

## ***Penerapan Permainan Silang Bulat Silang Untuk Meningkatkan Partisipasi Aktif Peserta Didik***

### ***Application of the Round Cross Game to Increase Active Participation of Students***

Wukir Asih Banjarani<sup>1</sup>, Benny Wijayanto<sup>2</sup>, Vega Candra Dinata<sup>3</sup>

<sup>1</sup>ppg.wukirbanjarani01428@program.belajar.id, Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

<sup>2</sup>bennywijayanto87@gmail.com, Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan, SDN Babatan 1/456 Surabaya, Indonesia

<sup>3</sup>vegacandra@unesa.ac.id, Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran melalui modifikasi permainan silang-putar. Partisipasi siswa sangat penting untuk mendukung keberhasilan belajar mereka. Penelitian ini dilakukan pada 25 Juli 2024 di SDN Babatan 1/456 Surabaya. Hasil observasi menunjukkan adanya siswa yang belum aktif berpartisipasi, seperti merasa tidak termotivasi dan tidak membawa pakaian olahraga, yang mempengaruhi tingkat keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), di mana guru atau peneliti mengidentifikasi masalah dalam kelas untuk perbaikan proses belajar mengajar. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan partisipasi siswa dari siklus 1 ke siklus 2. Pada siklus 1, rata-rata skor partisipasi siswa adalah 50,78, sementara pada siklus 2 meningkat menjadi 53,13. Ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan partisipasi siswa sebesar 5% melalui modifikasi permainan silang-putar di SDN Babatan 1/456 Surabaya. Peningkatan ini mencerminkan efektivitas modifikasi permainan dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

**Kata kunci:** Modifikasi permainan, partisipasi aktif, PJOK

#### **Abstract**

*This study aims to enhance student participation in the learning process through the modification of the cross-round game. Increasing student engagement is crucial for supporting successful learning outcomes. The research was conducted on July 25, 2024, at SDN Babatan 1/456 Surabaya. Observations revealed that some students were not actively participating, feeling uninspired, and not bringing sports clothes, which affected their overall engagement in learning. This study employs the Classroom Action Research (CAR) method, where teachers or researchers identify classroom issues to improve teaching practices. Data were collected using a questionnaire. Analysis of the data indicates a notable improvement in student participation from Cycle 1 to Cycle 2. In Cycle 1, the average participation score was 50.78, which increased to 53.13 in Cycle 2. This represents a 5% increase in student participation due to the modified cross-round game at SDN Babatan 1/456 Surabaya. The findings demonstrate the effectiveness of the game modification in enhancing student engagement in the learning process.*

**Keywords:** Game modification, active participation, PJOK

## PENDAHULUAN

Peranan pendidikan memiliki fungsi yang penting dalam menunjang keberhasilan hidup masyarakat dengan mendapatkan pendidikan yang layak masyarakat memiliki bekal pembelajaran mengenai pengembangan potensi sumber daya manusia dengan baik, salah satu pembelajaran yang dapat mengembangkan potensi dari dalam diri adalah PJOK (pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan) (Saitya, 2022). Pembelajaran PJOK dianggap dapat membuat perkembangan gerak dan perkembangan diri para peserta didik lebih cepat karena pembelajaran PJOK menggabungkan gerak tubuh anak dan juga kemampuan berfikir anak (Asih & Ridwan, 2023). Melalui pembelajaran PJOK aktivitas gerak tersebut akan membantu anak menjaga imun mereka karena mereka banyak menggerakkan anggota tubuh mereka (Adinda & Ridwan, 2023). Pembelajaran PJOK juga dapat menumbuhkan karakter bagi anak terutama anak pada sekolah dasar, untuk dapat menumbuhkan kemampuan anak dalam pembelajaran PJOK dapat menggunakan inovasi berbagai permainan salah satunya permainan yang di modifikasi.

Permainan modifikasi merupakan salah satu permainan yang berupaya untuk melakukan proses pembelajaran lebih mudah (Batiurat et al., 2023). Permainan yang dimodifikasi membantu para guru untuk proses pembelajaran karena peserta didik biasanya akan lebih tertarik ketika pembelajaran yang menyenangkan (Mahmud, 2018). Penerapan modifikasi permainan guru harus bersifat fleksibel, seperti memanfaatkan lahan lapangan dan alat yang ada secara optimal sehingga dapat menumbuhkan situasi dan kondisi peserta didik (Ricky & Triana, 2019). Permainan yang dimodifikasi dapat menunjang gerak tumbuh peserta didik seperti gerak motorik (Pradaya et al., 2020). Pentingnya perkembangan motorik pada peserta didik salah satu aspek perkembangan yang sangat penting bagi peserta didik, bahwa kemampuan motorik pada peserta didik merupakan kapasitas anak yang berhubungan langsung dengan kinerja saat melakukan berbagai keterampilan gerak lokomotor anak (Hidayanti, 2013). Peserta didik yang aktif dan ikut serta dalam pembelajaran PJOK mereka akan dapat beregerak bebas melakukan gerakan yang dapat menunjang pertumbuhan diri pada anak.

Partisipasi peserta didik dalam pembelajaran merupakan pendekatan yang berpusat pada anak sebagai kegiatan belajar dimana interaksi dinamis antara guru dan juga peserta didik bahkan dengan peserta didik lainnya (Ary & Sumandya, 2023). Pada dasarnya peserta didik harus aktif dalam pembelajaran PJOK, sebuah pembelajaran dapat dikatakan tercapai tujuan pembelajaran ketika peserta didik aktif dalam berpartisipasi

---

mengikuti pembelajaran (Ovi, 2023). Partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran dapat dilihat pada kemauan mereka mengikuti pembelajaran, seperti mereka merasa senang, merasa bahagia saat melakukan kegiatan pembelajaran merupakan salah satu contoh peserta didik tersebut sudah aktif berpartisipasi pada saat proses pembelajaran (Ginanjar et al., 2019). Guru menjadi sasaran utama untuk dapat mengajak peserta didik aktif dalam partisipasi pembelajaran di lapangan (Wihartanti, 2022). Agar tingkat partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran dapat meningkat, maka guru harus berupaya untuk menciptakan suasana baru yang dapat menunjang motivasi dan minat peserta didik dalam proses pembelajaran.

Mengajak peserta didik aktif berpartisipasi pada pembelajaran olahraga yaitu salah satunya menggunakan modifikasi permainan silang bulat silang. Permainan silang bulat silang ini mudah dimainkan oleh peserta didik khususnya di sekolah dasar, permainan ini dapat meningkatkan minat dan fokus peserta didik dalam proses pembelajaran (Sulfemi et al., 2022). Permainan ini dimainkan oleh dua kelompok dimana mereka akan melewati beberapa rintangan seperti melompat, berlari zig-zag, gerakan ini sudah mewakili gerakan lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif (Maurice & Weing, 2023). Permainan ini dimodifikasi semenarik mungkin dengan melibatkan banyak gerakan yang akan dilakukan oleh peserta didik dan memindahkan benda dari satu ke tempat lainnya, selain untuk meningkatkan partisipasi peserta didik fungsi permainan silang bulat silang mengajarkan karakter anak seperti kerja keras, gotong royong dan bersikap sportif (Adji & Wibowo, 2023).

Mengaplikasikan permainan modifikasi silang bulat silang ini kedalam pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran di lapangan. Meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran sangatlah penting guna menunjang keberhasilan pembelajaran peserta didik harus berpartisipasi aktif dalam pembelajaran (Buberwa & Daniel, 2023). Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Arifa, 2022) dikatakan pembelajaran menggunakan permainan modifikasi silang bulat silang memiliki dampak positif terhadap nilai partisipasi peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi peserta didik melalui modifikasi permainan silang bulat silang. Hasil penelitian yang dilakukan penulis pada tanggal 25 juli 2024 di SDN BABATAN 1/456 SURABAYA menunjukkan bahwa selama proses pembelajaran terdapat peserta didik yang masih belum berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran seperti, masih merasa tidak bersemangat

dan tidak membawa baju olahraga hal ini mempengaruhi tingkat partisipasi peserta didik dalam pembelajaran

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). PTK merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru/peneliti guna mengetahui permasalahan peserta didik di dalam kelas guna dijadikan acuan untuk meningkatkan kekurangan pada pembelajaran tersebut. Penelitian tindakan kelas dikategorikan menjadi 4 antara lain, penelitian tindakan partisipasi (*participatory action research*), penelitian tindakan kritis (*critical action research*), penelitian tindakan sekolah (*institutional action research*), dan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) (Dwi, 2018). PTK ini subjek yang digunakan atau dituju adalah peserta didik. Guru merancang dan melaksanakan tindakan-tindakan tertentu guna mengatasi masalah-masalah yang teridentifikasi dan menganalisis hasil dari tindakan tersebut guna memperbaiki pembelajaran. PTK juga memiliki tujuan untuk mengidentifikasi, menemukan solusi, dan mengatasi masalah pembelajaran di kelas agar pembelajaran dapat mencapai tujuan pembelajaran tersebut (Prihantoro & Yogyakarta, 2020). Banyak model penelitian tindakan kelas seperti penelitian yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart.

Penelitian tindakan kelas menurut kemmis dan taggart (Kemmis et al., 2014) adalah penelitian dalam bentuk penelitian yang reflektif diri kolektif yang dilakukan oleh peserta didik dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran dan keadilan praktik dalam pendidikan, dan praktik sosial. Serta pemahaman mereka terhadap praktik-praktik tersebut dalam situasi di tempat dilakukannya pembelajaran tersebut (Machali, 2022). Penelitian ini menggunakan metode dari kemmis dan taggart. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas 6B SDN BABATAN 1/456 SURABAYA yang memiliki jumlah peserta didik sebanyak 23 orang terdiri dari perempuan 8 peserta didik dan laki-laki berjumlah 15 peserta didik. penelitian ini dilaksanakan menggunakan permainan silang bulat silang yang diberi rintangan seperti melompat dan lari zig-zag. Peneliti telah mengambil data pada siklus 1 guna memberikan gambaran seberapa tingkat partisipasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

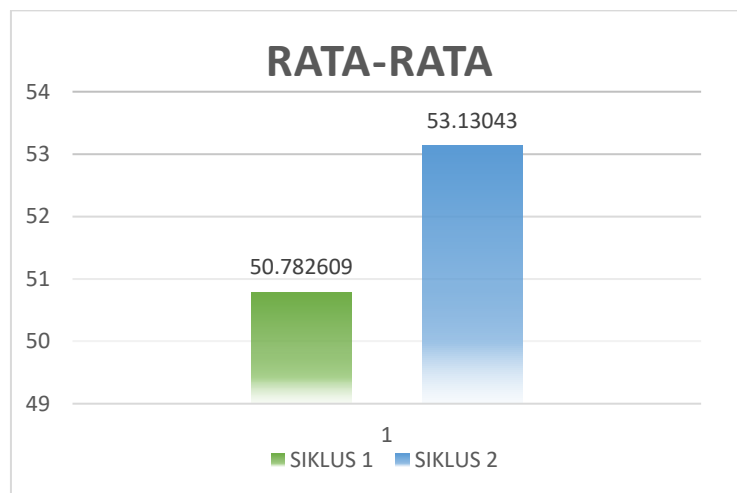
Siklus 1 adalah tahap pertama dimana peneliti dapat dijadikan acuan pertama untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat partisipasi peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung. Selama siklus 1 berlangsung, peneliti melakukan pengamatan terhadap partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran dan mengumpulkan data

---

dari siklus 1 guna dijadikan bahan evaluasi perbaikan dan perbandingan yang akan dilakukan pada siklus 2. Setelah siklus 1 telah mendapatkan data dan telah memiliki evaluasi perbaikan maka dilakukan siklus 2, pada siklus ini penerapan permainan silang bulat silang diterapkan kembali pada pembelajaran di kelas ini kemudian peneliti melakukan pengamatan dan melakukan pengumpulan data menggunakan angket yang diberikan kepada peserta didik ketika kahir pembelajaran. Data dari siklus 2 ini kemudian di bandingkan dengan siklus 1 dan dilakukan perbaikan evaluasi keseluruhan untuk dapat menyimpulkan pada hasil penelitian akhir.

## HASIL

Hasil dari penelitian ini memiliki dampak terhadap hasil partisipasi peserta didik terhadap pembelajaran PJOK menggunakan modifikasi permainan silang bulat silang yang dilakukan 2 kali siklus dengan hasil sebagai berikut:



Gambar 1. Peningkatan Partisipasi

Berdasarkan data di atas dapat dikatakan bahwa adanya peningkatan partisipasi peserta didik dari siklus 1 dan siklus 2. Pada siklus 1 mendapatkan nilai rata rata berjumlah 50,782609 dimana saat melakukan olahraga peserta didik masih terlihat malas mengikuti pembelajaran, namun ketika permainan silang bulat silang telah diterapkan pada siklus 2 terjadi peningkatan sebesar 53,13043 yang mengatakan bahwa adanya peningkatan partisipasi peserta didik dengan menggunakan modifikasi permainan silang bulat silang di SDN BABATAN 1/456 SURABAYA sebesar 5%.

Tabel 1. Presentase Peningkatan

SIKLUS 1	SIKLUS 2	PENINGKATAN
50,782609	53,13043	5%

Peningkatan rata-rata dari siklus satu hingga siklus 2 menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian ini juga memberikan pengetahuan baru bagi guru/pengajar guna menggunakan permainan yang dimodifikasi saat melakukan proses pembelajaran di luar kelas, dengan ini akan membuat peserta didik dapat fokus dalam pembelajaran dan aktif ikut serta dalam permainan sehingga peserta didik dapat terlibat dalam pembelajaran. Dengan demikian penelitian ini memberikan arahan yang valid untuk pengembangan lebih lanjut dalam keterlibatan partisipasi peserta didik dalam proses belajar mengajar.

## PEMBAHASAN

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan berusaha menggapai tujuan pendidikan melalui aktivitas jasmani gerak fisik agar bisa memberikan dampak yang baik untuk kesehatan, pertumbuhan dan perkembangan peserta didik (Maftuh Fuadi, A., dkk, 2024). pembelajaran olahraga memiliki tujuan yaitu mengajak aktif peserta didik dalam aktivitas gerak tubuh, sehingga guru olahraga harus mampu meningkatkan partisipasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, namun sering kerap terlihat masih ada beberapa peserta didik yang malas mengikuti peserta didik dengan banyak alasan seperti membosankan dan keadaan yang panas (Mudzakir, 2020). Peserta didik yang merasa bosan akan terus tidak semangat mengikuti pembelajaran olahraga sehingga peserta didik yang malas akan tidak sering menggerakkan tubuhnya karena dirinya merasa tidak bersemangat mengikuti pembelajaran. Hal itu membuat guru harus berfikir menemukan solusi untuk menumbuhkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran.

Partisipasi merupakan keikutsertaan peserta didik dalam proses pembelajaran, dan terlibat aktif dalam suatu pembelajaran yang dimana peserta didik diharuskan berpartisipasi mengikuti dan aktif dalam aktivitas gerak jasmani. Pembelajaran PJOK memerlukan interaksi untuk menciptakan suasana aktif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran, oleh karena itu partisipasi peserta didik dalam pembelajaran sangat didorong untuk menciptakan keberhasilan seorang guru dalam menciptakan karakter-karakter peserta didik (Pambudi & Wijaya, 2024). Untuk meningkatkan keterampilan gerak dan karakter peserta didik tentunya guru membutuhkan pembelajaran yang menyenangkan, misalnya memberikan modifikasi permainan yang menyenangkan agar

peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam aktivitas gerak.

Hal ini mengatakan bahwa melakukan modifikasi permainan saat pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi peserta didik, sehingga peserta didik dapat fokus dan dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hasil penelitian ini sejalan dengan tujuan pembelajaran yaitu menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik hingga peserta didik dapat memahami materi tersebut. Menciptakan suasana pembelajaran yang baru menggunakan modifikasi permainan lebih menyenangkan dan interaktif, hal tersebut dapat membuat peserta didik merasa senang dan tidak merasa cepat bosan (Yuliawan et al., 2024). Menggunakan modifikasi permainan dan peserta didik aktif dalam berpartisipasi maka peserta didik tidak menuntut kemungkinan akan ikut serta aktif gerak dalam berbagai gerak tubuh. Dengan demikian harapan penulis dengan memberikan modifikasi permainan dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

## KESIMPULAN

Dapat disimpulkan penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan partisipasi peserta didik menggunakan modifikasi permainan silang bulat silang di SDN BABATAN 1/456 SURABAYA. Data menunjukkan pada siklus 1 partisipasi peserta didik sebesar 50,782609 dan pada siklus 2 partisipasi peserta didik sebesar 53,13043. Dari data tersebut terlihat adanya peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 5%, sehingga dapat dikatakan penggunaan modifikasi permainan silang bulat silang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran, karena efektif meningkatkan partisipasi peserta didik.

## REFERENSI

- Adinda, N., & Ridwan, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Passing Sepak Bola Peserta Didik. *JUMPER (Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga)*, 3(2), 76–85.
- Adji, B. S., & Wibowo, S. (2023). Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Modifikasi Permainan Tic Tac Toe. *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan*, 11(2776–3994), 141–152.
- Arifa, L. N. (2022). Penggunaan Permainan Tic Tac Toe dalam Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Mahasiswa PAI UIN Malang. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2355–8237(1), 32–40.
- Ary, I. M., & Sumandya, I. W. (2023). Penerapan teaching at the right level (TARL) untuk meningkatkan partisipasi belajar matematika peserta didik kelas XI SMA. *Widyadari Jurnal Pendidikan*, 24(2), 263–275. <https://doi.org/10.59672/widyadari.v24i2.3190>
- Asih, W., & Ridwan, M. (2023). *JUMPER (Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga)* Vol.
-

- 3, No.2, Mei 2023. *Mahasiswa, Jurnal Olahraga, Pendidikan*, 3(2), 123–129.
- Batiurat, W., Wandik, Y., & Fariz, M. (2023). Modifikasi permainan bolavoli dalam pendidikan jasmani. *MULTILATERAL: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 22(4), 272–276.
- Buberwa, I., & Daniel, B. (2023). University student-teachers ' diversity and attitudes toward classroom participation. *Heliyon*, 9(6), e16364. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e16364>
- Dwi, S. (2018). Penelitian tindakan kelas (PTK) Solusi alternatif problematika pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Edunomika*. 02(01), 36–46.
- Ginjar, Darmawan, & Sriyono. (2019). faktor-faktor yang mempengaruhi rendahnya partisipasi belajar peserta didik smk. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 6(2), 206–219.
- Hidayanti, M. (2013). Peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan bakiak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(1), 195–200.
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *the action research planner*.
- Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru ? *Indonesian Journal of Action Research*, 1 No 2(2985–6078), 316–327.
- Mahmud, B. (2018). Urgensi Stimulasi Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini. *Didaktika Jurnal Kependidikan*, 12, No 1(1978–0214), 76–87.
- Maurice, W., & Weing, T. (2023). Quantum Tic-Tac-Toe - learning the concepts of quantum mechanics in a playful way. *Computers and Education Open*, 4(April 2022), 1–10. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2023.100125>
- Mudzakir, D. O. (2020). Pengaruh permainan olahraga tradisioanl penjas di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*, 10, 44–49.
- Ovi, R. (2023). Partisipasi peserta didik SD dalam proses pembelajaran berbasis teknologi pada blended learning. *AL-MADRASAH: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 208–219. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1818>
- Pambudi, B. D., & Wijaya, A. (2024). Pengaruh Permainan Kecil terhadap Partisipasi Aktif Siswa dalam Pembelajaran PJOK di SMA Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tambusa*, 8 No 1(2614–3097), 1869–1875.
- Pradaya, B., Ragil, I., & Dewi, N. K. (2020). Melalui permainan modifikasi bola basket pada anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Kumara Cendekia*, 8(1), 56–68.
- Prihantoro, A., & Yogyakarta, U. C. (2020). Melakukan penelitian tindakan kelas. *Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 9, No 1(2685–9211), 49–60. <https://doi.org/10.47200/ulumuddin.v9i1.283>
- Ricky, Z., & Triana, E. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar Dengan Modifikasi Permainan Kecil. *Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 5(2), 161–167. <https://doi.org/10.35569/biormatika.v5i02.516>
- Saitya, I. (2022). Pentingnya perencanaan pembelajaran pada pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. *PIOR: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 01(01), 9–13.
- Sulfemi, W. B., Arsyad, A., & Nurlelasari, E. (2022). Model Course Review Horay Berbantu Media Kartu Berpadu Permainan Tic Tac Toe dalam Pembelajaran PAI Masa PPKM. *Ilmu Al-Qur'an (IQ) Jurnal Pendidikan Islam*, 5(2), 171–188. <https://doi.org/10.37542/iq.v5i02.728>
- Wihartanti, A. (2022). Partisipasi peserta didik dalam pembelajaran bahasa. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(2), 367–377.
- Yuliawan, D., Suherman, W. S., & Nopembri, S. (2024). Structural analysis of physical activity, self-efficacy on academic achievement, and critical thinking abilities of elementary school children Análisis estructural de la actividad física, la autoeficacia en el rendimiento académico y las habilidades de pe. *Retos*, 60(2024), 1076–1083.
-



Maftuh Fuadi, A., Zawawi, M. A., & Firdaus, M. (2024). Survei Pemahaman Guru Penjasorkes Madrasah Ibtidaiyah se Kecamatan Tarokan Kabupaten Kediri Terhadap Permainan Tradisional Pada Tahun 2023. *NUSANTARA SPORTA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Keolahragaan*, 2(01), 67–73. <https://doi.org/10.2023/ns.v2i01-pp67>