



## Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Dengan Permainan Bola Beracun Pada Materi Aktivitas Pola Gerak Dasar Permainan Invasi Bola Tangan Di Kelas IV

### *Efforts to Increase Student Activeness with the Poison Ball Game in the Basic Movement Pattern Activity Material of the Handball Invasion Game in Class IV*

Muhammad Herdin Purri Saputra<sup>1\*</sup>, Vega Candra Dinata<sup>2</sup>, Atmojo Prayogo Widodo<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Negeri Surabaya, <sup>3</sup>UPT SD Negeri 222 Gresik

\*Email Koresponden: mhps909@gmail.com

---

#### Article Info

##### Article history :

Received : 04-09-2024

Revised : 07-09-2024

Accepted : 09-09-2024

Published : 11-09-2024

#### Abstract

*Interesting learning activities such as playing games in learning activities will certainly help students succeed in achieving their learning goals. The play method is a method of achieving goals that incorporates elements of play into the classroom, especially physical education in elementary schools so that learning goals can be achieved optimally. The aim of this research is to increase student activity by implementing the poison ball game into learning activities. The research was conducted using the classroom action research method which was carried out over two cycles on 21 students in Class IV UPT SD Negeri 222 Gresik, 11 boys and 10 girls. Each cycle consists of four stages, namely planning, implementing, observing and reflecting. Data was collected using observation instruments and questionnaires. Based on the results of the implementation, the average percentage of student activity observations in cycle I was 49% in the sufficient category, but the researcher's goal of 70% was still not achieved. Therefore, Cycle II was implemented to strengthen learning activities. In cycle II the average percentage score was 76% in the "good" category. These results show that the poison ball game can increase student activity which can be seen as an increase from Cycle I to Cycle II. Apart from that, the use of poison ball games can also be used as an alternative learning method that is interesting and effective for students.*

**Keywords :** *activeness of students, poison balls, games*

---

#### Abstrak

Kegiatan pembelajaran yang menarik seperti melakukan permainan dalam kegiatan pembelajaran tentu akan membantu siswa berhasil mencapai tujuan belajarnya. Metode bermain merupakan suatu metode pencapaian tujuan yang memasukkan unsur bermain ke dalam kelas, khususnya pendidikan jasmani di sekolah dasar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan siswa dengan menerapkan permainan bola racun ke dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan selama dua siklus pada siswa Kelas IV UPT SD Negeri 222 Gresik sebanyak 21 siswa, 11 laki-laki dan 10 perempuan. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu merencanakan, melaksanakan, mengamati, dan merefleksikan. Data dikumpulkan dengan menggunakan instrumen observasi dan angket. Berdasarkan hasil pelaksanaan, observasi aktivitas siswa siklus I rata-rata persentasenya sebesar 49% dengan kategori cukup, namun tujuan



peneliti sebesar 70% masih belum tercapai. Oleh karena itu, Siklus II dilaksanakan untuk memperkuat kegiatan pembelajaran. Pada siklus II rata-rata skor persentasenya adalah 76% dengan kategori “baik”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa permainan bola racun dapat meningkatkan keaktifan siswa yang terlihat adanya peningkatan dari Siklus I ke Siklus II. Selain itu, penggunaan permainan bola racun juga dapat dijadikan salah satu alternatif metode pembelajaran yang menarik dan efektif bagi siswa.

**Kata Kunci : keaktifan siswa, bola beracun, permainan**

## **PENDAHULUAN**

Kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang menggunakan aktivitas jasmani untuk membawa perubahan kualitas individu pada tingkat fisik, mental, dan emosional. Oleh karena itu diperlukan variasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru (Suwarno and Insanisty, 2021). Pada dasarnya proses pembelajaran adalah mengembangkan kreativitas dan pengetahuan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Tentu saja model pembelajaran mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap hasil belajar siswa. Model pembelajaran yang cocok juga akan mempengaruhi siswa untuk lebih berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Alvin Kurnain et al., 2019 menciptakan pembelajaran bermakna dapat dipengaruhi oleh tingkat keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Karena aktivitas siswa merupakan salah satu kunci keberhasilan proses pembelajaran, maka aktivitas siswa itu sendiri juga dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengalaman pengetahuan baru.

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan PPL 2 PPG Prajabatan di UPT SD Negeri 222 Gresik tanggal 24 Mei 2024 dapat ditarik kesimpulan bahwa peneliti menemukan pada kegiatan pembelajaran berlangsung sebagian besar siswa dalam kondisi yang kurang bersemangat dan keaktifan siswa yang kurang selama mengikuti pembelajaran. Sehingga perlu adanya upaya penerapan metode yang menarik agar dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran berlangsung.

Hakim & Yudasmara, 2018 menyatakan bahwa kesuksesan seorang guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran dapat dilihat dari hasil nilai yang siswa dapat dan keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar. Sesuai dengan hal tersebut tentunya penerapan metode dalam pembelajaran juga sangat diperlukan demi tercapainya tujuan pembelajaran sesuai yang diharapkan. Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu metode bermain. Yang mana metode bermain merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan memasukkan unsur bermain dalam kegiatan khususnya pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar, sehingga tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Bermain memberikan kontribusi yang cukup besar pada perkembangan anak baik dalam potensi fisik, kognitif, sosial dan emosi. Sementara itu, bermain dan belajar juga dapat merangsang kecerdasan sosial anak melalui interaksi yang dilakukan dengan temannya. Salah satu contoh permainan yang dapat dilakukan yaitu bola beracun, permainan ini dapat menjadi sarana yang efektif dalam meningkatkan perkembangan anak khususnya perkembangan sosial (Mahesha et al.).



Permainan bola beracun merupakan salah satu permainan tradisional yang dapat diaplikasikan di dalam permainan kecil. Menurut Mahesha et al., 2024 Permainan bola beracun melibatkan elemen yang mendukung berbagai pengembangan kerja sama antar siswa. Permainan ini dilakukan dengan berkelompok yang terdiri atas kelompok luar dan dalam, dengan kelompok luar berjumlah 2 siswa dan sisanya masuk ke kelompok dalam. Terdapat lingkaran yang dibuat dari cone atau sejenisnya dengan diameter 5-10 meter dijadikan sebagai area permainan kelompok luar dan kelompok dalam. Kelompok luar bertugas untuk melempar bola ke pemain kelompok dalam, akan tetapi tidak sampai melewati batas area yang sudah ditentukan dan jika mengena maka pemain kelompok dalam otomatis menjadi pemain kelompok luar. Sedangkan kelompok dalam bertugas untuk menghindari lemparan bola kelompok luar. Pemenang dari permainan bola beracun ini adalah pemain kelompok dalam yang bisa bertahan menghindari bola sampai waktu yang sudah ditentukan.

Sedangkan permainan invasi merupakan format permainan yang terdiri dari rangkaian gerakan dasar dasar yang berbeda-beda seperti lari, keseimbangan, kelincahan, dan melempar (Burstiando and Nurkholis, 2017). Menurut Abdurrochim & Rachman, 2016, permainan invasi dapat dipadukan dengan permainan bola tangan, namun permainan bola tangan masih menjadi olahraga pilihan dalam kurikulum pendidikan jasmani sehingga jarang diajarkan di sekolah dasar. Permainan bola tangan merupakan permainan beregu yang didalamnya sebuah bola dilempar dan ditangkap dengan tangan (Yani et al., 2023).

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto, 2015 Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan sebuah penelitian bersiklus yang dilakukan dengan melibatkan guru PJOK. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran agar lebih optimal dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hal ini memungkinkan guru untuk mengevaluasi kelebihan dan kekurangan proses dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Aspek yang diamati dalam penelitian ini adalah memahami status aktivitas siswa pada aktivitas pembelajaran menggunakan permainan bola racun pada materi aktivitas pola gerak dasar permainan invasi bola tangan kelas IV. Penelitian dilakukan secara bersama-sama oleh guru PJOK dan peneliti terhadap siswa kelas IV UPT SD Negeri 222 Gresik tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 21 siswa, 10 perempuan dan 11 laki-laki.

Penelitian ini dilakukan melalui 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi (Arikunto). Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan instrumen penelitian lembar observasi dan dokumentasi, selanjutnya pengolahan data yang didapat akan dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif baik deskriptif kualitatif maupun deskriptif kuantitatif. Observasi dilakukan untuk mengetahui respon siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.



Seorang siswa dapat dikatakan aktif dalam kegiatan pembelajaran apabila hasil dari observasi mendapatkan skor minimal 70%, untuk menganalisis hasil observasi siswa dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut, (Aqib and M. Chotibuddin):

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

f : Frekuensi yang sedang dicari persentasinya

N : jumlah skor maksimal pada keseluruhan aktivitas

Setelah dilakukan *scoring*, data ditafsirkan menggunakan kajian teori yang telah dikembangkan. Kriteria refleksi data-data atau batas target pencapaian peningkatan keaktifan siswa dapat dikategorikan sebagai berikut:

**Tabel 1.** Kriteria pencapaian belajar siswa

Presentase	Klasifikasi
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang
< 21%	Sangat Kurang

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa keaktifan siswa pada siklus I dan siklus II terjadi peningkatan, dimana siswa dapat dikatakan aktif dalam kegiatan pembelajaran jika hasil observasi mencapai 70% atau lebih. Peningkatan pada penelitian ini dicapai setelah pelaksanaan proses pembelajaran dengan permainan bola beracun. Untuk mengetahui peningkatan keaktifan pada siswa dilakukan observasi pada setiap siklusnya dengan hasil sebagai berikut:

**Tabel 2.** Hasil Observasi Keaktifan Belajar Siswa Siklus I

No	Aspek	Siklus I		
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	Rata-rata
1	Siswa antusias mengikuti kegiatan pembelajaran	43%	57%	50%
2	Interaksi siswa dengan guru	38%	52%	45%
3	Kerja sama kelompok	52%	62%	57%
4	Aktivitas siswa dengan kelompok	48%	62%	55%
5	Partisipasi siswa dalam menyimpulkan hasil pembahasan	33%	43%	38%
	<b>Rata-rata</b>	<b>43%</b>	<b>55%</b>	<b>49%</b>

Sesuai data hasil Observasi keaktifan belajar siswa pada Siklus I dapat dilihat bahwa pada aspek siswa antusias mengikuti kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama 43% dan



mendapatkan 57% pada pertemuan, sedangkan Interaksi siswa dengan guru pada pertemuan pertama mendapatkan 38% dan pertemuan kedua 52%, Kerjasama kelompok pada pertemuan pertama mendapatkan 52% dan pertemuan kedua 62%, aktivitas siswa dalam kelompok pada pertemuan pertama memperoleh 48% dan pertemuan kedua 62%, partisipasi siswa dalam menyimpulkan hasil pembahasan pertemuan pertama 33% dan pertemuan kedua 43%. Sehingga pertemuan pertama memperoleh rata-rata 43% dan pertemuan kedua meningkat dari 43% ke 55% yaitu 12%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil obserbasi pada siklus I ini keaktifan siswa masih dalam kategori cukur, untuk menyakinkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan permainan bola beracun dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa maka perlu dilakukannya penelitian selanjutnya pada siklus berikutnya yaitu siklus II.

**Tabel 3.** Hasil Observasi Keaktifan Belajar Siswa Siklus II

No	Aspek	Siklus II		
		Pertemuan 1	Pertemuan 1	Rata-rata
1	Siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran	62%	86%	74%
2	Interaksi siswa dengan guru	67%	90%	79%
3	Kerja sama kelompok	76%	86%	81%
4	Aktivitas siswa dengan kelompok	71%	81%	76%
5	Partisipasi siswa dalam menyimpulkan hasil pembahasan	67%	76%	71%
<b>Rata -rata</b>		<b>69%</b>	<b>84%</b>	<b>76%</b>

Dapat dilihat dari tabel di atas dapat dilihat bahwa peningkatan keaktifan belajar siswa pada siklus II aspek siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran memiliki rata-rata 74%, interaksi siswa dengan guru memiliki rata-rata 79%, kerjasama kelompok 81%, aktivitas siswa dalam kelompok 76%, dan partisipasi siswa menyimpulkan hasil pembahasan 71%. Sehingga memperoleh persentase rata-rata 76% dan masuk dalam kategori baik. Sedangkan rata-rata pada siklus I memperoleh 49% dan meningkat pada siklus II 76% yaitu meningkat 27%. Oleh sebab itu dapat dikatakan terjadi peningkatan keaktifan siswa pada kegiatan pembelajaran materi aktivitas pola gerak dasar permainan invasi bola tangan dengan menerapkan permainan bola beracun.

**Tabel 4.** Hasil Angket Keaktifan Belajar Setiap Siswa Pada Siklus I

No	Nama Siswa	Pertemuan 1		Pertemuan 2		Rata-rata	
		Skor	%	Skor	%	Skor	%
1	ARAB	16	44.4%	18	50%	17	47.2%
2	ANIZ	18	50.0%	23	63.9%	20.5	56.9%
3	APTL	16	44.4%	16	44.4%	16	44.4%
4	APS	14	38.9%	17	47.2%	15.5	43.1%



5	APJ	11	30.6%	15	41.7%	13	36.1%
6	DP	12	33.3%	14	38.9%	13	36.1%
7	DAN	13	36.1%	16	44.4%	14.5	40.3%
8	GHA	12	33.3%	19	52.8%	15.5	43.1%
9	IYH	13	36.1%	15	41.7%	14	38.9%
10	IDK	12	33.3%	16	44.4%	14	38.9%
11	KENP	14	38.9%	16	44.4%	15	41.7%
12	KCK	15	41.7%	16	44.4%	15.5	43.1%
13	MR	12	33.3%	17	47.2%	14.5	40.3%
14	MFAI	14	38.9%	16	44.4%	15	41.7%
15	MDAW	15	41.7%	15	41.7%	15	41.7%
16	MFA	12	33.3%	14	38.9%	13	36.1%
17	MIF	17	47.2%	19	52.8%	18	50.0%
18	MRFAF	12	33.3%	16	44.4%	14	38.9%
19	MRWS	14	38.9%	17	47.2%	15.5	43.1%
20	MRM	13	36.1%	14	38.9%	13.5	37.5%
21	MNI	14	38.9%	18	50%	16	44.4%
	<b>Rata-rata</b>	<b>13.76</b>	<b>38.23%</b>	<b>16.52</b>	<b>45.90%</b>	<b>15.14</b>	<b>42.06%</b>

Dari tabel di atas dapat dilihat keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran masih dalam kategori cukup. Hal ini dilihat dari rata-rat persentase keaktifan belajar siswa 42,06%. Untuk itu perlu dilakukan tindakan selanjutnya yang bertujuan meningkatkan keaktifan siswa pada siklus selanjutnya.

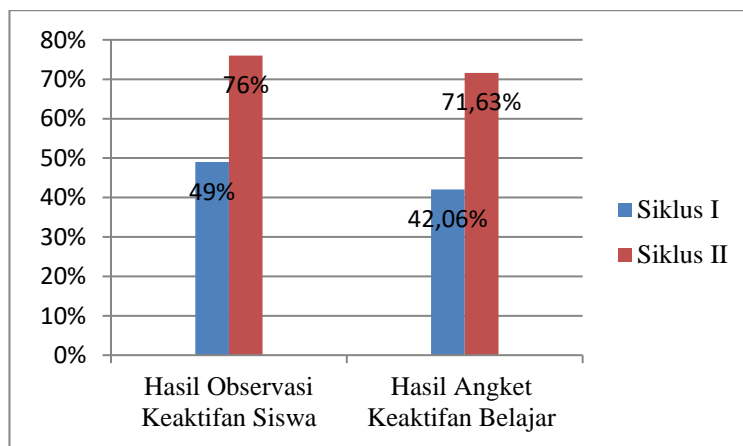
**Tabel 5.** Hasil Angket keaktifan Belajar Siswa Siklus II

No	Nama Siswa	Pertemuan 1		Pertemuan 2		Rata-rata	
		Skor	%	Skor	%	Skor	%
1	ARAB	28	77.8%	27	75%	27.5	76.4%
2	ANIZ	26	72.2%	31	86.1%	28.5	79.2%
3	APTL	20	55.6%	28	77.8%	24	66.7%
4	APS	24	66.7%	26	72.2%	25	69.4%
5	APJ	27	75%	28	77.8%	27.5	76.4%
6	DP	23	63.9%	26	72.2%	24.5	68.1%
7	DAN	24	66.7%	27	75%	25.5	70.8%
8	GHA	26	72.2%	29	80.6%	27.5	76.4%
9	IYH	24	66.7%	27	75%	25.5	70.8%
10	IDK	25	69.4%	26	72.2%	25.5	70.8%
11	KENP	25	69.4%	27	75%	26	72.2%
12	KCK	26	72.2%	26	72.2%	26	72.2%
13	MR	24	66.7%	27	75%	25.5	70.8%



14	MFAI	26	72.2%	28	77.8%	27	75.0%
15	MDAW	22	61.1%	26	72.2%	24	66.7%
16	MFA	24	66.7%	27	75%	25.5	70.8%
17	MIF	25	69.4%	26	72.2%	25.5	70.8%
18	MRFAF	25	69.4%	28	77.8%	26.5	73.6%
19	MRWS	26	72.2%	27	75%	26.5	73.6%
20	MRM	21	58.3%	25	69.4%	23	63.9%
21	MNI	25	69.4%	25	69.4%	25	69.4%
	<b>Rata-rata</b>	<b>25</b>	<b>68.25%</b>	<b>27</b>	<b>75%</b>	<b>25.79</b>	<b>71.63%</b>

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil respon siswa dengan menggunakan permainan bola beracun pada kegiatan pembelajaran aktivitas pola gerak dasar permainan invasi di kelas IV mendapatkan skor rata-rata 71.63% dari 21 siswa. Sehingga dapat dikatakan jika permainan bola beracun dapat meningkatkan keaktifan siswa sebagaimana kita lihat pada grafik di bawah ini:



**Diagram 1.** Perbandingan Hasil Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan data hasil survei aktivitas belajar siswa di atas, selama dilakukan kegiatan pembelajaran Permainan Bola Beracun siswa mengikuti petunjuk guru dengan baik, sehingga aktivitas siswa meningkat pada setiap siklusnya. Pada Siklus I aktivitas siswa masih kurang maksimal dikarenakan masih banyak berbicara dengan teman sebayanya dan kurang fokus memperhatikan guru. Namun pada Siklus II aktivitas siswa mengalami peningkatan, siswa lebih fokus pada materi yang disampaikan dan mendengarkan instruksi guru, serta terlihat aktivitas tanya jawab guru-siswa dan siswa-siswa serta kerjasama antar kelompok.

Hasil analisis pertemuan pertama dan kedua pada siklus I dan siklus II maka dapat dinyatakan bahwa hipotesis yang diajukan dapat diterima kebenarannya dan permainan bola beracun dapat membantu meningkatkan keaktifan siswa dalam materi aktivitas pola gerak dasar permainan invasi bola tangan di kelas IV UPT SD Negeri 222 Gresik.





## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa permainan bola beracun terbukti efektif meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan materi aktivitas pola gerak dasar permainan invasi bola tangan. Hal tersebut juga membuktikan bahwa kegiatan pembelajaran PJOK bisa dikemas dengan baik agar siswa lebih aktif dan semangat dalam melakukan pembelajaran. Hal tersebut juga menjadi tantangan sebagai guru agar dapat mengembangkan kegiatan pembelajaran yang bervariasi sehingga siswa juga tidak merasa bosan. Pada hasil di atas dapat diambil kesimpulan bahwa upaya peningkatan keaktifan siswa dengan menerapkan permainan bola beracun dapat meningkatkan keaktifan siswa di kelas IV UPT SD Negeri Gresik sebanyak 27% yaitu dari siklus I 49% ke Siklus II 76% dengan kategori baik. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi evaluasi kegiatan pembelajaran efektif bagi siswa

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrochim, Muhamad, and Hari Amirullah Rachman. "Pengembangan Model Permainan Bolatangan Untuk Anak Usia Sekolah Dasar Kelas Atas." *Jurnal Keolahraagaan*, vol. 4, no. 1, 2016, p. 60.
- Alvin Kurnain, Brilian, et al. "Pengaruh Permainan Kecil Terhadap Keaktifan Siswa Pada Proses Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan." *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, vol. 7, no. 3, 2019, pp. 551–56.
- Aqib, Zainal, and M. Chotibuddin. *Teori Dan Aplikasi : Penelitian Dan Tindakan Kelas (PTK)*. Deepublisher, 2018.
- Arikunto, Suharsimi. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara, 2015.
- Burstiando, Rizki, and Moh Nurkholis. "Permainan Invasi Dan Permainan Netting Untuk Meningkatkan Keterampilan Gerak Dasar Fundamental Siswa SD Negeri Se Kecamatan Mojojoto Kota Kediri." *Sportif*, vol. 3, no. 2, 2017, p. 167.
- Hakim, Lukman, and Dona Sandy Yudasmaru. "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*, vol. 1, no. 2, 2018, p. 65.
- Mahesha, Abdi, et al. "Analisis Permainan Bola Beracun Dalam Mengasah Kerja Sama Anak Usia Sekolah Dasar." *Jayabama: Jurnal Peminat Olahraga*, vol. 3, no. 1, 2024, pp. 1–10.
- Suwarno, and Bayu Insanisty. "Penerapan Latihan Papan Pantul Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dan Ketrampilan Teknik Dasar Pasing Bawah Permainan Bola Voli (Studi Pada Mata Pelajaran PJOK Kelas VI SD Negeri 9 Pagar Alam)." *DIADIK: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, vol. 11, no. 2, 2021, p. 45.
- Yani, Ahmad, et al. "Implementasi Permainan Bola Tangan Dan Motivasi Siswa Sekolah Dasar Negeri 010 Desa Batusasak Kecamatan Kampar Kiri Hulu Kabupaten Kampar." *Journal of Human And Education*, vol. 3, no. 2, 2023, pp. 1–6.