



## **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**

Banih Sakti Adji<sup>1</sup>, Sapto Wibowo<sup>2</sup>

Universitas Negeri Surabaya

Jl. Lidah Wetan, Lidah Wetan Kec. Lakarsantri, Surabaya, Jawa Timur 60213, Indonesia

Email : banihsaktiad@gmail.com

### **ABSTRAK**

Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) yang kurang menarik dan bervariasi mengakibatkan siswa kurang antusias sehingga tidak menunjang keterampilan dasar psikomotorik khususnya pada materi gerak dasar lokomotor. Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi diagnostik, tingkat penguasaan siswa SDN Babatan IV/459 Surabaya terhadap materi ajar gerak dasar lokomotor masih rendah sehingga perlu pengembangan penyediaan model pembelajaran yang kreatif melalui permainan modifikasi tic tac toe yang dimainkan oleh dua tim berisikan 3–5 anak dengan cara bergantian ke tempat yang berisi 9 lingkaran untuk membentuk garis lurus vertikal, horizontal, atau diagonal dengan menggunakan penanda warna setiap tim. Desain penelitian yang digunakan yaitu rangkaian siklus pembelajaran dan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Jumlah sampel sebanyak 28 anak kelas II dengan teknik sampling yang digunakan adalah purpose sampling. Instrumen penelitian menggunakan indikator penilaian dalam keterampilan gerak dasar lokomotor dengan skor 1–4 dan pengolahan data melalui analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar gerak lokomotor pada siklus I (57%), siklus II (71%), dan siklus III (88%). Dengan demikian, Penelitian Tindakan Kelas dapat digunakan untuk menilai kualitas peserta didik dalam meningkatkan keterampilan gerak dasar lokomotor selama proses pembelajaran.

***Kata kunci: Penelitian Tindakan Kelas, Gerak Locomotor, Modifikasi Permainan.***

### **ABSTRACT**

Learning Physical Education, Sports and Health (PJOK) which is less interesting and varied results in students being less enthusiastic so that it does not support basic psychomotor skills, especially in basic locomotor movement material. Based on the results of diagnostic observations and evaluations, the level of mastery of students at SDN Babatan IV/459 Surabaya on basic locomotor movements is still low, so it is necessary to develop a creative learning model through a modified tic tac toe game played by two teams consisting of 3–5 children by Alternate to the space containing the 9 circles to form a vertical, horizontal, or diagonal straight line using each team's color marker. The research design used is a series of learning cycles and Classroom Action Research (PTK) including planning, implementing, observing, and reflecting. The total sample was 28 class II children with the sampling





technique used was purpose sampling. The research instrument used assessment indicators in basic locomotor movement skills with a score of 1–4 and data processing through descriptive analysis. The results showed an increase in learning outcomes for locomotor movements in cycle I (57%), cycle II (71%), and cycle III (88%). Thus, Classroom Action Research can be used to assess the quality of students in improving basic locomotor movement skills during the learning process.

**Keywords:** *Classroom Action Research, Locomotor Movement, Game Modification*

## PENDAHULUAN

Olahraga adalah aktifitas yang dilakukan secara sadar untuk meningkatkan kesehatan, kesejahteraan jasmani dan spiritual. Manfaat olahraga bukan hanya untuk kesehatan fisik saja tetapi olahraga juga termasuk dalam aspek penting dalam dunia pendidikan. Pendidikan Olahraga memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi bakat, potensi dan keterampilan yang dimiliki (Bangun, 2012). Olahraga dalam kurikulum sekolah masuk dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan atau disingkat PJOK yang merupakan kegiatan yang mengedepankan kesehatan fisik maupun kerohanian peserta didik (Zubaidah et al., 2017). Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan dapat menghasilkan pola belajar yang baik karena membantu perkembangan kognitif, afektif dan psikomotorik pada pada tahap perkembangan anak terutama pada usia sekolah dasar dimana merupakan periode yang sangat penting dan mendasar dalam pertumbuhan dan perkembangan anak (Napitupulu et al., 2022).

Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan di sekolah dasar merupakan periode awal dimana peserta didik memperoleh pengetahuan gerak dasar

seperti keterampilan gerak berpindah tempat atau *locomotor*, gerak ditempat atau *non-locomotor* dan gerak menggunakan anggota badan atau *manipulate* (Sulaiman, 2023). Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan dimana peserta didik memperoleh pengetahuan dasar untuk mempersiapkan diri mengikuti jenjang pendidikan selanjutnya. Oleh karena itu, sebagai pendidik atau guru Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan hendaknya secara aktif bekerja menciptakan suasana belajar yang efektif dan kreatif mungkin untuk menunjang perkembangan anak usia sekolah dasar sehingga mereka termotivasi untuk belajar terutama pada materi gerak dasar lokomotor yang dimana merupakan aspek penting yang sudah seharusnya bagi anak dapat melakukan dan mengembangkannya (Yusroni et al., 2022). Guru sering mengubah permainan untuk berusaha menyampaikan materi secara sederhana, baik dari aspek alat atau peraturan yang telah disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Tujuannya adalah untuk membuat pembelajaran lebih mudah, membuat materi lebih gampang dipahami dan yang paling penting membuat peserta didik senang





mengikuti kegiatan pembelajaran (Rahayu et al., 2022). Hasil penelitian menunjukkan bahwa modifikasi permainan dalam pembelajaran PJOK di tingkat SD memberikan kontribusi sebesar 62,48% pada tingkat capaian peserta didik (Prabowo et al., 2022). Oleh karena itu, dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah dasar perlu adanya modifikasi pembelajaran dalam bentuk permainan agar anak merasa senang dan bersemangat mengikuti pembelajaran PJOK (Pratama, 2022).

Pembelajaran PJOK di SD Negeri Babatan IV/459 Surabaya khususnya pada materi gerak dasar lokomotor peneliti mengamati pembelajarannya kurang menarik dan bervariasi sehingga menghasilkan pembelajaran yang membuat siswa kurang antusias dan tidak menunjang keterampilan dasar psikomotorik yang didapat oleh peserta didik pada materi gerak dasar lokomotor tersebut. Menurut (Hanief, 2017). gerak lokomotor pada dasarnya dapat dikembangkan saat masa anak-anak dimana meliputi berlari, melompat, berjalan, dan bergeser. Dalam pembelajarannya materi gerak lokomotor dikembangkan dan menjadi fokus pembelajaran PJOK di SD ini berarti bahwa setiap siswa di sekolah dasar harus menguasai gerakan lokomotor dasar agar mereka dapat mengembangkan gerakan lain yang lebih kompleks, sangat sulit untuk melakukan gerak lanjutan jika fase gerak

dasar lokomotor tidak dilalui pada usia sekolah dasar (Amirzan, 2017).

Berdasarkan observasi peneliti dan hasil evaluasi diagnostik, diperoleh informasi atau indikasi bahwa tingkat penguasaan siswa terhadap materi ajar gerak dasar lokomotor masih rendah sehingga perlu dikembangkan lebih lanjut. Adanya hal demikian berkaitan dan dipengaruhi oleh sejumlah variabel yang berkontribusi terhadap tingkat kemampuan gerak lokomotor siswa. Menurut (Utami, 2020) aspek kebosanan menyebabkan siswa menjadi tidak antusias, tidak semangat dan cenderung tidak mengikuti arahan gurunya. Menurut penelitian lain, siswa lebih suka berpartisipasi dalam aktifitas non-fisik seperti bermain game atau menggunakan perangkat elektronik seperti handphone, playstation atau menonton acara televisi daripada meningkatkan keterampilan gerak dasar lokomotor mereka (Agi Ginanjar, Adang Suherman, Tite Juliantine, 2018). Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa faktor sosial, yang mungkin berkaitan dengan interaksi siswa dengan guru, teman sebaya, dan keluarga, serta kurangnya waktu bermain, dapat mempengaruhi penerapan keterampilan lokomotor siswa (Ergin & Ozbek, 2021). Berdasarkan permasalahan yang diuraikan oleh penulis diatas menunjukkan bahwa adanya hal tersebut perlu diteliti lebih lanjut untuk menemukan solusi yang tepat sebagai upaya meningkatkan hasil belajar





keterampilan gerak dasar lokomotor siswa di SDN Babatan IV Surabaya. Pengembangan pembelajaran, penyediaan model pembelajaran yang kreatif dan efisien perlu dilakukan sebagai solusi untuk meningkatkan hasil belajar gerak dasar lokomotor peserta didik SDN Babatan IV Surabaya, yaitu dengan menggunakan modifikasi permainan *tic tac toe*, karena permainan ini menyenangkan dan mudah dimainkan oleh anak-anak usia sekolah dasar, selain itu dapat meningkatkan minat dan fokus peserta didik dalam pengembangan pembelajaran gerak dasar lokomotor. Permainan ini dimainkan oleh dua tim berisikan 3-5 anak dengan tujuan berlari secara bergantian ke ketempat yang berisikan 9 lingkaran untuk membentuk garis lurus vertikal, horizontal ataupun diagonal dengan menggunakan penanda warna untuk masing-masing tim (Ergin & Ozbek, 2021).

Dalam pelaksanaannya metode permainan menggunakan modifikasi permainan *tic tac toe* ini mencakup aspek gerak dasar berlari, melompat, berpindah tempat dan memindahkan objek. Permainan *tic tac toe* ini mudah dimainkan dan murah karena hanya memerlukan sedikit peralatan dan perlengkapan sehingga dapat dimainkan dimana saja meskipun sarana dan prasarana disekolah terbatas. Hasil belajar gerak dasar lokomotor siswa kelas II SDN Babatan IV Surabaya diharapkan meningkat melalui permainan modifikasi

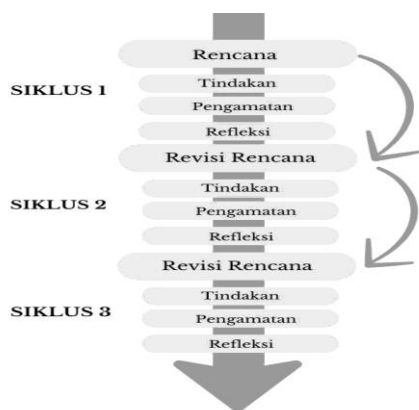
permainan *tic tac toe*, yang melibatkan banyak gerakan seperti berlari, melompat, dan memindahkan objek ketempat satu ketempat lainnya. Selain itu, permainan *tic tac toe* dapat mengajarkan karakter anak seperti gotong royong (bekerja sama), mandiri (berarti bekerja keras atau semangat), dan integritas berarti mematuhi aturan atau bersikap sportif.

## METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas dimana jenis penelitian yang memungkinkan praktisi melakukan penelitian dan mengevaluasi pekerjaan mereka di mana saja (Sukardi, 2022). Jenis Penelitian yang dilaksanakan merupakan jenis penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Menurut (Machali, 2022), model penelitian tindakan kelas terdiri dari beberapa langkah yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Siklus atau jalur yang digunakan menggunakan teori Kemmis dan Taggart. Pengamatan atau kegiatan observasi merupakan kegiatan awal yang dilakukan dalam penelitian tindakan kelas ini, dalam hal ini peneliti mengamati hasil belajar dan proses pembelajaran pada saat PPL dimana siswa kelas 3 mendapatkan salah satu materi gerak dasar yaitu gerak manipulatif. Dalam penelitian kali ini peneliti menggunakan rangkaian siklus pembelajaran dalam penerapan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).



Penelitian ini dilaksanakan di SDN Babatan IV/459 Surabaya yang berada di Jl. Raya Menganti Babatan No.16, Babatan, Kec. Wiyung, Surabaya, Jawa Timur. Dalam penelitian ini siswa di kelas II menjadi sampel yang berjumlah 28 orang, pemilihan teknik sampling yang digunakan adalah *purpose sampling*, yakni pengambilan sampel yang ciri dan karakteristik sudah diketahui berdasarkan sifat atau ciri populasi tersebut (Sugiono et al., 2020). Dalam Penelitian peneliti hadir di kelas seperti biasa, siswa tidak tahu jika penelitian ini menyelidiki kegiatan pembelajaran mereka sehingga peneliti memperoleh data subjektif untuk memverifikasi validitasnya.



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Penjelasan siklus diatas ialah:

Sebelum penelitian dilakukan peneliti menyusun rumusan masalah, tujuan dan membuat rencana tindakan, termasuk instrumen penelitian dan mempersiapkan perangkat pembelajaran gerak dasar lokomotor untuk siswa SD kelas II.

Penelitian ini terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Siklus 1 melibatkan perencanaan awal pengembangan untuk penelitian tindakan yang dilakukan. Kemudian lanjut ketahap pelaksanaan dan tahap pengamatan, dari hasil pengamatan tersebut direfleksi, misalnya fokus mana yang berkembang dengan baik, yang baru setengah berkembang, dan yang sulit dikembangkan. Selanjutnya, pengembangan fokus yang belum berkembang direvisi. Hasil revisi ini digunakan sebagai bahan perencanaan untuk siklus II. Siklus 2 Dilakukan dengan cara yang sama seperti siklus pertama, tetapi dengan menambahkan fokus yang belum berkembang pada siklus pertama. Siklus 3 akan mengevaluasi apakah telah memenuhi kriteria keberhasilan penelitian secara keseluruhan atau tidak, Fokus-fokus yang belum berkembang pada siklus II akan dikembangkan pada siklus III (Nugroho, 2021).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan instrumen penilaian dengan jenis skala ordinal adapun instrumen penelitian merupakan alat yang dapat memudahkan peneliti untuk mengukur dan mengumpulkan data sehingga dapat memperoleh data sebagai pengkategorian itu sendiri. Instrumen penelitian juga dapat diartikan sebagai suatu alat yang bisa dipakai oleh peneliti untuk memperoleh, mengolah data, dan membuat interpretasi



terhadap data-data atau informasi yang telah didapatkan dari para subjek atau responden yang dilakukan dengan memakai cara pengukuran yang sama (Priadana & Sunarsi, 2021).

Instrumen penelitian yang digunakan terhadap penelitian tindakan kelas siswa kelas II di SD Negeri Babatan IV/459 Surabaya ini menggunakan indikator penilaian dalam keterampilan gerak dasar lokomotor dengan skor 1-4, dengan 4-3 dinyatakan tuntas dan 2-1 belum tuntas. Data penelitian ini mencakup: 1) aktivitas siswa selama pembelajaran PJOK materi dasar gerak lokomotor dengan kombinasi permainan tic tac toe 2) hasil belajar siswa dan 3) kemampuan siswa untuk menerapkan berbagai gerak lokomotor dengan kombinasi permainan tic tac toe. Metode pengumpulan data dari penelitian ini terdiri dari observasi dan tes. Setelah data diperoleh, analisis deskriptif dilakukan dengan teknik persentase untuk mengidentifikasi kecenderungan selama kegiatan pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, tujuan atau pencapaiannya adalah peningkatan hasil belajar peserta didik dalam materi gerak dasar lokomotor dengan model pembelajaran kooperatif learning. Target pada aspek keterampilan adalah agar peserta didik mendapatkan nilai 3 atau 4

pada setiap indikator, dan jika peserta didik mendapatkan nilai 1 atau 2 pada setiap indikator, maka menjadi target atau prioritas yang harus diperhatikan agar kemampuan peserta didik untuk belajar lebih baik. Oleh karena itu, Penelitian dianggap berhasil jika siswa mencapai hasil belajar gerak lokomotor dengan nilai 3 atau 4 dengan nilai ketuntasan sama dengan 80% atau lebih. Pada tahap siklus 1, Peneliti membuat rencana pelaksanaan pembelajaran berupa modul ajar dimana desain modifikasi permainan dibuat secara bertahap berdasarkan tingkat kesulitan gerakan. selain itu dalam penelitian tindakan kelas ini peneliti juga membuat lembar observasi atau pengamatan pembelajaran.

Hasil penilaian kemampuan gerak lokomotor digambarkan sebagai berikut berdasarkan hasil pengamatan siklus 1:

**Tabel 1.** Kemampuan gerak dasar lokomotor siklus 1

Persentase	Jumlah Siswa	Kriteria
57%	16	Tuntas
43%	12	Belum Tuntas

Berdasarkan Tabel 1 diatas menunjukkan kondisi pada saat dilaksakannya penelitian tindakan Siklus pertama gerak lokomotor siswa kelas II SDN Babatan IV Surabaya dalam gerakan lari, lompat dan memindahkan objek ketempat satu ketempat lainnya, terdapat 16 siswa yang memenuhi kriteria tuntas dengan 57% dan 12 siswa yang belum tuntas





dengan 43%. Ini menunjukkan bahwa nilai ketuntasan klasikal masih belum memenuhi target. sehingga tindakan lanjutan diperlukan untuk perbaikan pada siklus 2.

Peneliti menggunakan 3 siklus untuk menerapkan tindakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa tentang materi gerak lokomotor. Variasi gerakan diubah, mulai dari yang paling sederhana hingga yang lebih kompleks. Jalan, lari, dan lompat adalah modifikasi permainan dengan cone. Program pembelajaran dibuat dengan dengan tahapan perencanaan tindakan, pelaksanaan, observasi, analisis dan refleksi.

Berikut tabel yang menunjukkan hasil penilaian kemampuan gerak dasar lokomotor siswa pada siklus 2.

Tabel 2. Kemampuan gerak dasar lokomotor siklus 2

Persentase	Jumlah Siswa	Kriteria
71%	20	Tuntas
29%	8	Belum Tuntas

Pada Tabel 2 di atas memperlihatkan hasil observasi siklus 2, dimana memperlihatkan adanya perbedaan persentase yang menunjukkan kenaikan dari Siklus 1 ke Siklus 2. Peserta didik yang memenuhi kriteria tuntas sebanyak 20 orang dengan persentase 71% dan siswa yang termasuk kriteria belum tuntas 8 orang dengan persentase 29%. Hasil siklus 2 menunjukkan bahwa kemampuan siswa

belum memenuhi nilai ketuntasan klasikal karena masih belum mencapai target 80 persen, yang berarti siklus kedua diperlukan untuk melakukan perbaikan.

Sebelum memulai siklus ketiga peneliti memperbaiki Modul Ajar yang dibuat oleh peneliti berdasarkan hasil evaluasi dan kendala yang ditemukan di siklus pertama sebelum memulai siklus kedua. seperti model gerakan yang digunakan dalam permainan kombinasi lari zig zag dengan permainan tic tac toe telah diperbaiki dengan menurunkan tingkat kesulitan. Hal ini harus dilakukan karena beberapa siswa mengalami kesulitan dengan gerakan lari zig-zag dan lompatan.

Tabel 3. Kemampuan gerak dasar lokomotor siklus 3

Persentase	Jumlah Siswa	Kriteria
89%	25	Tuntas
11%	3	Belum Tuntas

Berikut hasil pengamatan dari siklus 3, nilai ketuntasan klasikal siswa kelas II SDN Babatan IV Surabaya telah memenuhi target 80%. Siswa dengan kriteria tuntas 22 memiliki persentase 89%, dan siswa dengan kriteria belum tuntas 3 orang dengan persentase 11%.

Kemampuan gerak lokomotor siswa kelas II SDN Babatan IV Surabaya setelah dilakukan tindakan dan pengamatan pada siklus 1, siklus 2, siklus 3 mengalami peningkatan pada persentase tuntas pada





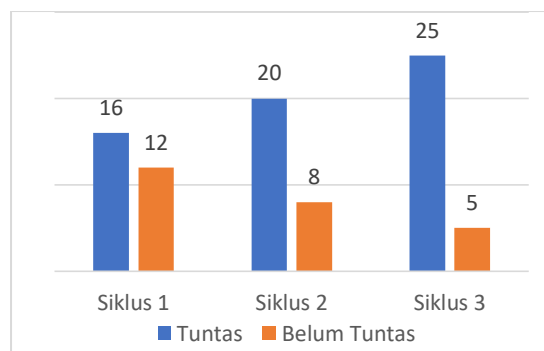
materi gerak dasar lokomotor menggunakan modifikasi permainan *tic tac toe*.

Berikut hasil dekripsi pengamatan kemampuan gerak lokomotor siswa perbandingan siklus 1 dan siklus 2 dapat dilihat pada tabel 4 berikut ini:

Tabel 4. Deskripsi hasil observasi Gerak dasar lokomotor Peserta didik

Siklus 1		Siklus 2		Siklus 3	
Tuntas	%	Tuntas	%	Tuntas	%
16	57%	20	71%	25	88%

Berdasarkan table 4 diatas setelah dilakukan penelitian tindakan kelas bertahap dari siklus 1, 2 sampai siklus 3 kemampuan gerak lokomotor siswa kelas II SD Babatan IV Surabaya mengalami peningkatan nilai ketuntasan klasikal sampai 88% pada siklus 3. Al ini menunjukkan bahwa nilai melebihi target pesentase yang telah ditetapkan, walaupun dari jumlah total 28 siswa masih terdapat siswa yang masuk kriteria belum tuntas selama penelitian berlangsung yakni sebanyak 5 siswa.



Gambar 2. Hasil keterampilan gerak dasar lokomotor semua siklus

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dalam rangka meningkatkan kemampuan gerak lokomotor siswa kelas II SD Babatan IV Surabaya merupakan tindak lanjut dari hasil observasi yang telah dilakukan. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan yakni kurang variative dan menariknya pembelajaran gerak dasar lokomotor, peneliti melakukan tindakan dengan menerapkan modifikasi permainan *tic tac toe* dalam rangka meningkatkan keterampilan gerak lokomotor siswa kelas II SDN Babatan IV Surabaya.

Pelaksanaan tindakan dengan menerapkan siklus 1, 2 dan siklus 3 menunjukkan adanya peningkatan kemampuan gerak lokomotor siswa. Dimana pada siklus 1 berjalan sesuai dengan rencana yang telah dirancang antara guru dengan peneliti. Hasil penilaian pada siklus 1 masih jauh dari target nilai klasikal yakni hanya 57% 16 peserta didik dinyatakan tuntas dari 28 siswa pada siklus 1. Oleh karena nilai ketuntasan belum memenuhi 80% dari jumlah peserta didik peneliti melanjutkan ke 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 ketuntasan yakni 20 peserta didik dari 28, jika dikalkulasikan nilai persentase ketuntasan pada siklus 2 sebesar 71%. Oleh karena belum memenuhi kriteria klasikal sebesar 80% maka dilakukan penelitian tindakan lanjutan pada siklus 3. Setelah dilakukan pengamatan hasil belajar lokomotor siswa, persentase nilai ketuntasan meningkat dari 20 siswa pada siklus 2 menjadi 25 siswa setelah dilaksanakannya siklus 3. Berdasarkan hasil tersebut peningkatan persentase hasil belajar gerak dasar lokomotor siswa SDN Babatan IV Surabaya pada siklus 3 sebesar 88% , yang artinya memenuhi kriteria standar nilai ketuntasan klasikal yang sudah ditetapkan yakni sebesar 80%.

Menurut temuan penelitian tindakan kelas, guru harus mempertimbangkan beberapa hal yakni sangat penting bagi guru untuk terus berinovasi terkait media pembelajaran untuk memperkaya permainan yang digunakan dalam materi PJOK. Namun, perlu diingat bahwa guru harus memiliki kemampuan untuk mengembangkan dan membuat permainan yang lebih bervariasi sehingga peserta didik dapat lebih tertarik dan bersemangat dalam melakukan aktivitas gerak sesuai pada jenjang usianya. Guru sebagai tenaga profesional harus memiliki kompetensi sesuai dengan Undang-Undang No 14 Tahun 2005 terkait standar kompetensi guru dikembangkan secara khusus mulai

dari kompetensi pedagogik, kepribadian, social, dan profesional (Madina, 2023).

Berkaitan dengan penerapan modifikasi permainan Penelitian ini menemukan bahwa penerapan modifikasi permainan dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar lokomotor siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Priyanto (2013), yang mengemukakan bahwa penggunaan pendekatan permainan dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar lokomotor siswa dalam aspek berlari dan temuan ini juga diperkuat oleh sebuah studi yang menemukan bahwa keterampilan gerak seperti berlari, melempar dan menangkap anak usia sekolah dasar dapat ditingkatkan melalui modifikasi permainan *tic tac toe* (Nugroho, 2021).

Guru harus memberikan perhatian khusus kepada siswa yang masih memenuhi kriteria Belum Tuntas. Guru harus melihat siswa mereka untuk mengetahui teknik atau solusi untuk meningkatkan keterampilan gerak lokomotor mereka. Peran guru di zaman sekarang pasti tidak sama dengan perannya di masa lalu. Menurut Hapudin (2021), ada dua komponen yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran: faktor guru sebagai pemberi stimulus kepada siswa dan faktor siswa sebagai penerima stimulus dari guru. Untuk mencapai keberhasilan pembelajaran di sekolah, seorang guru PJOK harus benar-benar berkomitmen.





## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil diskusi dan penelitian tindakan kelas, hasilnya menunjukkan bahwa model pembelajaran dengan kombinasi permainan tic tac toe yang dilakukan selama tiga siklus pembelajaran meningkatkan hasil belajar keterampilan gerak dasar lokomotor pada peserta didik SDN Babatan IV Surabaya. Karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model belajar kooperatif dengan dikombinasikan permainan dapat meningkatkan hasil belajar materi gerak dasar lokomotor. Hal ini ditunjukkan dalam siklus I, presentase nilai meningkat 57%, siklus II naik 71%, dan siklus III naik 88%. Berdasarkan temuan ini, penelitian tindakan kelas ini dapat digunakan untuk menilai kualitas setiap peserta didik dalam meningkatkan keterampilan gerak dasar lokomotor selama proses pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga dapat digunakan untuk membantu peserta didik meningkatkan keterampilan dasar psikomotor mereka untuk mendukung kebugaran fisik dan keterampilan gerak yang mereka miliki saat ini.

## DAFTAR PUSTAKA

Agi Ginanjar, Adang Suherman, Tite Juliantine, Y. H. (2018). Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga. *Pendidikan Jasmani Olahraga*, 3(1), 122–128.

<http://ejournal.upi.edu/index.php/penjas/index>

- Amirzan, A. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar Locomotor Pada Siswa SD Kelas V. *Journal Physical Education, Health and Recreation*, 2(1), 85. <https://doi.org/10.24114/pjkr.v2i1.7843>
- Bangun, S. Y. (2012). Analisis Tujuan Materi Pelajaran dan Metode Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Cerdas Sifa*, 1(1), 1–10.
- Ergin, M., & Ozbek, S. (2021). The Evaluation of the Intellectual Disabled Children's Fundamental Motor Skill Proficiency. *International Journal of Educational Methodology*, 7(2), 225–233.
- Hanief, Y. N. (2017). Membentuk gerak dasar pada siswa sekolah dasar melalui permainan tradisional. *Journal of Sportif*, 1(1), 60–73.
- Hapudin, H. M. S. (2021). *Teori belajar dan pembelajaran: menciptakan pembelajaran yang kreatif dan efektif*. Prenada Media.
- Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru? *Indonesian Journal of Action Research*, 1(2), 315–327. <https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21>





- Madina, L. (2023). *Peran Sertifikasi Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Tenaga Pendidik Di Indonesia*.
- 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.
- Nugroho, I. N. (2021). Meningkatkan Kemampuan Berlari, Melempar, dan Menangkap Bola Melalui Permainan Tic Tac Toe Ball di Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(3), 657–678.
- Prabowo, A. Y., Jariono, G., Nurhidayat, N., & Sistiasih, V. S. (2022). Penerapan Modifikasi Permainan Tradisional Jala Ikan Untuk Meningkatkan Teknik Dasar Passing Sepak Bola Pada Siswa Kelas IV SDN 2 Suruhkalang. *Journal Power Of Sports*, 5(2), 128–138.
- Pratama, E. Y. (2022). MODIFIKASI PERMAINAN KECIL PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 5(3), 194–197.
- Priadana, M. S., & Sunarsi, D. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Pascal Books.
- Priyanto, A. (2013). Peningkatan Motivasi Belajar Gerak Dasar Lari melalui Pendekatan Bermain dalam Pembelajaran Penjas Siswa Kelas V SD I Donotirto Kretek Bantul. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 9(1).
- Rahayu, S., SD, S. P., & Vidya, A. (2022). *Desain pembelajaran aktif (active learning)*. Ananta Vidya.
- Sugiono, S., Noerdjanah, N., & Wahyu, A. (2020). Uji validitas dan reliabilitas alat ukur SG posture evaluation. *Jurnal Keterampilan Fisik*, 5(1), 55–61.
- Sukardi, H. M. (2022). *Metode penelitian pendidikan tindakan kelas: implementasi dan pengembangannya*. Bumi Aksara.
- Sulaiman, N. (2023). *Pengembangan Media Permainan Berangkai Untuk*. 1–278.
- Utami, K. (2020). Pengembangan Model Aktivitas Jasmani Melalui Permainan Sirkuit untuk Mengembangkan Kemampuan Gerak Dasar Lokomotor Siswa Kelas Bawah. *Yogyakarta: Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Yusroni, M., Prastyana, B. R., & Utomo, G. M. (2022). Application of game modifications using media cones to increase locomotor movement learning outcomes for midu gedongan elementary school students gedongan waru sidoarjo. *Journal of Basic Education Muassis*, 1, 217–226.



Zubaidah, S., Ismanto, B., & Sulasmono, B.

S. (2017). Evaluasi Program Sekolah  
Sehat Di Sekolah Dasar Negeri.

*Kelola: Jurnal Manajemen*

*Pendidikan*, 4(1), 72.

<https://doi.org/10.24246/j.jk.2017.v4.i>

1.p72-82

