di setiap siklus, dapat diukur persentase proses dan hasil belajar yang dicapai siswa dalam kegiatan pembelajaran. Hasil-hasil ini akan diuraikan lebih lanjut untuk memberikan pemahaman yang lebih jelas mengenai perkembangan yang terjadi.

Tabel 4.1 Kriteria Ketuntasan Minimal Murid Berdasarkan Siklus I dan II

No	Ketuntasan	Siklus I	Persentase	Siklus II	Persentase
1	>75	11	37.93%	19	65.52%
2	<75	18	62.07%	10	34.48%
	Jumlah	29		29	

Perbandingan hasil belajar gerak dasar lokomotor pada siswa kelas V di UPT SPF SD Inpres II/1 Panaikang menunjukkan perkembangan yang signifikan antara siklus I dan siklus II. Pada siklus I, hanya 11 siswa atau 37,93% yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai di atas 75, sementara 18 siswa (62,07%) masih berada di bawah ketuntasan. Namun, pada siklus II, terdapat peningkatan yang mencolok, di mana 19 siswa (65,52%) mencapai KKM, sementara jumlah siswa yang tidak tuntas menurun menjadi 10 orang (34,48%).



Peningkatan ini mencerminkan efektivitas penggunaan permainan modifikasi Tic Tac Toe dalam pembelajaran, yang tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa. Dengan adanya metode yang lebih interaktif, siswa lebih termotivasi untuk berlatih gerak dasar lokomotor. Hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan kreatif dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif yang signifikan, memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi dan mengurangi jumlah siswa yang tidak tuntas. Keseluruhan data ini menegaskan bahwa modifikasi permainan dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar gerak dasar lokomotor siswa kelas V di UPT SPF SD Inpres II/1 Panaikang menunjukkan perkembangan yang signifikan antara siklus I dan siklus II. Pada siklus I, hanya 37,93% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai di atas 75. Hal ini menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang menghadapi kesulitan dalam memahami dan menerapkan gerakan dasar lokomotor. Namun, situasi tersebut berubah drastis pada siklus II, di mana persentase siswa yang tuntas meningkat menjadi 65,52%, sementara jumlah siswa yang tidak tuntas menurun menjadi 34,48%.

Peningkatan ini menandakan bahwa metode modifikasi permainan, khususnya penggunaan Tic Tac Toe, berhasil menarik minat dan motivasi siswa. Metode ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga memberikan ruang bagi siswa untuk belajar melalui interaksi dan kolaborasi. Ketika siswa terlibat dalam permainan yang menyenangkan, mereka lebih cenderung berlatih secara aktif, yang berdampak langsung pada peningkatan keterampilan gerak dasar lokomotor mereka.

Selain itu, data ini mencerminkan pentingnya pendekatan pembelajaran yang inovatif dalam pendidikan jasmani. Modifikasi permainan dapat diadaptasi untuk berbagai materi pelajaran lainnya, menunjukkan bahwa strategi yang kreatif mampu meningkatkan hasil belajar dan mengurangi kesenjangan dalam pencapaian akademis. Keseluruhan temuan ini menggarisbawahi betapa pentingnya bagi pendidik untuk terus mengeksplorasi dan menerapkan metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan guna mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik.

SIMPULAN

Upaya meningkatkan hasil belajar gerak dasar lokomotor melalui modifikasi permainan Tic Tac Toe di kelas V UPT SPF SD Inpres II/1 Panaikang telah menunjukkan hasil yang menggembirakan. Data dari siklus I dan siklus II menunjukkan peningkatan signifikan dalam persentase siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dari 37,93% menjadi 65,52%. Penurunan jumlah siswa yang tidak tuntas dari 62,07% menjadi 34,48% menandakan efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada narasumber dan pihak-pihak yang berperan penting dalam pelaksanaan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.

- Hilmy, F. R. (2023). *Pengaruh Permainan Modifikasi Tic-Tac-Toe Dan Catch & Rush Terhadap Hasil Belajar Lari Jarak Pendek Siswa Sma Negeri 1 Comal*. November, 1108–1115.
- Napitupulu, T. A., Islam, U., & Sumatera, N. (2022). Perkembangan Peserta Didik (Fisik , Kognitif , Afektif dan Psikomotorik) (Studi Terhadap Peserta Didik Tingkat SMP dan Guru di SMP Al-Islamic Amaliyah Kecamatan Medan Denai Kota Medan). 1–13.
- Purba, S., Ahadid, A., Putra, W., Rahman, A. A., Aryani, P., Jannah, F., Widodo, H., Magalhaes, A. D. J., & Hasanuddin, M. I. (2023). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Aplikasinya*.
- Sakti Adji, B., & Wibowo, S. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Gerak Dasar Lokomotor Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Modifikasi Permainan Tic Tac Toe Improving the Learning Outcomes of Basic Locomotor Movements in Elementary School Students Through Tic Tac Toe Game Modification. *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan*, 11(2), 141–152.
- Sulaiman, N. (2023). Pengembangan Media Permainan Berangkai Untuk. 1–278.
- Zubaidah, S., Ismanto, B., & Sulasmono, B. S. (2017). Evaluasi program sekolah sehat di Sekolah Dasar Negeri. *Kelola: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 4(1), 72–82.