

PENERAPAN MODIFIKASI PERMAINAN MENGGUNAKAN MEDIA *CONE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR GERAK LOKOMOTOR SISWA SD MIDU GEDONGAN WARU SIDOARJO

Moh. Yusroni^{1✉}, Brahmna Rangga Prastyana², Gatot Margisal Utomo³

¹ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, STAI YPBWI Surabaya, Indonesia

^{2,3} Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia

e-mail: mypjok1s2@gmail.com¹, brahmna@unipasby.ac.id², gatotmargisalutomo@unipasby.ac.id³

ABSTRAK

Hasil pengamatan yang telah dilakukan terhadap siswa kelas III di SD Midu Gedongan Waru Sidoarjo, masih banyak siswa yang kurang maksimal dalam mempraktikkan gerak lokomotor. Hal tersebut nampak pada hasil penilaian terhadap ragam gerak lokomotor. Tujuan penelitian tindakan yang dilakukan yaitu penerapan modifikasi permainan menggunakan media *cone* dalam rangka meningkatkan hasil belajar gerak lokomotor siswa SD Midu Gedongan Waru Sidoarjo. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan desain penelitian tindakan kelas dengan 2 siklus. Populasi dan sampel penelitian yaitu siswa kelas III yang berjumlah 25. Penelitian dilaksanakan dengan empat tahapan yaitu meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar gerak lokomotor setelah menerapkan modifikasi permainan dengan media *cone*. Peningkatan hasil belajar terjadi pada siklus 2 dengan persentase 88% masuk kriteria Tuntas. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan modifikasi permainan dengan media *cone* dapat meningkatkan hasil belajar gerak lokomotor siswa kelas III SD Midu Gedongan Waru Sidoarjo.

Kata Kunci: modifikasi permainan, *cone*, gerak lokomotor

APPLICATION OF GAME MODIFICATIONS USING MEDIA CONES TO INCREASE LOCOMOTOR MOVEMENT LEARNING OUTCOMES FOR MIDU GEDONGAN ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS GEDONGAN WARU SIDOARJO

ABSTRACT

The results of observations that have been made to third grade students at SD Ngingas Minu Waru Midu Gedangan Sidoarjo, there are still many students who are less than optimal in practicing locomotor movements. This can be seen in the results of the assessment of the locomotor range of motion. The purpose of the action research is the application of game modifications using cone media in order to improve locomotor learning outcomes for students at SD Ngingas Minu Waru Midu Gedangan Sidoarjo. The method used in this research is to use a classroom action research design with 2 cycles. The population and sample of the study were 25 grade III students. The research was carried out in four stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. The results of the study were analyzed using percentages. The results showed that there was an increase in locomotor movement learning outcomes after applying the game modification with cone media. The increase in learning outcomes occurred in cycle 2 with a percentage of 88% entering the Completed criteria. Based on the results of these studies, it can be concluded that the application of game modifications with cone media can improve locomotor learning outcomes for third grade students of SD Ngingas Minu Waru Midu Gedangan Sidoarjo.

Keywords: game modification, *cone*, locomotor motion

Submitted	Final Revised	Accepted	Published
6 September 2022	11 Oktober 2022	23 Oktober 2022	25 Oktober 2022

PENDAHULUAN

Tujuan utama Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di Sekolah Dasar yaitu perkembangan gerak dasar siswa. Salah satu ragam gerak yang ada dalam pembelajaran PJOK yaitu gerak lokomotor. Gerak dasar lokomotor pada dasarnya merupakan aspek penting yang sudah seharusnya anak bisa melakukan dan mengembangkannya (Utari, Y. I., & Indahwati, N, 2015). Artinya bahwa setiap siswa sekolah dasar harus memiliki gerak dasar lokomotor sebagai penunjang dalam melakukan gerak lainnya yang lebih kompleks. Jika fase gerak dasar lokomotor tidak dikuasai, maka akan kesulitan dalam melakukan gerak lanjutan.

Pada dasarnya, gerak lokomotor dapat dikembangkan pada masa anak-anak dengan cakupan Gerakan diantaranya berlari, melompat, berjalan, bergeser (Hanief & Sugito, 2015). Dimana dalam pembelajaran PJOK di SD gerak lokomotor tersebut dikembangkan dan menjadi fokus pembelajaran. Selain hal tersebut, menurut Desmita dalam (Sari, E.f et al., 2019) jika melihat karakteristik anak usia SD yang kisaran 6-12 tahun maka usia tersebut merupakan periode tengah dan akhir dari anak yang pada usia tersebut dapat menghasilkan perubahan-perubahan seperti sikap, nilai dan perilaku. Artinya ditahapan tersebut, anak belajar semua aspek penting dalam perkembangan guna mengawal perkembangan selanjutnya.

Pengembangan dan peningkatan gerak dasar lokomotor di sekolah melalui pembelajaran PJOK menjadi dasar bagi anak untuk ikut berpartisipasi dalam aktivitas jasmani lainnya. Dimana dalam pengembangannya tentu dipengaruhi oleh beberapa faktor mulai dari faktor lingkungan, kesempatan untuk ikut berpartisipasi, kondisi fisik, motivasi, metode guru PJOK dalam mengajar (Tsapakidou et al., 2014). Faktor-faktor yang diuraikan tersebut menjadi catatan penting bagi guru PJOK khususnya di tingkat Sekolah Dasar untuk lebih memperhatikan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

Gerak lokomotor menjadi aspek penting dalam pembelajaran PJOK di sekolah terutama dalam mengembangkan keterampilan cabang olahraga yang menuntut untuk bergerak cepat atau perpindahan dari titik satu ke titik yang lain. Sesuai dengan pengertian dari gerak lokomotor yaitu gerak fisik yang mendorong seseorang untuk berpindah dari tempat satu ke tempat lainnya (Rachel Torrens, 2021). Semakin sering keterampilan gerak lokomotor dipraktikkan, maka semakin besar kemampuan anak dalam menyelaraskan disetiap keterampilan geraknya.

Perhatian penting dalam meningkatkan keterampilan gerak lokomotor siswa yaitu adanya kolaborasi antara guru dengan orang tua siswa. Orang tua memiliki peran penting dalam usaha mengawal perkembangan gerak dasar khususnya lokomotor anak. Kesadaran dan pemahaman orang tua terhadap pentingnya aktivitas gerak memiliki peran penting terhadap perkembangan anaknya. Hasil penelitian melaporkan bahwa, orang tua dengan tingkat pendidikan yang lebih tinggi tampaknya memiliki informasi yang lebih baik mengenai manfaat olahraga dan aktivitas fisik dan cenderung mendorong anak-anak mereka untuk mengambil bagian dalam kegiatan olahraga tersebut (Kimm, S, N.W. G et al., 2002). Hasil penelitian tersebut memberikan penguat bahwa pentingnya dukungan orang tua terhadap anak ketika mengikuti aktivitas jasmani di luar sekolah.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan terhadap siswa kelas III di SD Ngingas Minu Waru Midu Gedangan Sidoarjo, masih banyak siswa yang kurang maksimal dalam mempraktikkan gerak lokomotor. Hal tersebut nampak pada hasil penilaian terhadap ragam gerak lokomotor seperti jalan, lari, lompat, dan loncat. Rata-rata hasil penilaian untuk kelas I 50% dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal tersebut juga terjadi pada kelas II dengan nilai rata-rata 40% dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dan untuk kelas III 60% dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Kondisi tersebut tentu dipengaruhi oleh beberapa faktor yang menjadi pemicu terhadap capaian tingkat keterampilan lokomotor siswa. Jika merujuk beberapa penelitian yaitu kecenderungan siswa kurang antusias, tidak semangat, dan tidak menjalankan perintah guru dikarenakan aspek kebosanan (Kristi Utami, 2020). Penelitian lain juga melaporkan adanya kendala dalam meningkatkan keterampilan gerak dasar lokomotor siswa yaitu siswa cenderung lebih memilih aktivitas non fisik seperti bermain *game* atau *gadget* (Widiarti et al., 2021). Faktor lain yang perlu diperhatikan berdasarkan hasil penelitian yaitu faktor sosial yang mungkin terkait dengan interaksi murid dengan guru, teman sebaya dan keluarga serta kurangnya permainan yang mengarah pada penerapan keterampilan lokomotor (Murat Ergin & Sitki Ozbek, 2021).

Berdasarkan temuan yang telah diuraikan, perlu dilakukan kajian terhadap permasalahan dalam rangka menemukan solusi yang tepat. Hasil kajian yang telah dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mengembangkan keterampilan gerak lokomotor siswa di SD Midu Gedongan Waru Sidoarjo, perlu adanya tindakan dengan memberikan model permainan yang sesuai. Permainan yang telah dimodifikasi dianggap dapat memberikan solusi yang efektif dan efisien. Hal tersebut tentu didasarkan pada hasil kajian terhadap beberapa penelitian yang telah dilakukan. Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Fantiro, F. A et al., (2021) melaporkan bahwa modifikasi permainan *ball throwing jump games* pada materi gerak lokomotor sangat efektif dan menarik siswa yaitu sebesar 88%. Melalui permainan, guru dapat memahami perspektif siswa tentang apa yang sedang mereka pelajari. Dimana dengan permainan dapat memaksimalkan pembelajaran tanpa harus mengganggu otonomi anak, serta fitur yang ada dalam permainan tersebut sangat diperlukan bagi perkembangan anak (Yeshe Collivera & Nikolay Veraksab, 2019).

Berpijak dari kajian terhadap penelitian yang telah dilakukan, salah satu permainan yang dipilih yaitu dengan memodifikasi *cone* untuk berbagai model gerakan. *Cone* merupakan alat yang sering kali digunakan dalam berbagai aktifitas olahraga. Berbentuk kerucut dengan berbagai model dan warna. Berdasarkan hasil penelitian, penerapan permainan *cone* efektif dan menarik ketika digunakan dalam pembelajaran penjasokes bagi siswa (Ahmad Maulidi Abrori, 2021). Jika dicermati, penerapan modifikasi permainan dengan menggunakan media *cone* efektif digunakan dalam pembelajaran PJOK mengingat banyak model gerakan yang dapat dilakukan. Selain itu, penggunaan *cone* dalam permainan mengingat mudah diperoleh, ekonomis, dan dapat digunakan berbagai variasi permainan. Diharapkan dengan menerapkan modifikasi permainan *cone* dapat meningkatkan hasil belajar gerak lokomotor siswa SD Midu Gedongan Waru Sidoarjo.

KAJIAN TEORI

Modifikasi dalam pembelajaran merupakan bentuk atau upaya yang dilakukan oleh guru dalam rangka mencerminkan pembelajaran yang mengacu pada konsep *Developmentally Appropriate Practice* (DAP). Dimana maksud dari konsep DAP yaitu jika diartikan dalam bahasa Indonesia merupakan pendidikan yang mengacu atau sesuai dengan tahapan perkembangan anak (Fitri Pertiwi * et al., 2018). Dimana dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar (SD) perlu menerapkan hal tersebut mengingat bahwa sering kali guru dihadapkan dengan situasi keterbatasan sarana dan prasarana sekolah. Modifikasi dalam pembelajaran pada esensinya merupakan melakukan analisis sekaligus berusaha mengembangkan materi atau bahan ajar dengan mengkaitkan pada tahapan pembelajaran dalam bentuk aktivitas belajar mengajar yang potensial sehingga dapat memperlancar siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Sering kali dalam pembelajaran PJOK di SD, guru memodifikasi permainan sebagai bentuk usaha dalam rangka menyampaikan materi secara sederhana baik dari aspek alat atau peraturan yang telah disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Tujuan dari hal tersebut yaitu mempermudah proses pembelajaran, materi mudah tersampaikan karena hasil dari kreatifitas dan

inovasi, dan yang terpenting yaitu peserta didik senang ketika mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, penggunaan modifikasi permainan kecil dalam pembelajaran PJOK di tingkat SD memiliki peranan tingkat capaian sebesar 62,48% (Nurhidayat, 2021). Jika mengkaji hasil penelitian tersebut, bahwa modifikasi permainan memiliki peran penting dalam ketercapaian pembelajaran PJOK. Dimana hal tersebut tentunya materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan mudah, serta siswa merasa senang mengikuti pembelajaran serta dukungan motivasi dari dalam diri siswa.

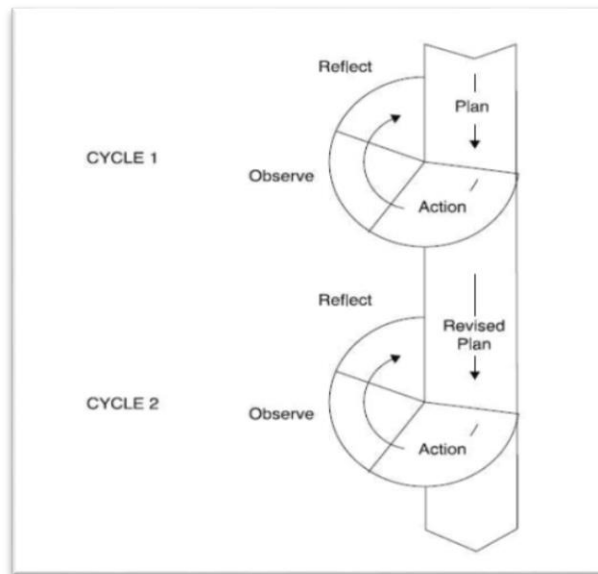
Pembelajaran PJOK di tingkat SD memiliki peran sentral dalam bagi pertumbuhan dan perkembangan peserta didik. Dalam pembelajaran PJOK di tingkat SD diharapkan dapat memfasilitasi kebutuhan gerak sebagai dasar pengembangan aspek psikomotorik yang nantinya sangat berguna bagi pertumbuhan dan perkembangannya. Gerak dasar pada prinsipnya merupakan serangkaian gerakan yang terorganisir dengan melibatkan kombinasi pola gerakan dua tau lebih dari bagian tubuh (Aggeliki Tsapakidou et al., 2014). Sebagai contoh misalnya pembelajaran gerak lokomotor. Gerak lokomotor merupakan keterampilan gerak yang harus dikuasai oleh peserta didik mengingat sebagai dasar dalam menguasai ragam gerak mulai dari jalan, lari, lempar, lompat dan lain-lain yang mendukung mereka dalam melakukan kegiatan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, Shu-Jung Lin & Shu-Chu Yang, (2015) menjelaskan bahwa pada tahap awal pertumbuhan harus fokus pada pengembangan keterampilan gerak dasar, dan selanjutnya baru dapat mengembangkan keterampilan lainnya di tingkat lanjut. Hal tersebut menuntut guru untuk menghasilkan kreativitas, inovasi, metode, strategi, dan aplikasinya sesuai dengan kebutuhan siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, untuk meningkatkan kemampuan gerak lokomotor dapat menggunakan model pembelajaran berbasis permainan tradisional yang dimodifikasi (H Hernawan et al., 2019). Artinya bahwa, guru dalam mengembangkan kemampuan gerak lokomotor siswa dapat memodifikasi berbagai ragam permainan, media, alat, yang dianggap dapat menunjang pembelajaran. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Maulidi Abrori, (2021) menunjukkan bahwa, respon peserta didik terhadap permainan cone animasi meningkat dengan dibuktikan adanya peningkatan hasil belajar, artinya bahwa permainan yang dikembangkan menarik dan efektif ketika digunakan dalam pembelajaran.

Modifikasi permainan menggunakan *cone* memberi peluang untuk dapat digunakan pembelajaran PJOK dengan berbagai model. Selain itu, penggunaan *cone* sangat efektif sebagai batas atau model dalam menentukan arah gerak ketika memodifikasi permainan dalam rangka meningkatkan gerak motorik anak. Beberapa manfaat penggunaan *cone* mengutip dari MM Faruq, (2009) diantaranya yaitu dengan media *cone* dapat digunakan untuk beragam aktivitas gerak yang menyenangkan bagi siswa, mudah, praktis dan aman serta mudah dalam penggunaan dan penyimpanan, memiliki tingkat keselamatan yang relatif aman, dapat dikembangkan untuk berbagai fungsi dan tujuan, serta mudah dan relatif murah.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan, yaitu bentuk penyelidikan yang memungkinkan praktisi dimana saja dapat lakukan penyelidikan dan mengevaluasi pekerjaan mereka (Mcniff, Jean & Jack Whitehead, 2006). Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas atau *classroom action research* (CAR). Arikunto, Suharsimi, (2006) menjelaskan bahwa model penelitian Tindakan kelas terdapat beberapa tahapan yaitu meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Alur atau siklus yang digunakan merujuk pada teori Kemmis dan Taggart. Secara gamblang, dapat diperhatikan dalam gambar di bawah ini:



Gambar 1. *Cyclical Action Research* berdasarkan model Kemmis dan Taggart (Indarti, T, 2008)

Terkait tempat penelitian dilakukan di SD Midu Gedongan Waru Sidoarjo kelas III. Sedangkan populasi dan sampel dalam penelitian ini berjumlah 25 siswa. sebanyak 15 siswa putra dan 10 siswa putri. Dari jumlah populasi yang ada diambil secara keseluruhan sehingga penelitian ini dapat dikatakan sebagai penelitian populasi.

Prosedur penelitian ini terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Prosedur tersebut akan dikategorikan pada siklus I. Mengenai keberadaan siklus kedua, maka ini akan menyesuaikan ketercapaian hasil penelitian apakah telah memenuhi keseluruhan indikator keberhasilan penelitian yang ditentukan. Jika masih ada aspek yang tidak memenuhinya maka akan dilanjutkan pada siklus kedua dan seterusnya.

Data dalam penelitian ini terdiri dari: 1) aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi gerak dasar lokomotor melalui modifikasi permainan *cone*, 2) data hasil belajar siswa, 3) kemampuan siswa dalam mempraktikkan serangkaian gerak lokomotor melalui modifikasi permainan *cone*. Instrumen pengumpulan data tersebut terdiri dari tes dan observasi. Jika data sudah diperoleh, selanjutnya dilakukan analisis deskriptif menggunakan teknik persentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi selama kegiatan pembelajaran.

Dari penelitian Tindakan kelas yang dilaksanakan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar gerak lokomotor. Selain itu, suasana pembelajaran yang aktif termasuk dalam indikator keberhasilan. Tidak hanya itu, penelitian diputuskan berhasil apabila siswa memperoleh hasil belajar gerak lokomotor susai KKM yaitu 75 seperti yang telah ditentukan dengan nilai ketuntasan klasikal sama dengan 80% atau lebih.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Kegiatan observasi awal dilakukan dalam rangka mengetahui gambaran lapangan siswa kelas III Midu Gedongan Waru Sidoarjo yang berjumlah 25 anak. Observasi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan gerak lokomotor siswa sebelum sebelum diberikan tindakan

dengan menerapkan modifikasi permainan *cone*. Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa siswa kelas III SD Midu Gedongan Waru Sidoarjo terdiri dari 15 siswa putra dan 10 siswa putri.

Hasil pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran, diketahui masih banyak siswa yang belum sepenuhnya memperhatikan materi yang dijelaskan oleh guru PJOK. Hal tersebut terjadi akibat dari siswa kurang tertarik terhadap pembelajaran yang dilakukan. Dengan kondisi pelaksanaan pembelajaran tersebut berakibat pada gerakan siswa yang masih belum sempurna dalam melakukan gerak lokomotor. Banyak siswa hanya ingin bermain sepak bola dari pada mempraktikkan materi tersebut.

Hasil penilaian terhadap kemampuan siswa dalam mempraktikkan gerak lokomotor sebelum memperoleh Tindakan Nampak pada table berikut:

Tabel 1. Kemampuan gerak lokomotor sebelum mendapatkan tindakan

Aspek	Persentase	Jumlah Siswa	Kriteria
Kemampuan gerak lokomotor	52%	13	Tuntas
	48%	12	Belum Tuntas

Berdasarkan table 1 di atas menunjukkan kondisi kemampuan siswa kelas III SD Midu Gedongan Waru Sidoarjo dalam mempraktikkan gerak lokomotor. Dalam melakukan gerakan jalan, lari, dan lompat terdapat 13 siswa masuk dalam kriteria tuntas dengan persentase 52%, dan siswa yang masuk dalam kriteria Belum Tuntas sebanyak 12 dengan persentase 48%. Hal tersebut menunjukkan nilai ketuntasan klasikal masih belum memenuhi target. Oleh karena itu selanjutnya diperlu adanya tindakan dalam rangka melakukan perbaikan.

Untuk pelaksanaan tidakan, peneliti menerapkan dua siklus dengan menerapkan modifikasi permainan *cone* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi gerak lokomotor. Modifikasi dilakukan terhadap ragam gerakan mulai dari sederhana hingga ke tingkat yang lebih kompleks dari aspek gerakan yang dilakukan. Modifikasi permainan dengan menggunakan *cone* meliputi jalan, lari, dan lompat. Rancangan pembelajaran disusun dengan tahapan perencanaan tindakan, pelaksanaan, observasi, analisis dan refleksi.

Pada tahap siklus 1, guru PJOK dan peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan mengacu pada tindakan yang akan diterapkan. Dimana desain modifikasi permainan disusun secara bertahap berdasarkan tingkat kesulitan gerakan. Selain menyusun RPP, peneliti juga penyusun lembar observasi atau pengamatan pembelajaran. Berdasarkan hasil refeksi pada siklus 1, diperoleh gambaran hasil penilaian terhadap kemampuan gerak lokomotor sebagai berikut:

Tabel 2. Kemampuan gerak lokomotor siklus 1

Aspek	Persentase	Jumlah Siswa	Kriteria
Kemampuan gerak lokomotor	76%	19	Tuntas
	24%	6	Belum Tuntas

Berdasarkan table 2 di atas, diketahui siswa masuk kriteria Tuntas sebanyak 19 dengan persentase 76%. Siswa yang masuk kriteria Belum Tuntas sebanyak 6 dengan persentase 24%. Gambaran hasil dari siklus 1 tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam mempraktikkan gerak lokomotor setelah diberikan tindakan. Meskipun ada peningkatan, perlu adanya perbaikan dikarenakan nilai ketuntasan klasikal masih belum memenuhi target yaitu 80%. Artinya bahwa, diperlukan siklus 2 untuk tindakan perbaikan.

Sebelum pelaksanaan siklus 2, guru dan peneliti memperbaiki rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) berdasarkan hasil evaluasi pada siklus 1. Selain itu, kendala pada siklus 1

seperti model gerakan pada permainan menggunakan *cone* dilakukan perbaikan dengan mengurangi tingkat kesulitan. Hal tersebut perlu dilakukan mengingat ada beberapa siswi yang kesulitan dalam mempraktikkan gerakan seperti lompat, dan lari zig-zag. Hasil penilaian kemampuan gerak lokomotor siswa pada siklus 2 dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3. Kemampuan gerak lokomotor siklus 2

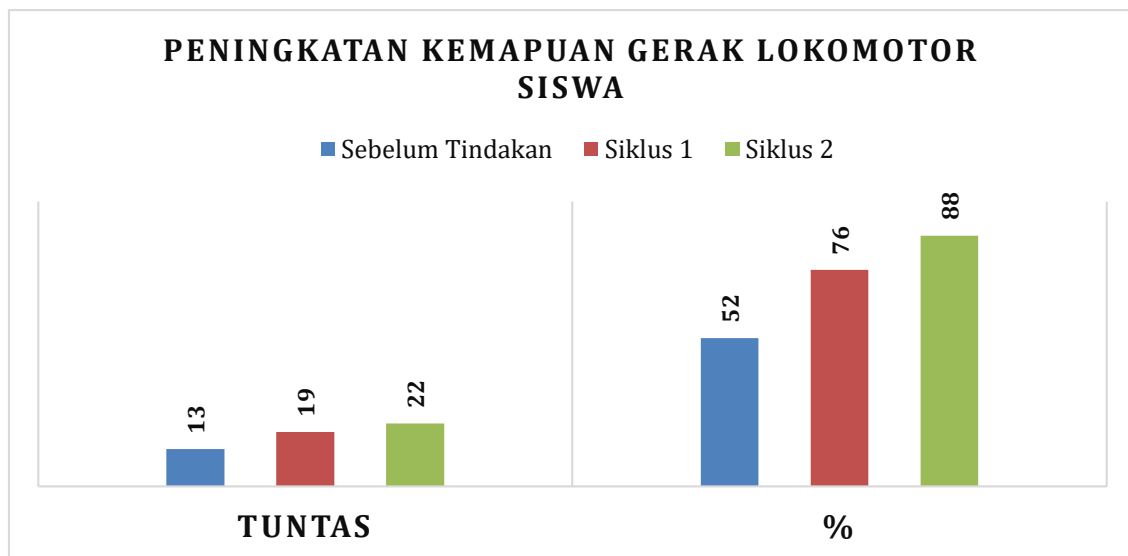
Aspek	Persentase	Jumlah Siswa	Kriteria
Kemampuan gerak lokomotor	88%	22	Tuntas
	12%	3	Belum Tuntas

Berdasarkan hasil penilaian pada tabel 3, diketahui siswa dengan kriteria Tuntas sebanyak 22 dengan persentase 88%. Selanjutnya, siswa dengan kriteria Belum Tuntas sebanyak 3 dengan persentase 12%. Berdasarkan hasil penilaian pada siklus 2, diperoleh hasil nilai ketuntasan klasikal siswa kelas III SD Midu Gedongan Waru Sidoarjo telah memenuhi target yaitu 80%.

Hasil perbandingan siklus 1 dan siklus 2 dapat dilihat pada tabel 4. Dekripsi pengamatan kemampuan gerak lokomotor siswa berikut ini.

Tabel 4. Deskripsi Pengamatan Kemampuan Gerak Locomotor Siswa

Aspek yang dinilai	Sebelum Tindakan		Siklus 1		Siklus 2	
Kemampuan gerak lokomotor (jalan, lari, lompat)	Tuntas	%	Tuntas	%	Tuntas	%
	52%	13	76%	19	88%	22



Gambar 2. Peningkatan Kemampuan Gerak Locomotor Siswa

Berdasarkan gambar 2. kemampuan gerak lokomotor siswa kelas III SD Midu Gedongan Waru Sidoarjo mengalami peningkatan nilai ketuntasan klasikal melebihi target pesentase yang telah ditetapkan yakni sebesar 88% pada siklus 2. Dari jumlah total 25 siswa kelas III SD Midu Gedongan Waru Sidoarjo masih terdapat siswa yang masuk kriteria Belum Tuntas yakni 3 siswa belum masuk pada data KKM.

Pembahasan

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dalam rangka meningkatkan kemampuan gerak lokomotor siswa kelas III SD Midu Gedongan Waru Sidoarjo. Pelaksanaan tindakan yang dilakukan merupakan tindak lanjut dari hasil observasi yang telah dilakukan. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, peneliti melakukan tindakan dengan menerapkan modifikasi permainan *cone* dalam rangka meningkatkan keterampilan gerak lokomotor siswa kelas III SD Midu Gedongan Waru Sidoarjo.

Pelaksanaan tindakan dengan menerapkan siklus 1 dan siklus 2 menunjukkan adanya peningkatan kemampuan gerak lokomotor siswa. Dimana pada siklus 1 berjalan sesuai dengan rencana yang telah dirancang antara guru dengan peneliti. Meskipun hasil penilaian pada siklus 1 masih belum memenuhi target nilai klasikal yaitu 80%, akan tetapi terdapat peningkatan dari yang sebelumnya. Peningkatan tersebut dapat dilihat berdasarkan aspek kemampuan gerak lokomotor siswa. Berdasarkan asil evaluasi dari siklus 1 yang belum memenuhi target nilai klasikal siswa maka dilanjutkan pada siklus 2.

Sebelum siklus 2 dilaksanakan, guru dan peneliti terlebih dahulu melakukan perbaikan berdasarkan temuan dari siklus 1. Dimana hasil perbaikan yang sudah dilakukan selanjutnya diterapkan pada siklus 2 sehingga terjadi peningkatan nilai klasikal yang telah memenuhi target yakni sebesar 88% siswa masuk pada kriteria Tuntas. Meskipun pada siklus 2 masih terdapat 3 siswa yang masuk dalam kategori Belum Tuntas.

Berdasarkan hasil dari penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakna, terdapat hal-hal yang perlu dicermati oleh guru. Pentingnya bagi guru untuk selalu melakukan inovasi terkait media pembelajaran dalam hal ini lebih memperkaya permainan yang digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut mengingat bahwa seorang guru harus memiliki kompetensi sebagai modal mengembangkan permainan yang lebih bervariasi. Guru sebagai tenaga profesional harus memiliki kompetensi sesuai dengan Undang-Undang No 14 Tahun 2005 terkait standar kompetensi guru dikembangkan ksecara utus mulai dari kompetensi pedagogik, kepribadian, social, dan profesional (Supardi, 2013).

Berkaitan dengan penerapan modifikasi permainan dalam rangka meningkatkan kemampuan gerak lokomotor siswa, sejalan dengan kajian penelitian sebelumnya. Temuan dari penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Barokah, (2019). Penelitian dengan menerapkan pendekatan permainan dapat meningkatkan hasil belaajr gerak lokomotor dalam hal ini lari. Temuan tersebut juga diperkuat oleh hasil penelitian yang telah dilakukan oleh E.F.N. Sari, (2019). Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa, melalui aktivitas permainan puzzle yang didalamnya juga menggunakan media *cone* dapat meningkatkan keterampilan gerak lokomotor.

Terkait dengan siswa yang masih dalam kriteria Belum Tuntas, guru perlu memberikan perhatian khusus. Guru perlu melakukan pendekatan-pendekatan terhadap siswa sehingga dapat mengetahui metode atau solusi apa yang nantinya digunakan guna meningkatkan kemampuan siswa tersebut dalam mempraktikan gerak lokomotor. Mengingat di era sekarang peran guru tentu berbeda dengan era dahulu. Merujuk pada pendapat Mashud, (2015) bahwa keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor guru sebagai pemberi stimulus pada anak didiknya dan faktor anak didik itu sendiri sebagai penerima stimulus dari guru. Membutuhkan kesungguhan dari seorang guru PJOK untuk dapat mewujudkan keberhasilan dalam pembelajaran di sekolah.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dengan menerapkan modifikasi permainan *cone* yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar gerak

lokomotor siswa kelas III SD Midu Gedongan Waru Sidoarjo. Peningkatan hasil belajar dengan memenuhi target nilai klasikal terjadi pada siklus 2.

Adanya siswa yang masih dalam kriteria Belum Tuntas perlu mendapatkan perhatian khusus dari guru PJOK di SD Midu Gedongan Waru Sidoarjo. Guru perlu menemukan pendekatan yang sesuai sehingga dapat menjadi stimulus siswa untuk lebih memaksimalkan kemampuannya dalam mempraktikkan gerak lokomotor. Selain itu, penting bagi guru PJOK untuk selalu mengembangkan model permainan guna meningkatkan hasil belajar gerak siswa khususnya gerak lokomotor.

DAFTAR PUSTAKA

- Aggeliki Tsapakidou, Theofilaktos Anastasiadis, Despoina Zikopoulou, & Eleni Tsompanaki. (2014). Comparison of Locomotor Movement Skills in 8-9 Years Old Children Coming from Two Areas of Thessaloniki with Contrasting Socioeconomic Status. *Asian Journal of Humanities and Social Studies*, 2(1), 186–192.
- Ahmad Maulidi Abrori. (2021a). *Pengembangan Media Permainan “Cone Animasi” Dalam Pembelajaran Gerak Dasar Lokomotor Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar*. [Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Kependidikan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Malang]. <https://eprints.umm.ac.id/75292/1/PENDAHULUAN.pdf>
- Ahmad Maulidi Abrori. (2021b). *Pengembangan Media Permainan “Cone Animasi” Dalam Pembelajaran Gerak Dasar Lokomotor Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar*. [Universitas Muhammadiyah Malang]. <https://eprints.umm.ac.id/75292/1/PENDAHULUAN.pdf>
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian*. PT Rineka Cipta.
- Barokah. (2019). *Upaya Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Gerak Dasar Lari Melalui Pendekatan Bermain Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Karangtengah Kecamatan Batur Kabupaten Banjarnegara Tahun Ajaran 2019/2020*. [Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta].
- E.F.N. Sari. (2019). Locomotor basic movement skill instruments through games for elementary school. *Journal of Physics*, 14(2), 1–7. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1402/7/077081>
- Fantiro, F. A, Ima Wahyu Putri Utami, Abdurrohman Muzakki, & Eldina Asri Widyatama. (2021). Modifikasi Model Pembelajaran TGT dengan Permainan Modifikasi Ball Throwing Jump Games Pada Materi Gerak Lokomotor Kelas 3 SD. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar*, 9(2), 208–216. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v9i2.18021>
- Fitri Pertiwi, Shak Abdulhak, & Iena Rusmiati Hasanah. (2018). Pengaruh pelaksanaan pelatihan developmentally appropriate practice terhadap peningkatan kompetensi pedagogik pendidik PAUD. *JPPM (Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 5(2), 142–153. <https://doi.org/10.21831/jppm.v5i2.20124>
- H Hernawan, Y Sukarya, & S Solahuddin. (2019). Locomotor basic motion learning model based on traditional game for basic school students. *Journal of Physics: Conference Series*. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1318/1/012047>
- Hanief, Y. N., & Sugito. (2015). Membentuk Gerak Dasar Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional. *JURNAL SPORTIF*, 1(1). https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v1i1.575
- Indarti, T. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penulisan Karya Ilmiah: Prinsip-prinsip Dasar, Langkah-langkah, dan Implementasinya*. FBS Unesa.
- Kimm, S, N.W. G, Kriska, A, Barton, B, Kronsberg, S, Daniels, S, Crawford, P, Sabry, Z., & Liu, K. (2002). “Decline in physical activity in black girls and white girls during adolescence.”

- New England Journal of Medicine*, 347, 709–715.
<https://doi.org/10.1056/NEJMe2207933>
- Kristi Utami. (2020). *Pengembangan Model Aktivitas Jasmani Melalui Permainan Sirkuit Untuk Mengembangkan Kemampuan Gerak Dasar Lokomotor Siswa Kelas Bawah*. [Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjas Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta].
<https://eprints.uny.ac.id/68603/1/SKRIPSI%20KRISTI%20UTAMI.pdf>
- Mashud. (2015). Pendekatan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Di Era Abad 21. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga (MULTILATERAL)*, 14(2).
<http://dx.doi.org/10.20527/multilateral.v14i2.2471>
- McNiff, Jean, & Jack Whitehead. (2006). *All You Need About Action Research*. SAGE Publications.
- Faruq. (2009). *Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik melalui 70 Permainan dengan " Cone"*. Grasindo.
- Murat Ergin, & Sıtkı Ozbek. (2021). The Evaluation of the Intellectual Disabled Children's Fundamental Motor Skill Proficiency. *International Journal of Educational Methodology*, 7(2), 225–233. <https://doi.org/10.12973/ijem.7.2.225>
- Nurhidayat, F. F. (2021). *Peranan Modifikasi Permainan Kecil dalam Pembelajaran PJOK di SD Negeri 03 Air Manjuntjo Kabupaten MukoMuko* [Universitas Negeri Padang].
<http://repository.unp.ac.id/id/eprint/36417>
- Rachel Torrens. (2021). What Are Locomotor Skills? - Definition, Instruction & Examples [Education]. *Study.Com*. <https://study.com/academy/lesson/what-are-locomotor-skills-definition-instruction-examples.html>
- Sari, E.f, Sujarwo, & Sukiri. (2019). Basic Locomotor Movement of First Grade Students of Elementary School. *Atlantis Press*, 362, 187–191.
- Shu-Jung Lin, & Shu-Chu Yang. (2015). The Development of Fundamental Movement Skills by Children Aged Six to Nine. *Universal Journal of Educational Research*, 3(12), 1024–1027. <https://doi.org/10.13189/ujer.2015.031211>
- Supardi. (2013). *Kinerja Guru*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Tsapakidou, Theofilaktos Anastasiadis, Despoina Zikopoulou, & Eleni Tsompanaki. (2014). Comparison of Locomotor Movement Skills in 8-9 Years Old Children Coming from Two Areas of Thessaloniki with Contrasting Socioeconomic Status. *Asian Journal of Humanities and Social Studies*, 2(1), 186–192.
- Utari, Y. I., & Indahwati, N. (2015). Upaya Meningkatkan Gerak Dasar Lokomotor Anak Tunagrahita Ringan Melalui Permainan Tradisional (Pada Siswa-Siswi Sekolah Dasar Luar Biasa Tunas Mulya Surabaya). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 3(2), 279–282.
- Widiarti, Elindra Yetti, & Nofimarlina Siregar. (2021). Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Lokomotor Anak melalui Modifikasi Seni Tradisional Burok. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1787–1798.
<https://www.researchgate.net/deref/https%3A%2F%2Fdoi.org%2F10.31004%2Fobsesi.v5i2.1005>
- Yeshe Collivera, & Nikolay Veraksab. (2019). The aim of the game: A pedagogical tool to support young children's learning through play. *Learning, Culture and Social Interaction*, 21(1), 296–310. <https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2019.03.001>