

PENGARUH PERMAINAN MODIFIKASI *TIC-TAC-TOE* DAN *CATCH & RUSH* TERHADAP HASIL BELAJAR LARI JARAK PENDEK SISWA SMA NEGERI 1 COMAL

Farhan Rifdatul Hilmy
email: farhanrh10@gmail.com
Universitas PGRI Semarang

Abstract

The number of learner who obtained short distance running scores below the KKM or had not yet completed it and teachers who used learning methods tended to be monotonous which was the background for this research. The aim of this research is to determine whether or not there is an influence of the modified game Tic-Tac-Toe and Catch & Rush on the short distance running learning outcomes of learner at SMA Negeri 1 Comal. This research adopts a quantitative approach using a Two Groups Pretest-Posttest design. The research population involved class XII students at SMA Negeri 1 Comal. In sampling, a purposive sampling method was used involving classes XII IPS 1 and XII IPS 4, totaling 70 students as research samples. There was an increase in the class mean score with the Tic-Tac-Toe game treatment from a pretest of 73.71 to a posttest of 85.83 and an increase in the class mean score with the Catch & Rush game treatment from a pretest of 72.34 to a posttest of 87.69. The conclusion of this research is that there is an influence of the application of modified Tic-Tac-Toe and Catch & Rush games on learning outcomes for short distance running with an increase in the Catch & Rush game treatment which is higher with a result of 21% compared to the Tic-Tac-Toe game treatment with a result of 16 %.

Keywords: Learning Results, Short Distance Running, Tic-Tac-Toe and Catch & Rush

Abstrak

Banyaknya siswa yang memperoleh nilai lari jarak pendek dibawah KKM atau belum tuntas serta guru yang memakai metode pembelajaran cenderung monoton yang menjadi latar belakang penelitian ini. Tujuan dari riset ini yakni guna mengetahui ada tidaknya pengaruh permainan modifikasi *Tic-Tac-Toe* dan *Catch & Rush* terhadap hasil belajar lari jarak pendek siswa SMA Negeri 1 Comal. Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif dengan menggunakan desain *Two Groups Pretest-Posttest*. Populasi penelitian melibatkan siswa kelas XII di SMA Negeri 1 Comal. Dalam pengambilan sampel, dipergunakan metode *purposive sampling* dengan melibatkan kelas XII IPS 1 dan XII IPS 4 yang totalnya mencapai 70 siswa sebagai sampel penelitian. Terjadi peningkatan nilai *mean* kelas dengan *treatment* permainan *Tic-Tac-Toe* dari *pretest* sebesar 73,71 menjadi *posttest* sebesar 85,83 dan peningkatan nilai *mean* kelas dengan *treatment* permainan *Catch & Rush* dari *pretest* sebesar 72,34 menjadi *posttest* sebesar 87,69. Kesimpulan dari penelitian ini ialah terdapat pengaruh penerapan permainan modifikasi *Tic-Tac-Toe* dan *Catch & Rush* terhadap hasil belajar lari jarak pendek dengan peningkatan *treatment* permainan *Catch & Rush* lebih tinggi dengan hasil 21% dibandingkan dengan *treatment* permainan *Tic-Tac-Toe* dengan hasil 16%.

Kata kunci: Hasil Belajar, Lari Jarak Pendek, *Tic-Tac-Toe* dan *Catch & Rush*

PENDAHULUAN

Pendidik mengenyam peran yang sangat kompleks yaitu berperan untuk *transfer of knowledge* serta *transfer of value* (Satriani, 2016). Kinerja guru dalam pembelajaran merupakan komponen penting dalam terciptanya tujuan pembelajaran. Keberhasilan suatu kegiatan belajar mengajar sangat ditentukan oleh suatu perencanaan pembelajaran yang sudah dirumuskan secara matang (Marwiyah et al., 2018). Guru mempunyai tugas dalam mewujudkan tujuan pembelajaran dikelas.

Pendidikan jasmani bertujuan guna meningkatkan berbagai aspek seperti kebugaran tubuh, keterampilan gerak, cara berpikir, kestabilan emosional dan pola hidup yang sehat melalui aktivitas jasmani. Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan bertekad meraih tujuan pendidikan melalui kreativitas dalam aktivitas fisik dengan harapan memberikan dampak positif bagi kesejahteraan, pertumbuhan, dan evolusi manusia Indonesia (Oktora Mudzakir, 2020).

Pembelajaran harus sesuai dengan perkembangan zaman, yang memerlukan inovasi dan modifikasi sebagai penunjang kesuksesan pembelajaran. Modifikasi dapat diartikan sebagai upaya mengubah atau menyesuaikan. Modifikasi pembelajaran penjas sangatlah penting diterapkan oleh guru penjas pada semua tingkatan pendidikan. Modifikasi pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam berbagai hal seperti menguasai keterampilan gerak, meningkatkan gairah siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Penyesuaian pembelajaran yang bisa dilakukan oleh pendidik mencakup penyulihan materi pembelajaran, modifikasi peralatan pembelajaran dengan sentuhan kreatif, penyesuaian sarana pembelajaran yang inovatif, serta penyesuaian aturan pembelajaran untuk meningkatkan pengalaman belajar (Rilastiyo & Didik, 2021).

Pembelajaran pendidikan jasmani yang cenderung monoton menyebabkan siswa merasa bosan dan pasif dalam pembelajaran. Permainan dapat digunakan sebagai sarana dalam aktivitas gerak saat pembelajaran Penjas sebab menjadi daya tarik sendiri bagi peserta didik. Peserta didik lebih riang mengikuti kegiatan belajar mengajar PJOK dalam bentuk permainan (Ginangjar, 2018). Antusiasme siswa pada saat mengikuti pelajaran termasuk aspek yang dapat menunjang hasil belajar.

Pada pembelajaran lari jarak pendek di sekolah SMA Negeri 1 Comal metode pembelajaran yang digunakan cenderung monoton sehingga banyak siswa yang bosan dan tidak semangat dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, hasil belajar lari 100 meter masih rendah dengan jumlah siswa SMA Negeri 1 Comal kelas XI IPS 1 berjumlah 35 siswa di mana 26 siswa (74%) di kelas tersebut meraih nilai belum tuntas atau dibawah standar KKM dan 9 siswa (26%) meraih nilai tuntas atau diatas standar KKM. Serta dalam kelas XI IPS 4 dengan jumlah 35 siswa diperoleh data awal dengan jumlah siswa yang meraih nilai belum tuntas atau dibawah standar KKM yaitu 22 siswa (63%) dan jumlah siswa yang meraih nilai tuntas atau diatas standar KKM yaitu 13 siswa (37%).

Berdasarkan permasalahan diatas variasi metode pembelajaran sangatlah diperlukan agar siswa antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Permainan modifikasi merupakan contoh inovasi pembelajaran penjas yang dapat menambah keaktifan atau antusiasme siswa pada saat mengikuti pembelajaran sehingga diharapkan dapat menunjang prestasi belajar.

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian kuantitatif merupakan metode eksplorasi terhadap suatu kelompok atau sampel tertentu, dengan mengumpulkan data melalui instrumen penelitian. Proses analisis data dilakukan secara kuantitatif dan statistik, bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya. Di sisi lain, penelitian eksperimen merupakan langkah penelitian yang digunakan untuk menyelidiki dampak suatu perlakuan atau *treatment* khusus dengan pendekatan eksploratif.

Desain penelitian yang diterapkan dalam kajian ini mengadopsi olah *Two Groups Pretest-Posttest*, dengan Langkah *pretest* sebelum pemberian *treatment* dan *posttest* pasca intervensi. (Sugiyono, 2016). Dalam penelitian ini, rancangan eksperimen yang dilakukan pada 2 kelompok atau kelas dengan mendapatkan *treatment* yang berbeda. Pada kelompok atau kelas pertama responden mendapatkan perlakuan berupa permainan *Tic-Tac-Toe* dan kelas kedua mendapatkan perlakuan berupa permainan *Catch & Rush*. Hasil yang diperoleh digunakan untuk

mengidentifikasi perbandingan efektifitas dari permainan *Tic-Tac-Toe* dan permainan *Catch & Rush* dalam menunjang nilai lari jarak pendek peserta didik.

Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII di SMA Negeri 1 Comal. Pengambilan sampel pada riset ini mempergunakan *purposive sampling*. Berdasarkan pertimbangan peneliti, sampel yang dipergunakan yakni peserta didik kelas XII IPS serta XII IPS 4. Jadi sampel yang dipergunakan adalah 2 kelas dengan jumlah keseluruhan 70 siswa.

Teknik pengumpulan data yang diterapkan pada penelitian merupakan salah satu penyebab yang bisa mempengaruhi kualitas hasil dari penelitian. Maka karena itu, untuk memperoleh data yang akurat dibutuhkan sebuah teknik pengambilan data yang memadahi. Peneliti mempergunakan observasi dan tes dalam pengumpulan data.

Analisis data dilaksanakan guna mengetahui apakah ada pengaruh penerapan permainan modifikasi *Tic-Tac-Toe* dan *Catch & Rush* dalam pembelajaran terhadap peningkatan prestasi pembelajaran lari sprint siswa SMA Negeri 1 Comal. Adapun analisis data yang dipergunakan yakni pengujian normalitas untuk memahami normal atau tidaknya distribusi data, pengujian homogenitas serta pengujian hipotesis .

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini diselenggarakan pada semester ganjil masa belajar tahun 2023/2024 di SMA Negeri 1 Comal. Pada kelas XII IPS 4 penelitian dilakukan pada hari Rabu tanggal 16 Agustus 2023 dan hari Rabu tanggal 23 Agustus 2023. Pada kelas XII IPS 1 penelitian dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 24 Agustus 2023 dan hari Kamis tanggal 31 Agustus 2023.

Uji Normalitas dilaksanakan dengan memakai uji *shapiro-wilk* dengan kaidah yang dijadikan referensi untuk memahami normal atau tidaknya distribusi data ialah $p \text{ value} > 0,05$ maka distribusi dinyatakan normal dan kalau $p \text{ value} < 0,05$ distribusi dinyatakan tidak normal. Dan hasil uji normalitas pada penelitian ini diketahui nilai signifikansi *pretest* kelas yang akan mendapatkan *treatment* permainan *Tic-Tac-Toe* sebesar 0,367 dan nilai signifikansi *posttest* kelas yang telah

diberikan perlakuan berupa permainan *Tic-Tac-Toe* ialah 0,549. Sedangkan nilai signifikansi pretest kelas yang akan mendapatkan *treatment* permainan *Catch & Rush* ialah 0,272 dan nilai signifikansi *posttest* kelas setelah diberikan perlakuan permainan *Catch & Rush* sebesar 0,205. Dengan hasil tersebut membuktikan persebaran data penelitian normal.

Hasil Uji Homogenitas data penelitian ini dapat diketahui nilai Sig. (p) > 0,05. Diperoleh nilai Sig. (p) > 0,05 atau 0,991 > 0,05 dengan hasil tersebut maka varian bersifat homogen. Pengujian data seterusnya yakni Uji Hipotesis yang mempergunakan uji-t *Paired Sample Test* dengan dasar pengambilan ketetapan apabila nilai sig. (2-tailed) < 0,05 maka terdapat perbedaan yang berarti atau signifikan pada *pretest* dengan *posttest*, namun apabila nilai sig. (2 tailed) > 0,05 maka tidak terdapat perbedaan yang berarti atau signifikan pada hasil belajar *pretest* dengan *posttest*.

Berlandaskan hasil analisis data uji-t diperoleh nilai *pretest* dan *posttest* kelas yang mendapatkan *treatment* permainan *Tic-Tac-Toe* dengan nilai signifikansi *2-Tailed* ialah 0,000 serta kelas yang mendapatkan *treatment* permainan *Catch & Rush* dengan nilai signifikansi *2-Tailed* = 0,000. Dengan hasil yang tertera menunjukkan bahwa tersimpul perbedaan signifikan.

Dari hasil belajar lari jarak pendek kelas XII IPS 4 setelah diberikan *treatment* berupa permainan *Tic-Tac-Toe* diperoleh nilai rata-rata yaitu 85,83, dengan jumlah siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM ialah 34 dari jumlah total siswa 35. Dari hasil *posttest* tersebut menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari *pretest* yaitu 73,71 yang artinya mendapat kenaikan sebesar 16%. Sedangkan untuk hasil belajar lari jarak pendek kelas XII IPS 1 setelah diberikan *treatment* permainan *Catch & Rush* memperoleh peningkatan nilai *mean* dari nilai *pretest* sebesar 72,34 menjadi *posttest* sebesar 87,69 yang artinya mendapat kenaikan sebesar 21% dan semua siswa kelas XII IPS 1 dengan jumlah 35 mendapatkan nilai diatas KKM setelah diberikan *treatment* permainan *Catch & Rush*. Dengan hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa permainan *Catch & Rush* dengan presentase peningkatan sebesar 21% lebih efektif dibanding permainan *Tic-Tac-Toe* dengan presentase 16% dalam meningkatkan prestasi belajar lari jarak pendek.

Peningkatan nilai *mean* merupakan salah satu indikasi yang menunjukkan bahwa prestasi

belajar siswa meningkat. Kenaikan prestasi belajar tersebut juga terlihat dari banyaknya peserta didik yang meraih nilai tuntas atau diatas KKM. Pada penelitian ini *pretest* hasil belajar lari jarak pendek siswa kelas XII IPS 4 yang meraih nilai tuntas sebanyak 14 siswa dan sebanyak 21 siswa belum tuntas. Dan setelah diberikan *treatment* berupa permainan *Tic-Tac-Toe* sebanyak 34 siswa meraih nilai diatas KKM (tuntas) serta hanya terdapat 1 siswa yang belum tuntas. Sedangkan *pretest* hasil belajar lari jarak pendek kelas XII IPS 1 terdapat 11 siswa telah meraih nilai tuntas dengan 24 siswa masih belum tuntas. Setelah diberikan *treatment* berupa permainan *Catch & Rush* semua siswa kelas XII IPS 1 mendapatkan nilai diatas KKM (tuntas)

Berlandaskan analisis data dari penelitian ini menegaskan bahwa hasil belajar lari jarak pendek peserta didik dapat ditingkatkan dengan penerapan metode bermain dalam pembelajaran yang dalam penelitian ini ialah permainan *Tic-Tac-Toe* dan *Catch & Rush*. Prestasi belajar yang buruk dapat disebabkan karena minimnya keaktifan siswa atau antusiasme peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Sehubungan dengan perihal tersebut, maka variasi metode pembelajaran sangatlah diperlukan agar siswa antusias dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga dapat menunjang hasil belajar.

Analisis Deskriptif

	N	Minimal	Maksimal	Rata ²	Standar Deviasi
Pre-Test Tic-Tac-Toe	35	62	88	73.71	6.547
Post-Test Tic-Tac-Toe	35	74	96	85.83	5.426
Pre-Test Catch & Rush	35	63	85	72.34	5.795
Post-Test Catch & Rush	35	76	96	87.69	5.362
Valid N (listwise)	35				

Sumber: Data Primer SPSS 25

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Dengan merujuk pada hasil penelitian, analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan hal-hal berikut:

1. Ada kenaikan setelah diberikan *treatment* permainan modifikasi *Tic-Tac-Toe*, dengan peningkatan nilai *mean* dari pretest sebesar 73,71 menjadi posttest sebesar 85,83 yang artinya terdapat kenaikan sebesar 16%.
2. Terdapat peningkatan setelah diberikan *treatment* permainan modifikasi *Catch & Rush*, dengan peningkatan nilai *mean* dari pretest sebesar 72,34 menjadi posttest sebesar 87,69 yang artinya terdapat kenaikan sebesar 21%.
3. Peningkatan hasil belajar dengan *treatment* permainan *Catch & Rush* lebih tinggi dengan hasil 21% dibandingkan dengan *treatment* permainan *Tic-Tac-Toe* dengan hasil 16%.

B. Rekomendasi

Berdasarkan temuan dari penelitian ini, peneliti ini mengusulkan beberapa ide untuk pertimbangan:

1. Untuk Siswa, agar lebih berusaha mempelajari atau meningkatkan teknik dan pengetahuan mengenai materi atletik lari jarak pendek untuk mendapatkan nilai yang baik.
2. Bagi Pendidik, supaya dapat dijadikan sebagai opsi dalam menyusun metode pembelajaran menggunakan permainan modifikasi *Tic-Tac-Toe* dan *Catch & Rush* dalam pembelajaran.
3. Peneliti menaruh perhatian pada fakta bahwa masih terdapat kekurangan dalam penelitian ini. Oleh karena itu, diharapkan agar penelitian berikutnya dapat menjadi wadah untuk pengembangan dan penyempurnaan lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

- Aryati, V. A. (2019). *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Hasil Belajar Lari Jarak Pendek Siswa Smp Negeri 7 Kota Sukabumi*. 2(2), 39–48. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/isj/article/view/16257>
- Dalffa, M. A., Abu-Nasser, B. S., & Abu-Naser, S. S. (2019). Tic-Tac-Toe Learning Using Artificial Neural Networks. *International Journal of Engineering and Information Systems (IJEAIS)*, 3(2), 9–19. www.ijeais.org
- Ginanjjar, A. (2018). Model Pembelajaran Taktis Dan Motivasi Belajar Terhadap Kebugaran Jasmani Siswa SMK. *Jurnal Kependidikan*, 2, 409–419.
- Henjilito, R. (2019). Correlation of Muscular Leg Explosion Power Toward Short Distance Running Speed 100 Meters. *JUARA : Jurnal Olahraga*, 4(2), 99. <https://doi.org/10.33222/juara.v4i2.540>

- Iyakrus. (2018). Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Prestasi. *ALTIUS Jurnal Ilmu Keolahragaan Dan Kesehatan*, 7(2), 168–173. <https://doi.org/10.36706/altius.v7i2.8110>
- Kehumasan, G. J., Bunyamin, A. C., Rika Juita, D., & Syalsiah, N. (2020). *Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran*. 3(1), 43–50.
- Marwiyah, ST. , Alauddin, & Ummah, Muh. K. (2018). *Perencanaan Pembelajaran Kontemporer Berbasis Penerapan Kurikulum 2013* (1st ed.). Grup Penerbitan CV BUDI UTAMA.
- Oktora Mudzakir, D. (2020). Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Terhadap Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Penjas Di Sekolah Dasar. *Jurnal Maenpo*,10(1). <https://jurnal.unsur.ac.id/maenpo>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Alfabeta.
- Wahid, S., Asmawi, M., & Sujarwo. (2020). *Model Pembelajaran Lari Jarak Pendek Berbasis Permainan Pada Tingkat Sekolah Dasar*. 1(1). <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/SEMNASINKOR/article/view/17182>