



Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Tendangan Depan Pencak Silat Melalui Modifikasi Permainan Pada Siswa Kelas VI UPT SPF SDI Malengkeri Bertingkat 1

Eki Supardi¹, Basir², Poppy Elisano Arfanda³

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, Universitas Negeri Makassar, JL. A. P Pettarani
ekisupardi1@gmail.com , embabasirrubyc.02@gmail.com , poppy.elisano@unm.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar tendangan depan pencak silat pada siswa kelas VI UPT SPF SDI Malengkeri Bertingkat 1 melalui modifikasi permainan. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 30 siswa yang dipilih secara purposive sampling. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi untuk menilai keterampilan psikomotorik siswa. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa. Pada Siklus I, hanya 33,33% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sementara pada Siklus II, persentase siswa yang tuntas meningkat menjadi 80%. Modifikasi permainan yang diterapkan terbukti meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, memperbaiki pemahaman mereka terhadap teknik tendangan depan, dan meningkatkan motivasi belajar. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa modifikasi permainan dapat menjadi metode yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar tendangan depan pencak silat pada siswa sekolah dasar. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan dalam Pendidikan Jasmani.

Kata Kunci: Tendangan Depan, Modifikasi Permainan, Penelitian Tindak Kelas

PENDAHULUAN

Pencak silat merupakan seni bela diri tradisional yang berasal dari Indonesia, dengan akar budaya yang kuat di masyarakat Melayu. Olahraga ini tidak hanya berfungsi sebagai teknik pertahanan diri, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan nilai-nilai estetika, mental, dan spiritual. Sejak didirikannya Ikatan Pencak Silat Seluruh Indonesia (IPSI) pada tahun 1948, pencak silat telah berkembang pesat dan diakui sebagai bagian integral dari kebudayaan Indonesia (Dewi, 2023). Dalam konteks pendidikan, pencak silat menjadi bagian penting dalam kurikulum pendidikan jasmani di sekolah-sekolah, termasuk di SDI Malengkeri Bertingkat 1.

Pendidikan jasmani memiliki peran krusial dalam mengembangkan keterampilan fisik dan mental siswa. Salah satu aspek penting dalam pencak silat adalah teknik tendangan depan, yang menjadi salah satu gerakan dasar yang harus dikuasai oleh setiap praktisi. Namun, hasil belajar tendangan depan pada siswa sering kali belum mencapai standar yang diharapkan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar teknik tendangan depan pencak silat melalui modifikasi permainan (Wibowo, 2022).

Modifikasi permainan dalam pembelajaran dapat memberikan pendekatan yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Dengan menggunakan metode pembelajaran yang inovatif, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami dan menguasai teknik tendangan depan. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media bantu dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Mursidi, 2012). Oleh karena itu, penelitian ini akan mengkaji efektivitas modifikasi permainan dalam meningkatkan keterampilan tendangan depan pada siswa kelas VI.

Siswa kelas VI di UPT SPF SDI Malengkeri Bertingkat 1 merupakan kelompok yang ideal untuk penelitian ini karena mereka berada pada tahap perkembangan fisik dan mental yang memungkinkan mereka untuk belajar teknik bela diri dengan baik. Melalui pendekatan yang menyenangkan, diharapkan siswa dapat lebih termotivasi untuk berlatih dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran (Ramadhan, 2022). Dalam penelitian ini, metode penelitian tindakan kelas (PTK) akan digunakan, yang terdiri dari siklus perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Dengan pendekatan ini, peneliti dapat mengevaluasi efektivitas modifikasi permainan secara langsung dan melakukan perbaikan jika diperlukan. Data akan dikumpulkan melalui tes keterampilan tendangan depan serta observasi terhadap keaktifan dan sikap siswa selama proses pembelajaran.

Hasil awal dari penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam melakukan tendangan depan dengan benar. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman teknis serta kurangnya motivasi untuk berlatih secara rutin (Ummah, 2021). Dengan adanya modifikasi permainan, diharapkan siswa dapat belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, pentingnya pengembangan keterampilan fisik pada usia dini tidak bisa dipandang sebelah mata. Kegiatan fisik seperti pencak silat dapat membantu siswa dalam mengembangkan disiplin, kerja sama tim, serta rasa percaya diri. Melalui penelitian ini, peneliti berharap dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan pendidikan jasmani di sekolah dasar.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan apakah modifikasi permainan dapat meningkatkan hasil belajar teknik tendangan depan pencak silat pada siswa kelas VI UPT SPF SDI Malengkeri Bertingkat 1. Penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan manfaat bagi siswa tetapi juga bagi pengajar dalam merancang metode pembelajaran yang lebih efektif dan menarik. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan strategi-strategi baru dalam pembelajaran pencak silat yang dapat diterapkan di sekolah-sekolah lain. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional untuk menciptakan generasi muda yang sehat dan berprestasi melalui olahraga. Penelitian ini juga bertujuan untuk memperkuat posisi pencak silat sebagai bagian dari kurikulum pendidikan jasmani di Indonesia.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya akan memberikan wawasan baru tentang metode pembelajaran pencak silat tetapi juga berkontribusi terhadap pengembangan budaya olahraga di kalangan generasi muda Indonesia. Penelitian ini akan menjadi langkah awal untuk penelitian lebih lanjut mengenai efektivitas berbagai metode pembelajaran dalam olahraga bela diri tradisional lainnya.

METODE

Penelitian tindakan kelas (PTK) bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui perbaikan dan penyempurnaan proses pembelajaran. Sesuai dengan pendapat (Arikunto, 2021), PTK merupakan pendekatan kolaboratif yang dilakukan oleh pendidik untuk mengatasi masalah dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini berfokus pada pengembangan pembelajaran tendangan depan pencak silat dengan menggunakan modifikasi permainan untuk meningkatkan keterampilan siswa. Melalui tahapan siklus yang berulang, PTK memungkinkan evaluasi terus-menerus terhadap metode pengajaran yang diterapkan, guna mencapai hasil yang lebih baik.

Subjek dalam penelitian ini adalah 30 siswa kelas VI di UPT SPF SDI Malengkeri Bertingkat 1, yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Pemilihan sampel dilakukan secara sengaja, dengan fokus pada satu kelas yang memiliki tingkat kemampuan yang beragam. Hal ini bertujuan agar peneliti dapat mengevaluasi efektivitas modifikasi permainan terhadap hasil belajar siswa secara lebih mendalam. Data dikumpulkan melalui berbagai metode, seperti observasi, tes, dan dokumentasi, untuk

memperoleh gambaran lengkap tentang perkembangan siswa dalam pembelajaran tendangan depan pencak silat.

Proses pengumpulan data dilakukan dengan memperhatikan tiga aspek penting: psikomotorik, afektif, dan kognitif. Hasil belajar siswa dianalisis berdasarkan tingkat keberhasilan mereka dalam mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh guru Pendidikan Jasmani. Untuk menilai efektivitas pembelajaran, peneliti menggunakan rumus perhitungan yang sesuai untuk menghitung tingkat ketuntasan belajar siswa, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi pencapaian tersebut. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa modifikasi permainan yang diterapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran pencak silat.

Dalam penelitian ini, pendekatan PTK diharapkan dapat memberikan solusi atas masalah pembelajaran yang ada di kelas, serta memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran tendangan depan pencak silat. Dengan modifikasi permainan sebagai metode pengajaran, diharapkan siswa dapat lebih aktif, tertarik, dan memahami teknik tendangan depan pencak silat dengan lebih baik. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif, serta meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar, khususnya dalam pelajaran Pendidikan Jasmani.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan tendangan depan dalam pencak silat dengan menggunakan pendekatan modifikasi permainan bagi siswa kelas VI di UPT SPF SDI Malengkeri Bertingkat 1. Data penelitian dikumpulkan pada bulan Maret dari 30 siswa yang terlibat sebagai sampel. Fokus utama penelitian ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan dalam meningkatkan kemampuan tendangan depan pencak silat. Penilaian dilakukan dengan mengklasifikasikan kemampuan siswa ke dalam beberapa kategori, yaitu Sangat Baik, Baik, Cukup, Kurang, dan Kurang Sekali.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana siklus pertama bertujuan untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dari metode yang sudah diterapkan, sementara siklus kedua berfokus pada perbaikan kekurangan yang ditemukan. Pendekatan penelitian tindakan kelas ini melibatkan empat komponen utama: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun rencana pembelajaran dan lembar observasi, sedangkan pada tahap pelaksanaan, langkah-langkah yang sudah direncanakan diterapkan dalam proses belajar mengajar.

Selama tahap observasi, peneliti memantau dan menilai jalannya kegiatan pembelajaran untuk memastikan efektivitas penerapan metode yang digunakan. Tahap refleksi dilakukan untuk mengevaluasi keberhasilan serta melakukan perbaikan terhadap rencana yang ada, dengan tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran pada siklus berikutnya. Dengan demikian, penelitian ini mengadopsi pendekatan yang bersifat dinamis dan berkelanjutan untuk mencapai hasil yang optimal dalam pembelajaran tendangan depan pencak silat.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman lebih dalam mengenai pengembangan metode pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK), khususnya dalam teknik pencak silat. Dengan modifikasi permainan sebagai metode pengajaran, diharapkan siswa dapat lebih aktif, memahami teknik dengan lebih baik, dan meningkatkan keterampilan mereka dalam tendangan depan pencak silat. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi peningkatan kualitas pembelajaran olahraga di sekolah dasar.

Tabel 4.1 Kriteria Ketuntasan Minimal Murid

No	Ketuntasan	Siklus I	Persentase	Siklus II	Persentase
1	>75	10	33.33%	24	80.00%
2	<75	20	66.67%	6	20.00%
Jumlah		30	100%	30	100%

Berdasarkan data yang tercantum pada Tabel 4.1 mengenai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) hasil belajar tendangan depan pencak silat pada siswa kelas VI UPT SPF SDI Malengkeri Bertingkat 1, dapat dilihat perkembangan signifikan antara Siklus I dan Siklus II. Pada Siklus I, sebanyak 10 siswa (33,33%) berhasil mencapai nilai lebih dari 75, yang menunjukkan ketuntasan dalam belajar. Sementara itu, 20 siswa (66,67%) belum berhasil mencapai KKM yang ditetapkan, yakni kurang dari 75.

Namun, setelah dilakukan modifikasi permainan dalam pembelajaran pada Siklus II, terlihat peningkatan yang signifikan. Pada Siklus II, sebanyak 24 siswa (80,00%) berhasil mencapai ketuntasan dengan nilai lebih dari 75, sedangkan hanya 6 siswa (20,00%) yang masih belum mencapai KKM. Hal ini menunjukkan adanya perbaikan yang jelas dalam hasil belajar siswa setelah penerapan metode pembelajaran yang dimodifikasi. Peningkatan jumlah siswa yang tuntas pada Siklus II menggambarkan keberhasilan modifikasi permainan dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam melakukan tendangan depan pencak silat.

Secara keseluruhan, data menunjukkan bahwa modifikasi permainan sebagai metode pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sebagaimana terlihat pada peningkatan persentase ketuntasan dari Siklus I ke Siklus II. Pada Siklus I, hanya 33,33% siswa yang berhasil mencapai KKM, sementara pada Siklus II angka ini meningkat menjadi 80%. Hal ini mengindikasikan bahwa modifikasi permainan dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan keterampilan tendangan depan pencak silat pada siswa.

Hasil penelitian yang dilakukan untuk meningkatkan keterampilan tendangan depan pencak silat melalui modifikasi permainan pada siswa kelas VI UPT SPF SDI Malengkeri Bertingkat 1 menunjukkan perubahan yang signifikan antara Siklus I dan Siklus II. Pada Siklus I, hanya 33,33% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai lebih dari 75, sedangkan 66,67% siswa masih berada di bawah nilai 75, yang menunjukkan bahwa metode yang diterapkan pada tahap awal belum sepenuhnya efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya variasi dalam pendekatan pembelajaran yang membuat siswa merasa kurang tertarik atau kesulitan dalam memahami teknik tendangan depan pencak silat. Namun, setelah dilakukan modifikasi permainan pada Siklus II, terjadi peningkatan yang sangat signifikan. Sebanyak 80% siswa berhasil mencapai KKM dengan nilai lebih dari 75, sementara hanya 20% siswa yang masih belum mencapai ketuntasan. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan modifikasi permainan dalam pembelajaran berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam melakukan tendangan depan pencak silat.

Perubahan tersebut dapat dihubungkan dengan penerapan strategi yang lebih aktif dan menarik melalui permainan yang dimodifikasi. Modifikasi permainan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa tidak hanya terlibat secara fisik tetapi juga secara mental dalam pembelajaran. Permainan yang dimodifikasi memungkinkan siswa untuk berlatih dengan cara yang lebih bebas namun tetap terstruktur, memberikan mereka kesempatan untuk mengulang gerakan dengan cara yang menyenangkan, serta meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri mereka dalam menerapkan teknik pencak silat. Selain itu, modifikasi permainan memungkinkan siswa untuk belajar dalam konteks yang lebih relevan dan aplikatif, yang membantu mereka memahami pentingnya teknik tendangan dalam olahraga pencak silat.

Peningkatan hasil belajar yang terlihat antara Siklus I dan Siklus II menunjukkan pentingnya refleksi dalam penelitian tindakan kelas. Melalui observasi yang dilakukan pada Siklus I, peneliti mampu

mengidentifikasi kelemahan dalam metode pembelajaran yang digunakan, seperti kurangnya variasi dalam latihan dan kurangnya keterlibatan aktif siswa. Dengan adanya evaluasi tersebut, peneliti dapat melakukan perbaikan dan penyesuaian pada Siklus II, seperti dengan menambahkan elemen permainan yang menantang dan menyenangkan. Hal ini terbukti efektif karena pada Siklus II, persentase siswa yang berhasil mencapai KKM meningkat drastis, yang menunjukkan bahwa modifikasi yang diterapkan dapat menjawab masalah yang ada pada Siklus I dan membawa perubahan yang positif.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa modifikasi permainan dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam pembelajaran teknik tendangan depan pencak silat. Keberhasilan ini tidak hanya terlihat dari peningkatan persentase ketuntasan belajar, tetapi juga dari meningkatnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya meningkatkan keterampilan psikomotorik mereka. Dengan menggunakan pendekatan yang lebih menyenangkan dan interaktif, siswa tidak hanya memperoleh keterampilan teknis dalam pencak silat, tetapi juga membangun motivasi dan minat terhadap olahraga, yang merupakan hal penting dalam pendidikan jasmani. Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif, yang tidak hanya berfokus pada pencapaian akademis, tetapi juga pada aspek psikologis dan emosional siswa, yang dapat meningkatkan kualitas keseluruhan pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa modifikasi permainan efektif dalam meningkatkan hasil belajar tendangan depan pencak silat pada siswa kelas VI di UPT SPF SDI Malengkeri Bertingkat 1. Penerapan modifikasi permainan dalam pembelajaran menunjukkan peningkatan yang signifikan antara Siklus I dan Siklus II. Pada Siklus I, hanya 33,33% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan pada Siklus II persentase siswa yang tuntas meningkat menjadi 80%. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang melibatkan permainan yang dimodifikasi dapat membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan efektif dalam meningkatkan keterampilan siswa.

Selain itu, modifikasi permainan membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mengurangi rasa bosan, sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Pendekatan ini juga memungkinkan siswa untuk lebih aktif berlatih, mengulang gerakan, dan memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap teknik tendangan depan pencak silat. Penelitian ini juga membuktikan pentingnya refleksi dan perbaikan berkelanjutan dalam siklus pembelajaran untuk mencapai hasil yang lebih optimal.

Secara keseluruhan, penelitian ini menyarankan bahwa modifikasi permainan dapat diterapkan sebagai alternatif strategi pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani, khususnya untuk mengajarkan keterampilan teknis dalam olahraga. Dengan demikian, penerapan metode ini dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa, serta memperkaya pengalaman belajar mereka.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung dan berkontribusi dalam penelitian ini, terutama kepada siswa-siswa kelas VI UPT SPF SDI Malengkeri Bertingkat 1 yang telah aktif berpartisipasi. Terima kasih juga kepada guru, teman-teman, dan pihak-pihak terkait yang telah memberikan bantuan dan motivasi, sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat untuk pengembangan pembelajaran di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2021). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan edisi 3*. Bumi Aksara.
- Dewi, V. F. (2023). *PELESTARIAN SENI BELA DIRI PENCAK SILAT PISAU DUE SEMENDO OLEH PERGURUAN LANTUM*.
- Mursidi, A. L. I. (2012). *Meningkatkan Hasil Belajar Tendangan Depan Dalam Pencak Silat Melalui Penggunaan Alat Bantu Pembelajaran Pada Siswa Kelas VII A SMP Muhammadiyah 2 Masaran Sragen Tahun Pelajaran 2011/2012*.
- Ramadhan, D. (2022). *PENGARUH WALL SIT DAN LUNGES TERHADAP KEKUATAN OTOT TUNGKAI ATLET PENCAK SILAT PERGURUAN SATYA WIJASENA SIDOTOPO WETAN SURABAYA*. UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA.
- Ummah, A. N. K. (2021). *UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN TENDANGAN DEPAN PADA BELADIRI PENCAK SILAT MELALUI MEDIA BANTU STATIS PADA SISWA KELAS VIII MTs. MUHAMMADIYAH MALINO*. UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR.
- Wibowo, R. A. T. (2022). *UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TENDANGAN DEPAN PENCAK SILAT MELALUI MODIFIKASI PEMBELAJARAN PADA SISWA PUTRA KELAS 4 DAN 5 SD IT ABU JAFAR TAHUN AJARAN 2020/2021*. *Jurnal Ilmiah Spirit*, 22(1), 19–28.