

## **Roulette Sebagai Media Inovatif dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa pada Aktivitas Kebugaran Jasmani Siswa Sekolah Dasar**

**Bimo Putro Asdo<sup>1\*</sup>, Lokananta Teguh Hari Wiguno<sup>2</sup>, Anang Marzuqi<sup>3</sup>**

<sup>1,2</sup>Pendidikan Profesi Guru, Universitas Negeri Malang, Jl. Cakrawala No.5, Sumber Sari, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur.

<sup>3</sup>SD Laboratorium Um Kota Malang, Jl. Bogor No.19, Sumber Sari, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur.  
E-mail: [bimoputro83@gmail.com](mailto:bimoputro83@gmail.com)

\* Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3289>

### **ARTICLE INFO**

#### **Article history**

Received: 18 Oct 2025

Revised: 24 Oct 2025

Accepted: 30 Oct 2025

#### **Kata Kunci:**

Partisipasi Siswa,  
Kebugaran Jasmani,  
Roulette, Inovasi  
Pembelajaran, Media  
Pembelajaran, Sekolah  
Dasar.

#### **Keywords:**

Student Participation,  
Physical Fitness, Roulette,  
Learning Innovation,  
Learning Media,  
Elementary School.



### **ABSTRACT**

Artikel ini memiliki tujuan untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam aktivitas kebugaran jasmani melalui penggunaan media inovatif *roulette*. Metode yang saya gunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kuantitatif yang melibatkan 28 siswa sekolah dasar. Instrumen utama yang digunakan adalah lembar observasi partisipasi siswa dengan lima indikator: kehadiran, keterlibatan, antusiasme, kerja sama, dan ketaatan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan partisipasi siswa yang signifikan dari sebelum tindakan (rata-rata nilai partisipasi 67,27) ke siklus pertama (75,54) dan meningkat lagi pada siklus kedua (82,44). Penggunaan media *roulette* terlihat sangat efektif menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan mampu mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam kegiatan jasmani. Temuan ini memperkuat pentingnya inovasi media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa di sekolah dasar.

*This article aims to increase student participation in physical fitness activities through the use of innovative roulette media. The method I used was Classroom Action Research (CAR) with a quantitative approach involving 28 elementary school students. The main instrument used was a student participation observation sheet with five indicators: attendance, involvement, enthusiasm, cooperation, and obedience. The results showed a significant increase in student participation from before the action (average participation value of 67.27) to the first cycle (75.54) and increased again in the second cycle (82.44). The use of roulette media seems very effective in creating a fun, interactive learning atmosphere, and is able to encourage active student involvement in physical activities. These findings reinforce the importance of learning media innovation in increasing student motivation and participation in elementary schools.*



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

**How to Cite:** Bimo Putro Asdo, et al (2025). *Roulette Sebagai Media Inovatif dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa pada Aktivitas Kebugaran Jasmani Siswa Sekolah Dasar*, 4(2). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3289>

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan jasmani menjadi salah satu komponen penting dalam pengembangan fisik dan mental siswa sekolah dasar. Tetapi, Tingkat partisipasi siswa dalam aktivitas kebugaran jasmani sering kali mendapati masalah, seperti kurangnya motivasi, kebosanan, atau metode pembelajaran yang dilakukan terlalu monoton. Menurut Sanjaya (2010), media pembelajaran inovatif memiliki peran penting dalam menciptakan kegiatan belajar yang bermakna dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Oleh sebab itu, diperlukan inovasi dalam membuat media pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Salah satu media yang saya gunakan dalam pembelajaran adalah *roulette*, yang biasanya kita kenal merupakan permainan keberuntungan, namun supaya tidak melenceng dari kaidah Pendidikan *roulette* ini digunakan sebagai alat interaktif dalam upaya meningkatkan partisipasi siswa pada pembelajaran olahraga. Menurut Deci dan Ryan (2000), motivasi intrinsik dapat tumbuh ketika siswa

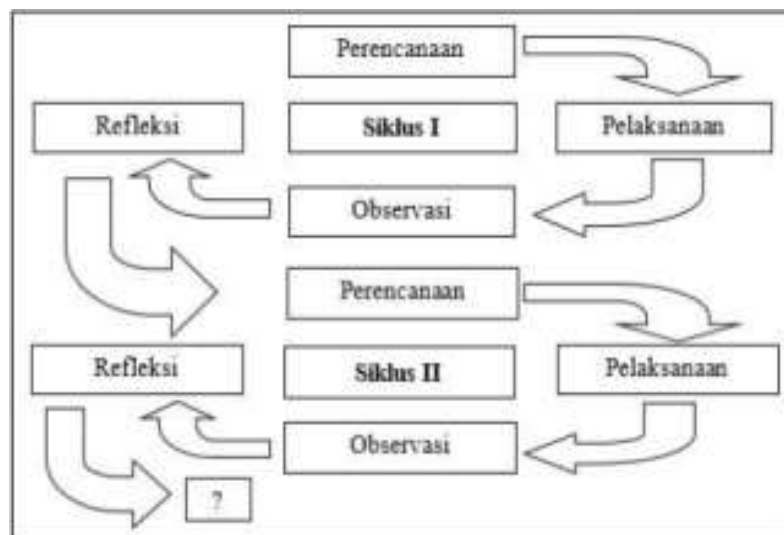
merasakan kebebasan dan tantangan yang sesuai dengan kebutuhan psikologis dasar mereka, yaitu otonomi, kompetensi, dan keterhubungan. Dengan media *roulette* ini mampu menjawab kebutuhan siswa dengan menyajikan aktivitas fisik yang bervariasi secara acak, sehingga siswa merasa tertantang dan terlibat secara langsung. Menurut Rohmah dan Rukmana (2022), media interaktif terbukti mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran olahraga secara signifikan karena mampu mendorong antusiasme, fokus, dan keaktifan siswa selama proses belajar berlangsung. Para ahli menekankan bahwa media interaktif memberikan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton, yang berdampak langsung pada peningkatan partisipasi siswa. Suherman (2011) menyatakan bahwa keberhasilan pembelajaran pendidikan jasmani sangat dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan guru, dan salah satu pendekatan yang efektif adalah model yang melibatkan unsur bermain dan interaktif. Model pembelajaran yang kreatif, variatif, dan kontekstual seperti penggunaan *roulette* dapat menghilangkan kejenuhan siswa sehingga dapat merangsang partisipasi siswa.

*Roulette* ini sebagai media inovasi pembelajaran dapat membuat suasana kelas yang sangat menyenangkan dan menantang, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dan juga membuat mereka harus siap dengan hasil putaran yang mereka dapatkan. Menurut Hastie & Wallhead (2016), pendekatan berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam aktivitas fisik. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Chen & Sun (2018) menunjukkan bahwa penggunaan alat interaktif seperti *roulette* dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa dalam pembelajaran. Artikel ini bertujuan untuk menganalisis potensi penggunaan media *roulette* ini sebagai suatu metode inovatif dalam pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi siswa sekolah dasar pada aktivitas kebugaran jasmani. Dengan menggabungkan konsep pembelajaran aktif dan pendekatan bermain, diharapkan siswa menggunakan *roulette* ini dapat menjadi solusi kreatif untuk mengatasi tantangan untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pendidikan jasmani.

## METODE

Artikel ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kuantitatif. Subjek penelitian adalah siswa sekolah dasar kelas V dengan jumlah 28 siswa. Instrumen utama yang digunakan adalah lembar observasi partisipasi siswa, yang terdiri dari lima indikator: kehadiran, keterlibatan, antusiasme, kerja sama, dan ketaatan. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk melihat peningkatan nilai partisipasi siswa sebelum dan sesudah tindakan. Empat tahap dari penelitian ini yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Kemmis & McTaggart, 2014). PTK merupakan penelitian yang memiliki permasalahan di kelas, dan diamati langsung oleh guru yang mengajar pada saat di kelas tersebut sehingga sangat rumit untuk dibenarkan jika ada memiliki anggapan bahwa masalah dalam penelitian tindakan kelas diperoleh dari persepsi atau angan-angan seorang peneliti (Suharsimi Arikunto, 2008: 104). Menurut Kunandar (2011: 45) Pada penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru dengan tujuan untuk mengubah hasil buruk menjadi hasil yang lebih baik pada hasil mutu praktik pembelajaran di kelas. Kemmis dan Mc Taggart dalam penelitian Utama (2010: 134) dijelaskan bahwa PTK merupakan studi yang sistematis, terencana, kritis untuk memperbaiki kinerja sendiri. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan Teknik *total sampling*, dimana sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V C ICP yang berjumlah 28 orang. Penelitian ini menggunakan instrument media roulette untuk mengetahui peningkatan partisipasi siswa.

Pelaksanaan penelitian artikel ini direncanakan dua siklus yakni siklus I dan siklus II. Siklus I akan dilaksanakan dua kali pertemuan dan siklus II direncanakan dua kali pertemuan. Apabila pada siklus pertama hasilnya sudah terlihat maka penelitian berhenti pada siklus I. Setiap siklus dilaksanakan sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai dan faktor-faktor yang diselidiki. Prosedur penelitian PTK pada setiap siklus meliputi: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, evaluasi dan refleksi dalam setiap siklus yang disajikan pada gambar berikut:



**Gambar 1.** Siklus

Teknik pengumpulan data yang akan saya gunakan dalam pembuatan artikel ini sebagai berikut:  
 (1) data tentang partisipasi siswa sebelum dimulainya pelaksanaan tindakan, dan setelah dilakukannya pelaksanaan tindakan siklus I. Data tentang partisipasi siswa yang diperoleh dari menggunakan media *roulette* yang mereka lakukan pada semua akhir siklus kemudian data tersebut dihitung untuk memperoleh indeks partisipasi siswa dalam aktivitas pembelajaran. Berikut adalah rumus yang digunakan dalam menghitung indeks partisipasi siswa.

$$Pr = \frac{\sum R_s}{\sum N} \times 100\%$$

Keterangan:

Pr = Persentase siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran *roulette*

$\sum R_s$  = Banyaknya siswa yang aktif dalam permainan *roulette*

$\sum N$  = Jumlah Seluruh Siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Hasil observasi sebelum dan sesudah penggunaan media *roulette* menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang signifikan dalam partisipasi siswa selama kegiatan pembelajaran kebugaran jasmani. Kenaikan nilai partisipasi ini dapat dijelaskan melalui pendekatan teori pembelajaran aktif, yang menekankan pentingnya keterlibatan siswa dalam pengalaman belajar secara langsung dan bermakna. Hasil peningkatan partisipasi siswa terlihat melalui proses pembelajaran, Hasil ini terbukti dari adanya peningkatan partisipasi siswa dalam lembar observasi siswa yang mencakup lima indikator yaitu: kehadiran, keterlibatan, antusiasme, kerja sama, dan ketaatan. Penerapan media pembelajaran roulette mendapat tanggapan positif dari guru dan siswa, hal ini terbukti dari adanya peningkatan indikator indikator partisipasi siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan jasmani Kesehatan dan olahraga.

Penelitian ini dilakukan dalam 1 siklus dimana di pada setiap siklusnya dua kali pertemuan. Berikut hasil menggunakan indicator penelitian roulette sebagai media inovatif dalam meningkatkan partisipasi siswa pada aktivitas kebugaran jasmani, data ditunjukkan pada Tabel dan diagram berikut.

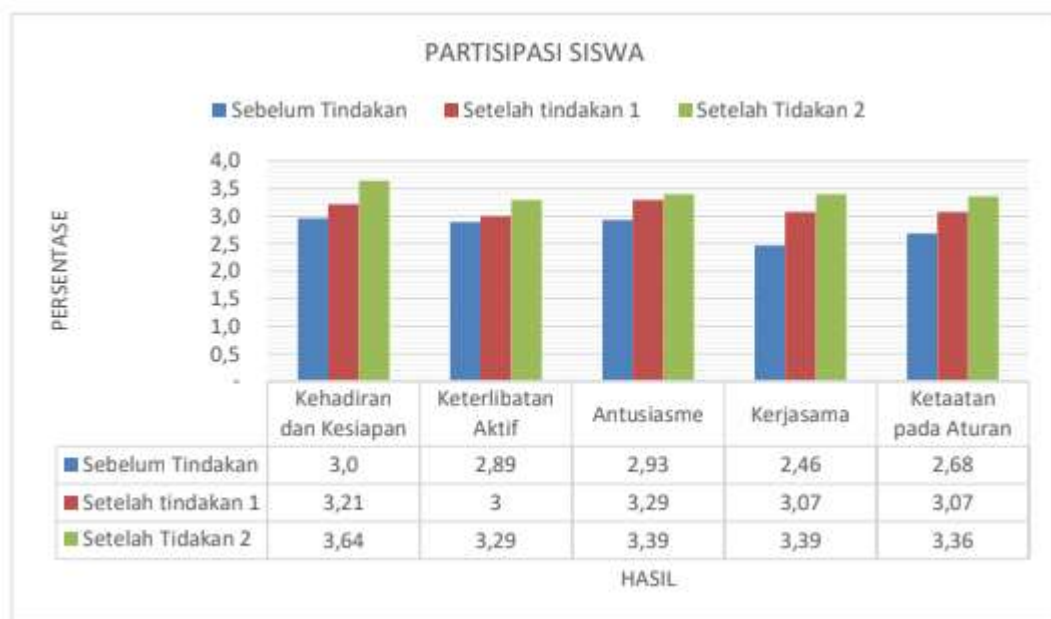
**Tabel 1.** Persentase tindakan

| No. | Aspek Yang Diamati     | Sebelum Tindakan | Setelah Tindakan |             | Keterangan |
|-----|------------------------|------------------|------------------|-------------|------------|
|     |                        |                  | Tindakan I       | Tindakan II |            |
| 1   | Kehadiran dan Kesiapan | 3,0%             | 3,21%            | 3,64%       | Meningkat  |

|   |                      |       |       |       |           |
|---|----------------------|-------|-------|-------|-----------|
| 2 | Keterlibatan Aktif   | 2,89% | 3,0%  | 3,29% | Meningkat |
| 3 | Antusiasme           | 2,93% | 3,29% | 3,39% | Meningkat |
| 4 | Kerjasama            | 2,46% | 3,07% | 3,39% | Meningkat |
| 5 | Ketaatan pada Aturan | 2,68% | 3,07% | 3,36% | Meningkat |

**Tabel 2.** Rata-rata persentasi setelah dilakukan tindakan

| Aspek yang Diamati | Sebelum Tindakan | Setelah Tindakan |             | Keterangan |
|--------------------|------------------|------------------|-------------|------------|
|                    |                  | Tindakan I       | Tindakan II |            |
| Partisipasi siswa  | 67,27%           | 75,54%           | 82,44%      | Meningkat  |



**Gambar 1.** Diagram Partisipasi siswa

**Pembahasan**

Hasil dari penelitian artikel ini menjelaskan bahwa penggunaan media *roulette* dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran kebugaran jasmani di sekolah dasar. Peningkatan hasil ini dapat dilihat dari adanya peningkatan angka partisipasi siswa setelah menggunakan media tersebut dalam 1 siklus pembelajaran. Peningkatan ini mencakup lima aspek utama, yaitu kehadiran, keterlibatan aktif, antusiasme, kerja sama, dan kepatuhan terhadap aturan. Sebelum tindakan, partisipasi siswa rata-rata hanya sebesar 67,27%, namun meningkat menjadi 75,54% pada siklus pertama dan mencapai 82,44% pada siklus kedua. Data ini menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih termotivasi dan aktif ketika pembelajaran dikemas dengan cara yang menarik dan tidak monoton. Guru juga merespons positif pendekatan ini karena suasana kelas menjadi lebih hidup dan siswa tampak lebih bersemangat. Temuan ini memperkuat pentingnya inovasi media dalam pembelajaran jasmani, terutama dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif siswa sejak dini.

**SIMPULAN**

Dari hasil data pada penelitian yang telah dilakukan, dapat saya simpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *roulette* meningkat secara signifikan dan berkontribusi dalam meningkatkan partisipasi siswa pada pembelajaran kebugaran jasmani pada tingkat sekolah dasar. Media *roulette* ini tidak hanya memberikan pendekatan baru yang menyegarkan, tetapi juga berhasil mengubah suasana kelas menjadi lebih hidup, menyenangkan, dan penuh semangat. Peningkatan partisipasi siswa terlihat pada lima aspek utama, yaitu kehadiran dan kesiapan, keterlibatan aktif dalam kegiatan, antusiasme terhadap proses pembelajaran, kemampuan bekerja sama dengan teman, serta ketaatan terhadap aturan yang berlaku dalam pembelajaran. Data menunjukkan adanya peningkatan yang konsisten dari siklus ke siklus, membuktikan bahwa pendekatan ini mampu menstimulasi partisipasi siswa untuk ikut terlibat secara aktif. *Roulette* menjadi jembatan antara metode pengajaran konvensional dengan kebutuhan siswa yang cenderung menyukai pembelajaran berbasis permainan dan interaksi. Keunikan yang ada pada media ini terletak pada unsur kejutan dan keberagamannya, yang mampu mengurangi kejenuhan siswa dan tetap menjaga fokus mereka selama kegiatan aktivitas kebugaran jasmani berlangsung. Hasil ini sangat terlihat jelas bahwa inovasi dalam media pembelajaran sangat diperlukan, terutama dalam pembelajaran olahraga yang sering kali dianggap sebagai pelajaran yang kurang menarik. Dengan mengaplikasikan media *roulette*, guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga menciptakan proses belajar yang sangat memberikan kesan dan begitu bermakna bagi siswa. Berdasarkan dengan hasil di atas, media *roulette* menjadi layak dipertimbangkan sebagai salah satu solusi kreatif dan inovatif dalam mengatasi rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran kebugaran jasmani. Pengaplikasiannya yang sederhana juga efektif dapat menjadi inspirasi untuk setiap guru Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan agar terus bereksplorasi untuk mengaplikasikan metode pembelajaran yang lebih optimal dan bisa sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar masa kini.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak yang sudah berkontribusi dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan artikel ini.

#### REFERENSI

- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Chen, S., & Sun, H. (2018). "Effects of Game-Based Learning on Motivation in Physical Education: A Meta-Analysis." *Journal of Teaching in Physical Education*, 37(3), 237-247.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). *The "What" and "Why" of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior*. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227-268.
- Hastie, P., & Wallhead, T. (2016). "Models-Based Practice in Physical Education: The Case for Sport Education." *Journal of Teaching in Physical Education*, 35(4), 390-399.
- Johnson, L., Adams Becker, S., & Estrada, V. (2019). "Innovative Learning Technologies in Physical Education: A Systematic Review." *Educational Technology Research and Development*, 67(2), 389-410.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (2014). *The Action Research Planner*. Springer.
- Kirk, D. (2020). *Physical Education and Curriculum Study: A Critical Introduction*. Routledge.
- Kunandar. 2011. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai*
- Mercier, K., & Doolittle, S. (2021). "Engaging Students in Physical Education: Key Strategies for Middle and High School Teachers." *Human Kinetics*.
- Rohmah, N., & Rukmana, E. (2022). Pengaruh Media Interaktif terhadap Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran PJOK. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Olahraga*, 10(2), 101-110.
- Sanjaya, W. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Suherman, A. (2011). *Model-model Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Bandung: FPOK UPI.