



UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN MELAKUI PERMAINAN MODIFIKASI *RUGBY* TERHADAP PESERTA DIDIK KELAS 2 SD NEGERI 1/456 SURABAYA

EFFORTS TO INCREASE ACTIVITY THROUGH MODIFIED RUGBY GAMES FOR CLASS 2 STUDENTS OF STATE 1/456 SURABAYA PRIMARY SCHOOL

Muhammad Habib Aliffudin¹, Vega Candra Dinata², Beny Wijayanto³

^{1,2}Universitas Negeri Surabaya

³SD Negeri Babatan 1/456 Surabaya

Email: aliffudinhabib@gmail.com¹, vegacandra@unesa.ac.id², bennywijayanto87@gmail.com³

Article Info

Article history :

Received : 28-08-2024

Revised : 01-09-2024

Accepted : 03-09-2024

Published : 05-09-2024

Abstract

This research aims to increase students' active learning by implementing traditional games. This research used the classroom action research (PTK) method, with a total of 23 students located at SD Negeri Babatan 1/456, Surabaya City. This research was carried out in two cycles with each cycle consisting of two meetings in each cycle with four steps using a model developed by Kurt Lewin, namely (1) planning, (2) action, (3) observation, (4) reflection. From the results of the analysis, there was an increase in student learning activity based on the percentage value of student completion from cycle I and cycle II. Based on the research results, it can be concluded that the application of the traditional game of rugby can make students more active and more motivated in terms of learning.

Keywords: *Activeness, Modified Rugby Game, Students*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dengan penerapan permainan tradisional. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK), dengan jumlah siswa 23 siswa yang berlokasi di SD Negeri Babatan 1/456 Kota Surabaya. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan di setiap siklus dengan empat langkah menggunakan model yang dikembangkan oleh Kurt Lewin, yaitu (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) pengamatan, (4) refleksi. Dari hasil analisis terdapat peningkatan keaktifan belajar siswa berdasarkan nilai persentase ketuntasan siswa dari siklus I dan siklus II. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional rugby dapat membuat siswa lebih aktif dan lebih termotivasi dalam hal belajar.

Kata Kunci: *Keaktifan, Permainan Modifikasi Rugby, Peserta Didik*

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan mengandung makna pembelajaran yang mengedepankan aktifitas jasmani sebagai media dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran (Jumadi et al., 2021). Dalam proses pendidikan jasmani, seorang pendidik hendaknya mengajarkan beragam kompetensi dan strategi basis olahraga, permainan, nilai internalisasi (sportivitas,



kejujuran, kerjasama, dan lain-lain) dan kebiasaan mengembangkan gaya hidup sehat. Implementasi tidak dicapai melalui pengajaran konvensional di ruang kelas atau bidang teori, tetapi melibatkan faktor jasmani, psikis, intelektual, emosional dan social (Sgrò et al., 2022). Edukasi olahraga serta kebugaran sekolah sangat kuat korelasinya beserta wawasan dan kompetensi subjek serta ilmu yang harus dipraktekkan (Sahabuddin et al., 2020).

PJOK merupakan salah satu faktor penting bagi bangsa Indonesia. Berhasil tidaknya suatu bangsa terletak pada kualitas pelaksanaannya untuk membangun manusia yang berkualitas tinggi tidak ada jalan kecuali melalui Pendidikan (Hastie et al., 2023). Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas fisik untuk membugarkan dan menghasilkan perubahan holistic dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional (Indahwati & Utomo Putra, 2018).

Keaktifan anak dalam belajar merupakan persoalan penting dan mendasar yang harus dipahami, didasari, serta dikembangkan oleh setiap guru di dalam proses pembelajaran. Pembelajaran aktif atau active learning pada dasarnya beruaha untuk memperkuat dan memperlancar stimulus dan respons siswa dalam pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi hal yang menyenangkan. Kesuksesan guru dalam mengajar dapat dilihat dari hasil nilai yang siswa dapat melalui proses belajar atau dapat ditentukan dengan keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar. Peran fungsional guru dalam pembelajaran aktif yang utama adalah sebagai fasilitator. Fasilitator adalah seseorang yang membantu peserta didik untuk belajar dan memiliki keterampilan-keterampilan yang diperlukan dalam mencapai tujuan pembelajaran (Hakim & Yudasmara, 2018). Keaktifan siswa adalah bagian penting dalam proses pembelajaran karena tanpa adanya keaktifan siswa pendidikan tidak akan berjalan dengan baik Keaktifan belajar siswa adalah kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa aktif secara langsung selama proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan pembelajaran memerlukan keaktifan belajar, partisipasi dan komunikasi interaktif antara guru dan siswa. Menambahkan, keaktifan belajar adalah upaya siswa dalam mengembangkan potensi diri melalui serangkaian proses kegiatan belajar, baik pembelajaran secara tatap muka maupun pembelajaran secara daring untuk mencapai tujuan belajar. Dalam pembelajaran secara online keaktifan siswa sangat diperlukan agar pembelajaran berjalan dengan baik (Basir et al., 2021).

Kebugaran jasmani merupakan salah satu indikator dalam menentukan derajat sehat dinamis seseorang yang menjadi kemampuan jasmani dasar untuk dapat melaksanakan tugas yang harus dilaksanakan. Dengan fisik yang sehat dan bugar, seseorang dapat menjalankan aktivitas sehari-hari dengan optimal. Kebugaran yang dimiliki seseorang akan memberikan pengaruh terhadap kinerja seseorang dan juga akan memberikan dukungan yang positif terhadap produktifitas bekerja atau belajar (Ardi & Purwanto, 2021).

Pengertian modifikasi secara umum adalah suatu usaha untuk mengubah atau menyesuaikan. Namun, salah satu upaya yang dilakukan untuk menciptakan dan menampilkan sesuatu yang baru, khas, dan menarik adalah modifikasi, khususnya. Sarana dan prasarana yang menarik dan baru untuk proses pembelajaran PJOK muncul sebagai akibat dari suatu modifikasi, yang mengakibatkan munculnya, penyesuaian, dan tampilannya. Karena modifikasi merupakan implementasi yang menyatu dengan aspek pendidikan, maka harus dibutuhkan oleh setiap guru



PJOK sebagai alternatif atau solusi untuk mengatasi permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran PJOK (Ainun Najib et al., 2022).

Permainan rugby mulai berkembang di negara-negara asia, khususnya Indonesia. Permainan yang menarik dan menantang adrenalin ini mulai dikenal masyarakat melalui event-event yang banyak di selenggarakan baik di Jakarta maupun di berbagai wilayah di Indonesia. Hal ini menyebabkan pertumbuhan olahraga rugby cukup pesat dan mulai menarik minat beberapa pecinta olahraga permainan invasi (Barata, 2018).

Berdasarkan hasil obserfasi awal pada tanggal 27 Mei 2024, pada kelas 2 SDN Babatan 1 Surabaya, teridentifikasi bahwa keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran masih rendah. Hal ini ditandai dengan adanya peserta didik yang cenderung diam dan hanya duduk melihat temannya yang sedang melakukan aktifitas. Dikarenakan cara mengajar guru yang masih menggunakan metode konvensional. Guru kurang mencoba beberapa metode pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan peserta didik pada saat proses belajar, factor lain yang menyebabkan kurangnya keaktifan dalam proses pembelajaran yaitu masih kurang penguasaan kelas, sehingga pengondisian peserta didik masih kurang baik.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom action research*). Model penelitian merupakan model spiral berdasarkan Kemmis & Mc Taggart yang terdiri dari empat komponen, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

Tempat dan Waktu

Penelitian Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Babatan 1/456, Wiyung, Surabaya, Jawa Timur. Penelitian ini dilakukan pada bulan Juli 2024.

Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SD Negeri Babatan 1/456 yang berjumlah 23 siswa terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan.

Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan secara bertahap dan disesuaikan dengan kondisi di lapangan. Pelaksanaan tindakan dan implementasi di lokasi penelitian sebagai berikut :

1. Perencanaan (Planning)

Rencana penelitian ini merupakan rencana yang disusun secara sistematis dan terstruktur. Peneliti dan kolaborator menetapkan tindakan yang akan dilakukan dalam upaya meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran PJOK pada subjek yang diinginkan.

2. Tindakan (acting)

Tindakan yang dilakukan secara sadar dan terkendali merupakan variasi praktik yang cermat dan bijaksana. Penelitian ini sebagai gagasan tindakan dan digunakan sebagai pijakan bagi pengembangan tindakan-tindakan berikutnya. Penelitian ini dilakukan dalam bentuk siklus.



3. Mengamati (Observing)

Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan pengamatan yaitu mengamati kegiatan yang dilakukan bersama guru terhadap siswa. Observasi dilakukan mengamati suasana pembelajaran, perilaku siswa dan reaksi siswa, mencatat semua kegiatan dan perubahan yang terjadi, serta mendokumentasikan semua kegiatan berupa foto dan lembar observasi.

4. Tahap Releksi (Reflekting)

Kegiatan dalam tahap ini adalah mengkaji ulang, mempertimbangkan hasil yang telah didapatkan dengan berbagai kriteria atau indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Instrumen Penelitian

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi Instrumen untuk guru dan siswa serta pedoman wawancara.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah memperoleh data. Mengetahui teknik pengumpulan data yang tepat dapat memudahkan peneliti dalam mendapatkan data yang memenuhi standar data yang telah ditetapkan. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah observasi, wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan.

Teknik Analisis

Data Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif. Analisis data pada penelitian ini didasarkan pada refleksi di setiap siklus tindakan. Hal ini bermanfaat untuk rencana perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya. Data yang diperoleh pada penelitian ini berupa lembar observasi selama proses pembelajaran, hasil wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan pada setiap siklus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil rekapitulasi tentang Keaktifan belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dengan menggunakan Permainan rugby dapat dilihat pada tabel berikut:



Tabel Peningkatan Siklus I dan Siklus II Berdasarkan Hasil Observasi Aktivitas Kegiatan Siswa

Pelaksanaan		Aspek yang diamati				
		1	2	3	4	5
Siklus I	Pertemuan 1	50%	40%	45%	55%	50%
	Pertemuan 2	55%	45%	60%	60%	55%
Siklus II	Pertemuan 1	65%	60%	75%	75%	70%
	Pertemuan 2	85%	80%	90%	90%	85%

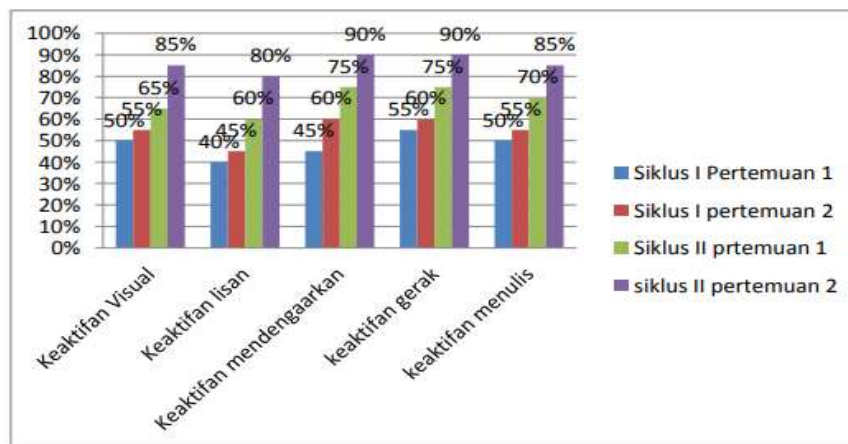


Diagram Batang Observasi Siklus I dan Siklus II

Dari data Hasil Observasi Keaktifan belajar siswa di atas selama proses pembelajaran dengan menggunakan permainan rugby secara umum Keaktifan belajar siswa juga mengalami peningkatan. Hal ini terlihat pada siklus I pertemuan-1 aspek Visual sebanyak 10 orang atau 50%, aspek Lisan sebanyak 8 orang atau 40%, aspek Mendengarkan 9 orang atau 45%, aspek Gerak sebanyak 11 orang atau 55% dan aspek Menulis sebanyak 10 orang atau 50%. Sedangkan pada Siklus I pertemuan-2 aspek Visual sebanyak 11 orang atau 55%, aspek Lisan sebanyak 9 orang atau 45%, aspek Mendengarkan 12 orang atau 60%, aspek Gerak sebanyak 12 orang atau 60% dan aspek Menulis sebanyak 11 orang atau 55% dan disiklus II pertemuan-1 yang terlihat aktif sudah banyak tapi masih ada 1-3 orang lagi yang kurang aktif pada aspek Visual sebanyak 13 orang atau 65%, aspek Lisan sebanyak 12 orang atau 60%, aspek Mendengarkan 15 orang atau 75%, aspek Gerak sebanyak 15 orang atau 75% dan aspek Menulis sebanyak 14 orang atau 70%. Pada siklus II pertemuan -2 peningkatan keaktifan siswa sudah terlihat aktif pada siklus ke II ini yang dimana pada aspek Visual sebanyak 17 orang atau 85%, aspek Lisan sebanyak 16 orang atau 80%, aspek Mendengarkan 18 orang atau 90%, aspek Gerak sebanyak 18 orang atau 90% dan aspek Menulis sebanyak 17 orang atau 85%.



Tabel Peningkatan Siklus I dan Siklus II Berdasarkan Hasil Angket Aktivitas Kegiatan Siswa

Pelaksanaan		Aspek yang diamati				
		1	2	3	4	5
Siklus I	Pertemuan 1	45%	35%	45%	50%	45%
	Pertemuan 2	60%	50%	60%	65%	50%
Siklus II	Pertemuan 1	75%	70%	75%	80%	70%
	Pertemuan 2	85%	80%	85%	90%	85%

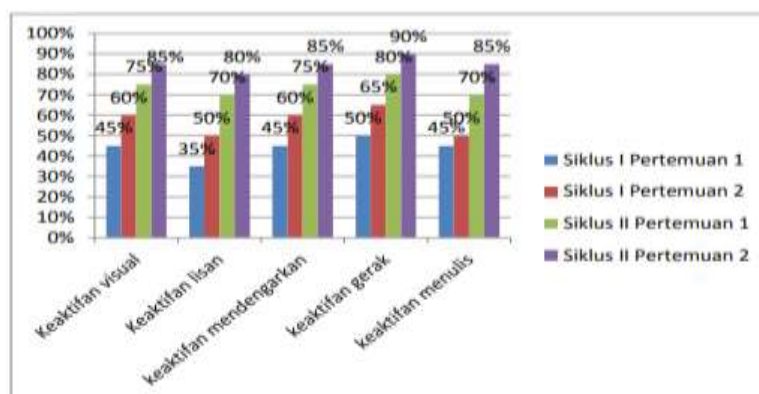


Diagram Batang Angket Siklus I dan Siklus II

Dari data Hasil Angket Keaktifan belajar siswa di atas selama proses pembelajaran dengan menggunakan permainan rugby secara umum Keaktifan belajar siswa juga mengalami peningkatan. Hal ini terlihat pada siklus I pertemuan-1 pada aspek Visual sebanyak 9 orang atau 45%, aspek Lisan sebanyak 7 orang atau 35%, aspek Mendengarkan 9 orang atau 45%, aspek Gerak sebanyak 10 orang atau 50% dan aspek Menulis sebanyak 9 orang atau 45%. Sedangkan pada siklus I pertemuan-2 pada aspek Visual sebanyak 11 orang atau 55%, aspek Lisan sebanyak 9 orang atau 45%, aspek Mendengarkan 12 orang atau 60%, aspek Gerak sebanyak 12 orang atau 60% dan aspek Menulis sebanyak 11 orang atau 55% dan pada siklus II pertemuan-1 peningkatan keaktifan siswa sudah meningkat tetapi ada beberapa orang lagi tingkat keaktifannya rendah dilihat dari aspek Visual sebanyak 15 orang atau 75%, aspek Lisan sebanyak 14 orang atau 70%, aspek Mendengarkan 15 orang atau 75%, aspek Gerak sebanyak 16 orang atau 80% dan aspek Menulis sebanyak 14 orang atau 70%. Pada siklus II pertemuan-2 ini dimana siswa sudah terlihat aktif dilihat dari aspek Visual sebanyak 17 orang atau 85%, aspek Lisan sebanyak 16 orang atau 80%, aspek Mendengarkan 17 orang atau 85%, aspek Gerak sebanyak 18 orang atau 90% dan aspek Menulis sebanyak 17 orang atau 85%.

Dengan memperhatikan pembahasan di atas peneliti menyimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan dapat diterima kebenarannya, dengan kata lain bahwa penggunaan permainan rugby dapat Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga di SD Negeri 1/456 Babatan Surabaya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional dapat meningkatkan keaktifan belajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan



Kesehatan pada permainan rugby siswa kelas II di SD Negeri 1/456 Babatan Surabaya. Hal ini berdasarkan karena adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dan presentase ketuntasan siswa dimulai pra siklus, siklus I dan siklus II. Peningkatan keaktifan belajar tersebut dikarenakan adanya permainan rugby yang membuat siswa lebih aktif dan lebih termotivasi dalam hal belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainun Najib, Wahyu Setia Kuscahyaning Putri, & Olivia Dwi Cahyani. (2022). Pengaruh Modifikasi Permainan Rugby Terhadap Tingkat Kemampuan Motorik Dan Kebugaran Jasmani Siswa Mts. *Citius : Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan*, 2(2), 85–93. <https://doi.org/10.32665/citius.v2i2.1217>
- Ardi, M., & Purwanto, S. (2021). Kebugaran jasmani dan kedisiplinan anak sekolah dasar kelas bawah. *Jurnal Pedagogi Olahraga Dan Kesehatan*, 2(2), 71–82. <https://doi.org/10.21831/jpok.v2i2.17763>
- Barata, I. (2018). Penerapan Permainan Modifikasi untuk Meningkatkan Kemampuan Passing Rugby pada Atlet Rugby. *Jurnal Program Studi Ilmu Keolahragaan*, 3, 181–187. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/prosidingfik/article/view/10722>
- Basir, M., Bayu, A. T., & Sudarjat, A. (2021). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Media Interaktif Pada Pembelajaran PJOK Secara Online. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 54. <http://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/1244>
- Hakim, L., & Yudasmar, D. S. (2018). Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Menggunakan Metode Bermain Untuk Siswa Kelas V Sdn 2 Pagelaran. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 1(2), 65. <https://doi.org/10.17509/tegar.v1i2.11940>
- Hastie, P. A., Li, P., Liu, H., Zhou, X., & Kong, L. (2023). The Impact of Sport Education on Chinese Physical Education Majors' Volleyball Content Knowledge and Performance. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 94(3), 618–626. <https://doi.org/10.1080/02701367.2022.2026866>
- Indahwati, N., & Utomo Putra, B. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Passing Bawah dan Passing Atas Bola Voli Pada Kelas VII di SMP MUHAMMADIYAH 8 TANGGULANGIN. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 07(01), 15–18.
- Jumadi, F., Laksana, A. A. N. P., & Prananta, I. G. N. A. C. (2021). Efektivitas Pembelajaran PJOK pada Teknik Dasar Passing Bawah Permainan Bolavoli Melalui Media Daring pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 7(2), 423–440.
- Sahabuddin, Hakim, H., & Syahrudin. (2020). Meningkatkan Keterampilan Proses Passing Bawah Bolavoli Melalui Pembelajaran Kooperatif. *Jurnal Penjaskesrek*, 7(2), 204–217.
- Sgrò, F., Barca, M., Schembri, R., Coppola, R., & Lipoma, M. (2022). Effects of different teaching strategies on students' psychomotor learning outcomes during volleyball lessons. *Sport Sciences for Health*, 18(2), 579–587. <https://doi.org/10.1007/S11332-021-00850-8/METRICS>