



Meningkatkan Hasil Belajar Kebugaran Jasmani Melalui Modifikasi Permainan Bentengan untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Cahaya Kristian Banjarnahor¹, Vega Candra Dinata², Siti Maslikah³

^{1,2}Pendidikan Profesi Guru Pra-Jabatan, Program Studi Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia.

³SDN Petemon, Surabaya, Indonesia.

Alamat: Jl. Lidah Wetan, Lidah Wetan, Kec. Lakarsantri, kota Surabaya, Jawa Timur, 60213.

Korespondensi penulis: caykristian12@gmail.com

Abstract: *This study aims to overcome the problem of PE learning at SDN Petemon Surabaya, especially for grade 4 who have difficulty understanding the material due to lack of direct experience. One solution offered is seeing the effectiveness through learning outcomes and student responses after the implementation of the modified fort game. This study is a Classroom Action Research (CAR) with two cycles, each consisting of planning, implementation, and reflection. The aim is to find out whether the game modification can improve student learning outcomes and how students respond to this method. The results of the study showed a significant increase in student learning outcomes. In cycle I, the average learning outcome reached 57.06, while in cycle II it increased to 88.62, with an increase of 31.56. Learning completion also increased from 41.87% in cycle I to 86.20% in cycle II. The number of students who completed the course increased from 12 to 25 students, with an increase in the percentage of completion of 44.33%. Meanwhile, student responses through questionnaires also showed high enthusiasm. Overall, the modification of the fort game proved effective in improving learning outcomes in physical fitness material, with positive student responses.*

Keywords: *content, format, article.*

Abstrak Penelitian ini bertujuan mengatasi masalah pembelajaran PJOK di SDN Petemon Surabaya, khususnya pada siswa kelas IV E yang kesulitan memahami materi karena kurangnya pengalaman langsung. Salah satu solusi yang ditawarkan adalah dengan melihat efektivitas melalui hasil belajar dan respon siswa setelah penerapan permainan bentengan yang dimodifikasi. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus, masing-masing terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi. Tujuannya adalah untuk mengetahui apakah modifikasi permainan dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta bagaimana respon siswa terhadap metode ini. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa. Pada siklus I, rata-rata hasil belajar mencapai 57,06, sementara pada siklus II meningkat menjadi 88,62, dengan peningkatan sebesar 31,56. Ketuntasan belajar juga meningkat dari 41,87% pada siklus I menjadi 86,20% pada siklus II. Jumlah siswa yang tuntas naik dari 12 menjadi 25 siswa, dengan peningkatan persentase ketuntasan sebesar 44,33%. Sementara respon siswa melalui angket juga menunjukkan antusiasme tinggi. Secara keseluruhan, modifikasi permainan bentengan terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada materi kebugaran jasmani, dengan respon siswa yang positif.

Kata Kunci: isi, format, artikel.

1. PENDAHULUAN

Bermain merupakan aktivitas spontan yang dapat memberikan rasa segar dan dampak positif bagi anak. Keinginan untuk bermain melibatkan peran yang serius, baik dengan atau tanpa alat, tanpa memikirkan hasil akhir, tanpa tekanan, serta tanpa mengharapkan imbalan atau penghargaan (Muhtar & Lengkana, 2019, Hidayat & Effendi, 2020). Aktivitas ini mendukung perkembangan motorik anak karena mereka terbiasa menggerakkan otot-otot besar, sehingga anak menjadi lebih kuat dan mampu mengontrol tubuhnya secara mandiri. (Sujiono & Sumantri, 2014). Aktivitas bermain merupakan sebuah aktivitas yang bisa

dikategorikan sangat dekat dengan anak sekaligus melatih kemampuan motoriknya. Dengan kebaikan ini, akan sangat bermanfaat apabila permainan digunakan sebagai media untuk mengatasi permasalahan pendidikan bagi anak.

Salah satu masalah yang sering dihadapi dalam dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran. Selama kegiatan belajar mengajar, siswa cenderung lebih banyak mempelajari teori. Pembelajaran di kelas lebih berfokus pada pemahaman materi, namun kurang menekankan penerapan teori dalam kehidupan sehari-hari. (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016, Mariyaningsih & Hidayati, 2018). Akibatnya, siswa tidak memahami materi secara mendalam. Dalam proses pembelajaran, peran guru sangat diharapkan untuk mengembangkan potensi dan kreativitas siswa, sehingga mereka tidak hanya memiliki pengetahuan teoretis, tetapi juga mampu menerapkannya di masa depan sesuai perkembangan zaman (Farid, 2018). Namun, selama pembelajaran, siswa terkadang merasa bosan dengan aktivitas di dalam kelas dan terlalu terbebani oleh tuntutan akademik. Hal ini dapat mengganggu proses pembelajaran dan membuat siswa sulit memahami materi, terutama ketika tidak ada inovasi dalam metode pengajaran. Oleh karena itu, dalam mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK), diperlukan penjelasan langsung dari guru agar siswa lebih mudah memahami materi. (Sukardi, 2022 ; Parma, et al., 2022). Dengan demonstrasi yang diberikan oleh guru, diharapkan siswa yang mengalami kesulitan dapat lebih mudah memahami pelajaran PJOK.

Pembelajaran yang berulang dari materi ke materi yang telah diimplementasikan setelah selesai mempelajarinya dapat membuat siswa cepat merasa bosan dan jenuh dalam kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, guru dituntut untuk berinovasi guna menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif. Salah satu cara untuk mengatasi kesulitan siswa dalam mempelajari materi PJOK adalah dengan menggunakan media permainan sederhana yang dimodifikasi. (Ardiansyah, et al., 2024). Media ini bersifat interaktif dan kolaboratif, yang bertujuan untuk meningkatkan minat dan partisipasi siswa. Dalam memodifikasi permainan, berbagai jenis modifikasi dapat diterapkan, namun harus disesuaikan dengan karakteristik masing-masing kelas.

Salah satu bentuk permainan modifikasi yang belum banyak diperkenalkan namun menarik adalah permainan modifikasi bentengan. Kelebihan dari modifikasi permainan ini adalah kemudahan dalam bermain, karena tidak memerlukan alat dan biaya relatif terjangkau, sehingga berbagai permainan dapat dimodifikasi dengan mudah. Modifikasi permainan ini juga mampu meningkatkan motivasi dan rasa ingin tahu siswa dalam mempelajari dan memahami materi, karena penyampaiannya menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Hal ini tentunya tidak lepas dikarenakan mengakomodasi kebutuhan belajar siswa yakni kecenderungan untuk

bermain sekaligus belajar.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti memutuskan untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul "Meningkatkan Hasil Belajar Kebugaran Jasmani Melalui Modifikasi Permainan Bentengan pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Petemon Surabaya Tahun Pelajaran 2024/2025."

Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) Mengetahui apakah penggunaan modifikasi permainan bentengan dalam pembelajaran PJOK dapat meningkatkan hasil belajar pada materi kebugaran jasmani siswa kelas IV E SD Negeri Petemon Surabaya tahun pelajaran 2024/2025; (2) Mengetahui bagaimana respon siswa setelah menggunakan modifikasi permainan bentengan dalam pembelajaran materi kebugaran jasmani siswa kelas IV E SD Negeri Petemon Surabaya tahun pelajaran 2024/2025.

2. METODE

Penelitian ini berlokasi di SDN Petemon Surabaya Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2024/2025. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV E yang berjumlah 29 siswa yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan.

Penelitian Tindakan Kelas dipandang sebagai bentuk penelitian peningkatan kualitas pembelajaran yang paling tepat, karena selain sebagai peneliti guru juga bertindak sebagai pelaksana proses pembelajaran, sehingga tahu betul permasalahan yang dihadapi dan kondisi ideal yang ingin dicapai. Hasil-hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan guru selanjutnya diaktualisasikan dalam bentuk laporan tertulis mengikuti kaidah- kaidah penulisan ilmiah dan hasilnya akan dapat berupa karya tulis ilmiah. Tidak sampai di sini, guru selanjutnya dapat mempublikasi tulisan hasil penelitian ke dalam jurnal ilmiah, baik lokal, nasional dengan nomor seri, nasional terakreditasi, maupun internasional. Dengan publikasi ilmiah, guru memiliki kesempatan untuk membagikan hasil penelitian mereka, yang bisa dijadikan rujukan oleh guru atau peneliti lain dalam pengembangan ilmu pengetahuan berbasis riset. (Suwarso, et al, 2022).

Penelitian adalah kegiatan inti dari studi yang dilakukan oleh mahasiswa. Mereka diharapkan untuk memperluas wawasan melalui pencarian atau eksplorasi guna menemukan jawaban atas masalah yang menjadi fokus kajian mereka. Untuk melakukan pencarian atau eksplorasi ini, terdapat seperangkat aturan dan langkah-langkah yang harus diikuti yang disusun dalam satu kerangka dan dikenal sebagai metode penelitian (Tahir, et al, 2023).

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari dua

pertemuan dengan dua sesi pembelajaran. Setiap siklus melibatkan tiga tahapan, yaitu: (1) Tahap perencanaan (planning), yang mencakup penyusunan modul ajar, instrumen penilaian hasil belajar, dan lembar observasi respon siswa; (2) Tahap pelaksanaan tindakan (action), di mana semua kegiatan pembelajaran dilakukan secara tatap muka dengan menggunakan modifikasi permainan sesuai rencana, dengan peneliti berperan sebagai guru dan guru PJOK lainnya berfungsi sebagai pengamat; (3) Tahap refleksi (reflection), yang dilakukan setelah setiap pelaksanaan pembelajaran, di mana pengamat memberikan penjelasan mengenai hasil pengamatannya selama kegiatan berlangsung. (Prihantoro & Hidayat, 2019). Peneliti kemudian menganalisis hasil dari siklus I untuk mengevaluasi apakah siklus tersebut telah mencapai kriteria yang ditetapkan, sehingga kekurangan yang ada dapat diperbaiki dalam siklus II.

Teknik pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: (1) Angket, yang bertujuan untuk mengetahui respons siswa terhadap penggunaan media modifikasi permainan dalam pembelajaran PJOK pada materi permainan kebugaran jasmani. Cara untuk mengumpulkan data respons ini adalah dengan membagikan angket berupa kertas pernyataan kepada siswa. Angket tersebut diberikan langsung dan berisi pertanyaan mengenai penggunaan media permainan yang dimodifikasi; (2) Tes, di mana peneliti menggunakan bentuk tes subjektif (uraian), karena jenis tes ini memudahkan guru dalam menilai tingkat pemahaman siswa terhadap materi. Dengan melaksanakan tes subjektif ini, peneliti dapat mengevaluasi sejauh mana siswa memahami masalah yang diuji. Analisis data dilakukan dengan teknik analisis data kualitatif, yang melibatkan penelaahan seluruh data yang telah dikumpulkan, mereduksi data, menganalisis, serta menyimpulkan hasilnya.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari: (1) Instrumen tes: di sini, peneliti menggunakan tes subjektif untuk mengukur hasil belajar siswa. Dalam proses penilaian, peneliti melakukan penilaian terhadap hasil tes siswa sendiri berdasarkan rubrik penilaian yang telah disiapkan. Penyusunan pedoman penilaian disesuaikan dengan rubrik yang telah dibuat; (2) Angket yang bertujuan untuk mengetahui respons siswa terhadap penggunaan modifikasi permainan dalam pembelajaran PJOK pada materi permainan bentengan yang telah dimodifikasi. Teknik pengumpulan data respons ini dilakukan dengan membagikan angket kepada siswa. Analisa data yang digunakan adalah teknik analisa data kualitatif yang di dalamnya melibatkan kegiatan penelaahan seluruh data yang dikumpulkan, mereduksi data dan menganalisis data serta membuat kesimpulan.

3. HASIL

Penelitian ini dilaksanakan selama 2 pertemuan, mengikuti jadwal di sekolah setiap hari Rabu. Tujuannya adalah agar pembelajaran berlangsung secara efektif dan peserta didik dapat menerima materi dengan baik tanpa mengganggu jam pelajaran lainnya. Setiap siklus membahas materi yang berbeda, tetapi tetap dalam satu pokok bahasan, yaitu kebugaran jasmani. Pada siklus I, pertemuan pertama membahas modifikasi permainan lari estafet, sementara pertemuan kedua fokus pada modifikasi permainan bentengan. Dalam setiap siklus penelitian tindakan kelas, terdapat tiga tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi.

Hasil penelitian dan pembahasan dari penelitian ini menunjukkan bahwa modifikasi permainan bentengan dapat dilaporkan sebagai berikut:

Hasil Penelitian Siklus I

Hasil Siklus I dilaksanakan dalam tiga aktivitas: aktivitas pertama adalah pemanasan, aktivitas kedua adalah inti, dan aktivitas ketiga adalah permainan sesungguhnya. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan secara luring sesuai dengan jadwal di sekolah seperti yang tercantum dalam tabel berikut:

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan PTK Siklus 1

Pertemuan	Hari/Tanggal	Alokasi Waktu	Materi
1	Rabu, 31 Juli 2024	2JP	Lari Estafet
2	Rabu, 7 Agustus 2024	2JP	Lari halang rintang
3	Rabu, 14 Agustus 2024	2JP	Uji Kompetensi Siklus II

Pertemuan pertama siklus 1 dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran dan mengacu pada modul ajar. Serta bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran pada hari itu dengan menggunakan modifikasi permainan dalam materi kebugaran jasmani

Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa bisa dilihat dari hasil uji kompetensi yang dilaksanakan pada akhir siklus I yang evaluasinya diberikan saat di kelas. Pada pelaksanaan tes akhir siklus I diberikan secara langsung di kelas IV E mata pelajaran PJOK. Siswa mengerjakan soal dengan baik, meskipun ada beberapa siswa yang kesulitan dalam mengerjakannya. Setelah waktu yang diberikan habis siswa segera dapat mengetahui hasil jawaban siswa melalui hasil pengerjaan. Dari hasil analisis, tes akhir siswa pada siklus I diperoleh data

sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa (Uji Kompetensi) Siklus 1

Jumlah Siswa 29	Tuntas	Tidak Tuntas
Jumlah Siswa	12	17
Persentase Ketuntasan	41,87%	58,62%
Rata-rata hasil belajar	57,06	
Nilai Tertinggi	80	
Nilai Terendah	45	

Berdasarkan hasil uji kompetensi siswa pada siklus I dapat diketahui bahwa siswa yang tuntas pada tes akhir siklus I sebanyak 12 siswa dari 29 siswa atau 41,87% dan yang tidak tuntas sebanyak 17 siswa atau 58,62%. Sedangkan rata – rata hasil belajar siswa sebesar 57,06% dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 45.

Hasil Penelitian Siklus II

Pelaksanaan siklus II dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan yaitu 2 kali pertemuan pembelajaran dan 1 kali tes akhir siklus II, pelaksanaan pembelajaran seperti yang tercantum pada tabel berikut :

Tabel 3. Jadwal Pelaksanaan PTK Siklus II

Pertemuan	Hari/Tanggal	Alokasi Waktu	Materi
1	Rabu 21 Agustus	2JP	Permainan Bentengan
2	Rabu 28 Agustus	2JP	Tes Akhir siklus II

1. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa bisa dilihat dari hasil uji kompetensi yang dilaksanakan pada akhir siklus II dengan formulir diberikan saat di kelas. Pada pelaksanaan tes akhir siklus II siswa mengerjakan soal dengan sungguh – sungguh, meskipun ada beberapa siswa yang kesulitan dalam mengerjakannya. Setelah waktu yang diberikan habis siswa segera dapat mengetahui hasil jawaban siswa melalui hasil pengerjaan. Dari hasil analisis, tes akhir siswa pada siklus II diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 4. Hasil Belajar Siswa (Uji Kompetensi) Siklus II

Jumlah Siswa : 29	Tuntas	Tidak Tuntas
Jumlah Siswa	25	4
Persentase Ketuntasan	86,20%	13,79%
Rata-rata hasil belajar	88,62	
Nilai Tertinggi	100	
Nilai Terendah	55	

Berdasarkan hasil uji kompetensi siswa pada siklus II dapat diketahui bahwa siswa yang tuntas pada tes akhir siklus II sebanyak 25 siswa dari 29 siswa atau 86,20% dan yang tidak tuntas sebanyak 4 siswa atau 13,79%. Sedangkan rata – rata hasil belajar siswa sebesar 88,62 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 55

2. Analisis Data Hasil Respon Siswa

Dari hasil angket lembar observasi siswa tentang respon siswa terhadap pembelajaran modifikasi permainan ini diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Angket Observasi Belajar Siswa

No	Pernyataan	Frekuensi Jawaban Siswa		Persentase	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	Apakah kamu senang belajar PJOK jika pembelajaran kebugaran jasmani menggunakan modifikasi permainan bentengan?	27	2	93%	7%
2	Apakah kamu menyukai proses belajar mengajar selama pembelajaran?	27	2	93%	7%
3	Apakah dengan pembelajaran kebugaran jasmani melalui permainan bentengan dapat membantu dan mempermudah kamu memahami materi pelajaran PJOK?	25	4	86%	14%
4	Apakah dengan permainan modifikasi pada pembelajaran membuat kamu menjadi siswa yang aktif?	24	5	82%	18%
5	Apakah rasa percaya diri kamu meningkat dalam mengeluarkan ide/pendapat/pertanyaan?	27	2	93%	7%
6	Apakah kamu termotivasi untuk belajar PJOK dengan permainan modifikasi bentengan?	23	6	79%	21%
7	Setelah mengikuti pembelajaran PJOK apakah kamu merasa sangat puas?	28	1	96%	4%
8	Apakah kamu merasakan ada kemajuan setelah pembelajaran PJOK dengan permainan modifikasi bentengan?	25	4	86%	14%
9	Apakah kamu kesulitan ketika pembelajaran berlangsung?	24	5	82%	18%
10	Apakah kamu setuju jika pembelajaran PJOK diadakan di minggu depan?	28	1	96%	4%
Jumlah		258	32	886%	114%
Rata rata				88,6%	11,4%

4. DISKUSI

Untuk memperjelas adanya peningkatan Hasil Belajar materi siswa antara siklus I dan siklus II maka dalam pembahasan ini akan dibahas satu persatu mengenai Hasil Belajar materi Permainan modifikasi bentengan.

1. Hasil Belajar Siswa

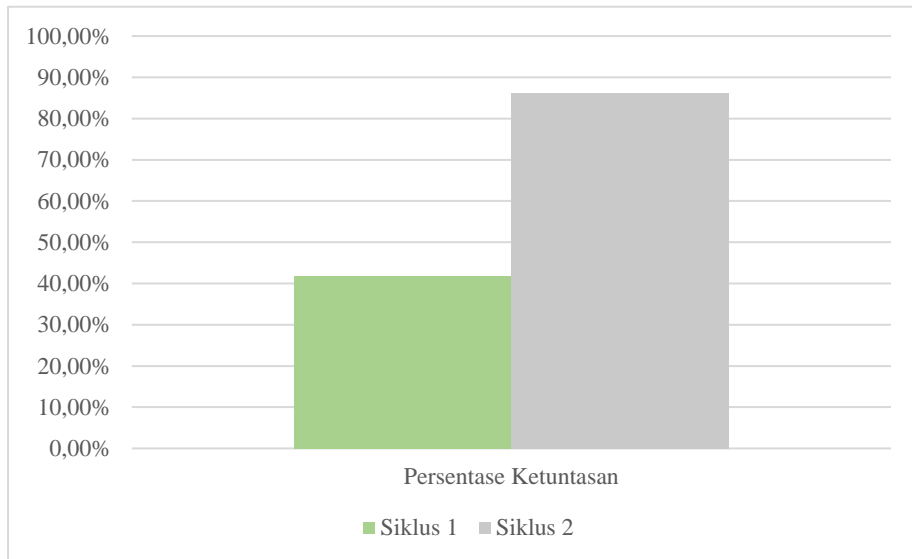
Untuk mengevaluasi tingkat keberhasilan atau persentase pencapaian hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran secara daring, dilakukan uji kompetensi pada setiap akhir siklus pembelajaran. Uji kompetensi ini dilaksanakan di akhir Siklus I dan Siklus II dengan menggunakan soal berbentuk pilihan ganda yang disediakan melalui platform angket. Untuk menghitung hasil belajar siswa, guru menggunakan nilai rata-rata yang diperoleh oleh siswa dari setiap uji kompetensi di masing-masing siklus. Dengan demikian, hasil pembelajaran siswa selama Siklus I dan Siklus II dapat dianalisis dan ditampilkan dalam beberapa diagram batang di bawah ini, yang menunjukkan perkembangan atau pencapaian siswa dalam setiap siklus.



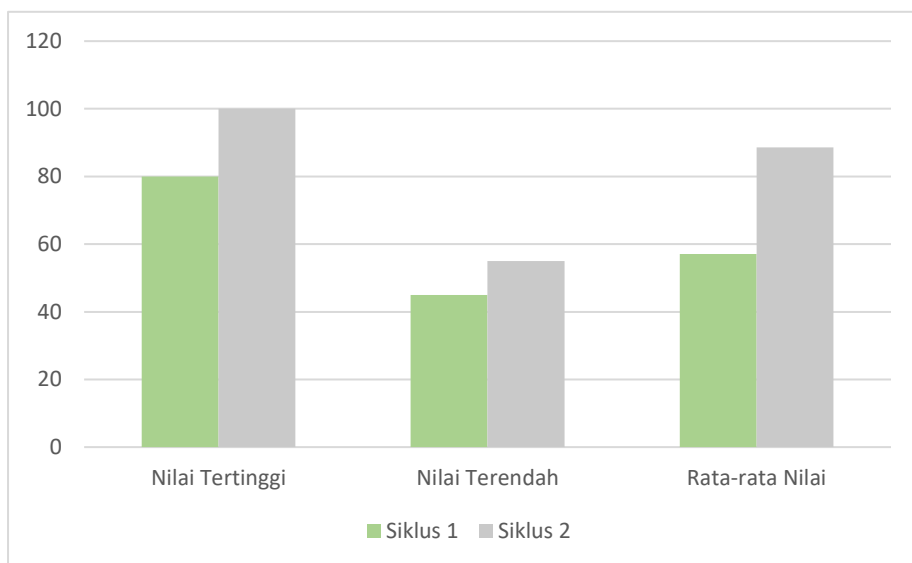
Gambar 1. Hasil Ketuntasan Belajar Berdasarkan Jumlah Siswa

Dari diagram batang di atas diperoleh hasil bahwa siswa yang tuntas belajar pada siklus I sebanyak 12 siswa, pada siklus II mengalami kenaikan menjadi 25 siswa atau naik sebanyak 13 siswa. Hal ini disebabkan siswa sudah mengenal permainan bentengan sebelumnya sehingga membantu proses konstruksi pengetahuan mereka dan mengalami kenaikan sebesar 44,33% atau 13 siswa. Sebaliknya jumlah siswa yang tidak tuntas mengalami penurunan dari siklus 1 sejumlah 17 siswa menjadi 4 siswa

atau turun sebanyak 13 siswa. Hal ini sesuai harapan peneliti bahwa siswa yang tuntas belajar mengalami kenaikan dan siswa yang tidak tuntas mengalami penurunan.



Gambar 2. Perbandingan Persentase Ketuntasan Belajar Siswa Antar Siklus



Gambar 3. Perbandingan Hasil Belajar Siswa

Hasil persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I diperoleh hasil 41,87% sedang pada siklus II diperoleh hasil 86,20% atau mengalami kenaikan sebesar 44,33%. Dari hasil Uji Kompetensi Siklus I nilai tertinggi adalah 80 dan nilai terendah 45 pada siklus II nilai tertinggi adalah 100 dan nilai terendahnya adalah 55. Dari hasil tersebut diperoleh bahwa nilai tertinggi mengalami kenaikan sebesar 20 poin..

Sedangkan nilai terendah mengalami kenaikan 10 poin. Rata-rata hasil belajar siswa terhadap materi kebugaran jasmani dengan modifikasi permainan bentengan pada siklus I diperoleh hasil 57,06 sedangkan pada siklus II diperoleh hasil atau mengalami kenaikan sebesar 88,62. Hasil ini sesuai dengan harapan penulis bahwa rata-rata hasil belajarnya bisa meningkat di atas KKM yang ditetapkan sekolah yaitu sebesar 75. Hasil ini sudah sesuai dengan harapan peneliti yaitu rata-rata hasil belajar siswa mengalami kenaikan, walau kenaikannya tidak signifikan hal ini masih dapat diterima karena pada saat menjalankan siklus 1 ke siklus 2 waktunya terbatas dengan pelaksanaan aktivitas hari kemerdekaan Indonesia di bulan Agustus. Secara umum hasil belajar siswa materi kebugaran jasmani dengan permainan bentengan modifikasi mengalami kenaikan mulai dari segi ketuntasan dan rata-rata hasil belajar siswa.

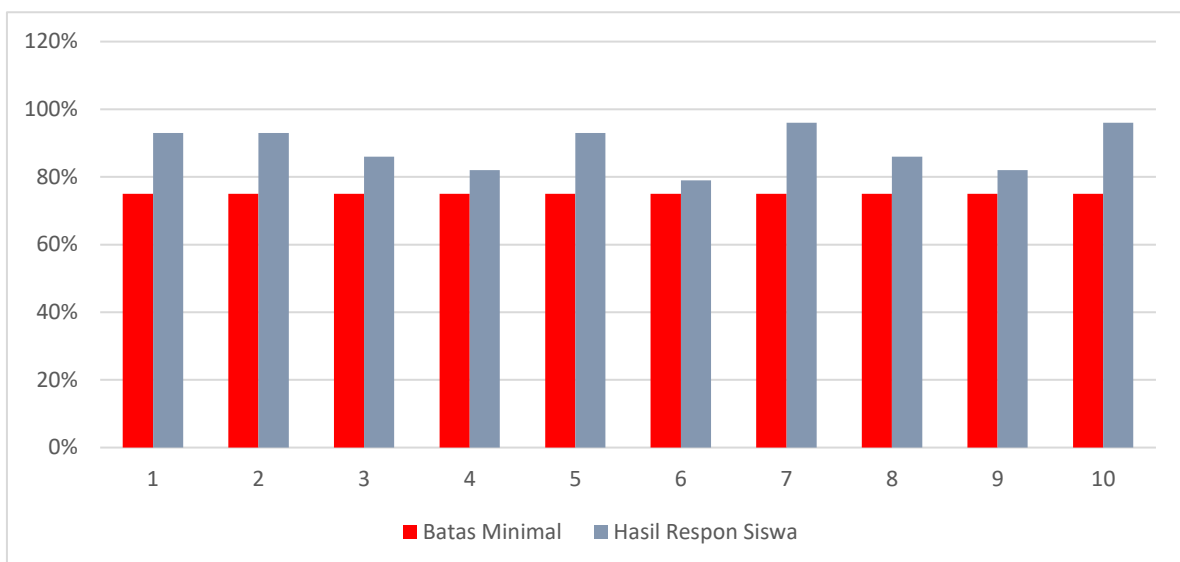
2. Respons Siswa

Adapun instrumen pertanyaan yang digunakan dalam angket berjumlah 10 soal yang rinciannya dapat diperjelas sebagai berikut :

1. Apakah kamu senang belajar PJOK jika pembelajaran kebugaran jasmani menggunakan modifikasi permainan bentengan?
2. Apakah kamu menyukai proses belajar mengajar selama pembelajaran?
3. Apakah dengan pembelajaran kebugaran jasmani melalui permainan bentengan dapat membantu dan mempermudah kamu memahami materi pelajaran PJOK?
4. Apakah dengan permainan modifikasi pada pembelajaran membuat kamu menjadi siswa yang aktif?
5. Apakah rasa percaya diri kamu meningkat dalam mengeluarkan ide/pendapat/pertanyaan?
6. Apakah kamu termotivasi untuk belajar PJOK dengan permainan modifikasi bentengan?
7. Setelah mengikuti pembelajaran PJOK apakah kamu merasa sangat puas?
8. Apakah kamu merasakan ada kemajuan setelah pembelajaran PJOK dengan permainan modifikasi bentengan?
9. Apakah kamu kesulitan ketika pembelajaran berlangsung?
10. Apakah kamu setuju jika pembelajaran PJOK diadakan di minggu depan?

Secara keseluruhan dapat diperhatikan bahwa dari 10 instrumen pertanyaan yang telah diujikan melalui angket kepada siswa menghasilkan persentase jawaban “Ya” di atas 75% yang merupakan syarat minimal respon siswa dapat dikatakan baik. Terlihat pula dalam data bahwa siswa banyak merespons 5 dari 10 pertanyaan yang ada dengan kategori “Sangat Baik” atau di atas 90% mengenai pembelajaran dalam pertemuan kali ini. Sementara itu, hasil rata-rata secara keseluruhan diperoleh hasil 88,6% atau dengan predikat “Baik” sesuai dengan target penelitian.

Adapun untuk memperjelas pemaparan ini, dapat dilihat pemaparan hasil respon siswa terhadap 10 pertanyaan yang diberikan dalam diagram batang berikut ini :



Gambar 4. Hasil Respons Siswa

Dalam dunia penelitian Indonesia telah banyak mengadopsi mengenai modifikasi permainan Bentengan di kelas IV SD, seperti penelitian oleh F. Asrori, et al (2022) yang meneliti tentang peningkatan hasil belajar lari sprint melalui modifikasi permainan bentengan, penelitian lain oleh A. Tohirin (2024) yang meneliti tentang peningkatan keterampilan dasar kelincuhan menggunakan permainan bentengan, maupun penelitian oleh R.D. Carolin (2024) yang meneliti tentang peningkatan kebugaran jasmani dari pengaruh permainan bentengan. Namun dari ketiga penelitian yang semuanya dilakukan di jenjang sekolah dasar kelas 4 ini tampak beberapa hal yang belum diteliti dimana hal-hal tersebut terjawab melalui penelitian kali ini seperti penelitian pembelajaran kebugaran jasmani dengan substansi materi lebih komprehensif menggunakan beberapa kajian aktivitas dalam satu penelitian tindakan kelas maupun fokus penelitian yang ditonjolkan pada hasil akademik maupun emosional siswa yang dikupas tuntas dalam penelitian kali ini. Beberapa temuan baru ini dapat menambah khasanah keilmuan dan

melengkapi data-data penelitian yang sebelumnya belum ada sehingga sumber informasi dapat lebih terpercaya bagi khalayak intelektual.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan pembelajaran PJOK dengan modifikasi permainan Bentengan yang telah dilakukan selama 2 siklus dan telah melalui analisis pengolahan data, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penggunaan modifikasi permainan dalam pembelajaran PJOK melalui modifikasi permainan bentengan dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas IV E SDN Petemon Surabaya Tahun Pelajaran 2024/2025 yang ditandai dengan peningkatan hasil belajar siswa baik dari jumlah ketuntasan belajar, persentase, maupun rata-rata nilainya.
2. Respon siswa kelas IV E SDN Petemon Surabaya Tahun Pelajaran 2024/2025 setelah menggunakan modifikasi permainan selama pembelajaran PJOK pada pertemuan kali ini menunjukkan rata-rata hasil dalam kategori “Baik” dan bersifat positif menunjukkan bahwa mayoritas siswa antusias dan senang selama pembelajaran.

Dari hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan, peneliti dapat menyarankan beberapa hal sebagai berikut :

1. Guru perlu untuk menjadi dinamis dan mampu memposisikan diri untuk merasakan kecenderungan yang dimiliki siswa sehingga dapat mengakomodasi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan belajar mereka.
2. Modifikasi pembelajaran dengan berbagai situasi yang menyenangkan seperti permainan ataupun strategi lainnya menjadikan peserta didik menjadi lebih aktif belajar sehingga guru perlu untuk selalu berpikir kreatif untuk mengembangkan pembelajaran.
3. Untuk penelitian serupa disarankan untuk terus melakukan perkembangan perbaikan agar diperoleh perbaikan pembelajaran yang semakin baik dari waktu ke waktu.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Terimakasih kepada dosen pembimbing dan guru pamong serta teman-teman yang telah memberikan dukungan moral dan motivasi kepada kami di saat mengalami kesusahan. Tanpa dukungan anda semua, penyelesaian jurnal ini tidak akan mungkin tercapai. Terimakasih atas pengertian serta perhatian yang Anda berikan.

DAFTAR REFERENSI

- Ahmadi, F. (2017). Guru SD di era digital: pendekatan, media, inovasi. CV. Pilar Nusantara.
- Ardiansyah, A., Andika, A., Rafifa, A., Dinata, V. C., & Sandiko, S. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Permainan Sederhana Bola Kasti melalui Modifikasi Permainan Bola Karet pada Siswa Kelas VIII-B SMPN 26 Tahun Pelajaran 2023/2024. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 7(2), 5946-5954.
- Asrori, F., Suriatno, A., & Sakti, N. W. P. (2022). Peningkatan hasil belajar lari sprint 30 meter melalui modifikasi permainan " bentengan " di Sekolah Dasar. *Discourse of Physical Education*, 1(1), 26-40.
- Carolin, R. D. (2024). Pengaruh Olahraga Tradisional Bentengan Terhadap Kebugaran Jasmani Siswa Kelas IV SDN Craken 1 Kecamatan Munjungan Kabupaten Trenggalek (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).
- Hidayat, A. S., & Effendi, R. (2020). Teori Bermain Dalam Pendidikan Jasmani. Penerbit CV. Sarnu Untung.
- Mariyaningsih, N., & Hidayati, M. (2018). Bukan Kelas Biasa: Teori dan Praktik Berbagai Model dan Metode Pembelajaran menerapkan inovasi pembelajaran di kelas-kelas inspiratif. CV Kekata Group.
- Muhtar, T., & Lengkana, A. S. (2019). Pendidikan jasmani dan olahraga adaptif. UPI Sumedang Press.
- Nurdyansyah, N., & Fahyuni, E. F. (2016). Inovasi model pembelajaran sesuai kurikulum 2013.
- Parma, R., Hudayani, F., & Asnaldi, A. (2022). Evaluasi pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada masa pandemi. *Jurnal MensSana*, 7(1), 31-38.
- Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Melakukan penelitian tindakan kelas. *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 9(1), 49-60.
- Sujiono, B., Sumantri, M. S., & Chandrawati, T. (2014). Hakikat Perkembangan Motorik Anak. Modul Metode Pengembangan Fisik, 1-21.
- Sukardi, S. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Olah Raga dan Kesehatan (PJOK) Materi Permainan Bulu Tangkis melalui Penerapan Model Pembelajaran Langsung. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 2(1), 20-26.
- Suwarso, P. N., Emaliana, I., Rahmiati, I. I., & Lintang Sari, A. (2022). Pendampingan Penelitian Tindakan Kelas dan Publikasi Artikel Jurnal bagi Guru Bahasa Inggris

SMA/MA se-Malang. E-Dimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, 13(1), 138-144.

Tahir, R., Anggraeni, A. F., Thamrin, S., Yulianti, M. L., Lestari, W., Wahidah, A. N., ... & Patria, T. M. (2023). *METODOLOGI PENELITIAN: Teori, Masalah dan Kebijakan*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Tohirin, A. (2024). *Peningkatan Keterampilan Dasar Kelincahan Dengan Metode Permainan Bentengan Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Sukosari* (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).