



PENINGKATAN HASIL BELAJAR GERAK DASAR LOKOMOTOR MENGUNAKAN PENDEKATAN BERMAIN PADA SISWA KELAS II SDN BABATAN 1/456 KOTA SURABAYA

IMPROVING LEARNING OUTCOMES OF BASIC LOCOMOTOR MOVEMENTS USING A PLAY APPROACH IN CLASS II STUDENTS OF SDN BABATAN 1/456 SURABAYA CITY

Muhammad Affan Hammam¹, Benny Wijayanto², Vega Candra Dinatan³

^{1,2}Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Surabaya

³SDN Babatan 1/456

Email: m.affanhammam@gmail.com¹, bennywijayanto87@gmail.com², vegacandra@unesa.ac.id³

Article Info

Article history :

Received : 25-08-2024

Revised : 29-08-2024

Accepted : 01-09-2024

Published : 03-09-2024

Abstract

This study aims to improve the learning outcomes of basic locomotor skills in second-grade students at SDN Babatan 1/456, Surabaya, by using a play-based approach. Employing the Classroom Action Research (CAR) method, the research was conducted in two cycles, with Cycle I implementing the game "Jala Ikan" and Cycle II using the game "Estafet Tongkat". Data was collected through evaluations of knowledge, skills, and attitudes. The results showed an increase in classical completeness from 66.67% in Cycle I to 83.33% in Cycle II, with the average score rising from 73.35 to 82.03. Student activity also improved from 65% in Cycle I to 83% in Cycle II. The play-based approach was found to be effective in enhancing learning outcomes for basic locomotor skills, student motivation, and engagement. The study recommends the implementation of various relevant games to further enhance the quality of future teaching.

Keywords : Physical Education, Basic Locomotor Skills, Play-Based Approach

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar gerak dasar lokomotor pada siswa kelas II SDN Babatan 1/456 Kota Surabaya melalui pendekatan bermain. Menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan siklus I menerapkan permainan "Jala Ikan" dan siklus II menggunakan permainan "Estafet Tongkat". Data dikumpulkan melalui evaluasi hasil belajar yang meliputi aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan ketuntasan klasikal dari 66,67% pada siklus I menjadi 83,33% pada siklus II, dengan nilai rata-rata meningkat dari 73,35 menjadi 82,03. Aktivitas siswa juga meningkat dari 65% pada siklus I menjadi 83% pada siklus II. Penerapan pendekatan bermain terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar gerak dasar lokomotor, motivasi, dan keterlibatan siswa. Penelitian ini merekomendasikan penerapan berbagai permainan yang relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di masa depan.

Kata Kunci : pendidikan jasmani, gerak dasar lokomotor, pendekatan bermain

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi bagian dari proses pengembangan diri pada setiap individu. Hal ini sesuai dengan (UU No 20, 2003) tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan :



“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi diri agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan sebagai masyarakat bangsa dan negara”.

Di Indonesia sendiri, Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran yang ada pada setiap jenjang Pendidikan (Mustafa & Dwiyo, 2020). Dimana setiap peserta didik wajib mengikuti mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan untuk mengembangkan potensi dirinya melalui berbagai kegiatan jasmani (Amanullah et al., 2022). Pendidikan jasmani olahraga kesehatan merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, yang berujung pada pembentukan manusia seutuhnya melalui aktivitas fisik yang sistematis (Hafridarli, 2019). Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan tidak semata-mata untuk mengembangkan kemampuan fisik saja. Namun, juga mengembangkan sikap, perilaku, pengetahuan, keterampilan serta bersosialisasi dengan lingkungan sekitar.

Belajar merupakan upaya peserta didik dalam membawa perubahan perilaku secara keseluruhan baik itu dalam ranah pengetahuan, sikap maupun keterampilan melalui pengalaman mereka sendiri dalam menghadapi lingkungannya (Nurhasanah & Sobandi, 2016). Dengan belajar peserta didik akan memperoleh hasil belajar. Subahtiar, (2020) menyatakan, Hasil belajar merupakan dampak perubahan perilaku peserta didik sebagai akibat dari memperoleh pengalaman belajar. Hasil belajar tersebut meliputi tiga ranah yaitu sikap, pengetahuan dan keterampilan. Oleh karenanya peserta didik perlu belajar sebagai upaya untuk meningkatkan pola hidupnya dan mendapatkan hasil dari belajarnya.

Dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan tentunya tidak terlepas dari kemampuan gerak lokomotor diperlukan sebagai dasar untuk melakukan aktivitas permainan yang berpindah tempat. Setiap kali dalam pembelajaran gerak di sekolah, gerak lokomotor lebih dominan mengingat aktivitas permainan anak banyak yang menggunakan gerakan tersebut. Gerak lokomotor pada dasarnya merupakan gerakan yang berpindah tempat. Pada penelitian kali ini peneliti ingin melakukan upaya peningkatan hasil belajar dengan perpaduan gerak lokomotor yang ada dalam sebuah permainan anak.

Seperti halnya pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SD Negeri Babatan 1/456, Kota Surabaya khususnya kelas II, guru tetap menggunakan pembelajaran yang konvensional, hal tersebut dijumpai pada saat peneliti melakukan observasi. Selama pembelajaran PJOK di lapangan, guru menerapkan keterampilan yang sebenarnya, contohnya lari keliling lapangan. Dalam pembelajaran masih terdapat peserta didik yang tidak mengikuti pembelajaran karena bosan, jenuh atau tidak menyukai materi. Aktivitas gerak peserta didik yang belum optimal, tentunya akan berpengaruh pada perkembangan gerak dasar motorik dan hasil belajarnya. Jika peserta didik kurang aktif bergerak dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan maka tujuan pembelajaran pada elemen keterampilan gerak tidak akan terpenuhi.

Sedangkan, pada penerapan kurikulum merdeka saat ini, guru harus mampu mengembangkan pembelajaran dengan memerhatikan tingkat kebutuhan serta karakteristik peserta didik (Rahmadayanti dan Hartoyo, 2022). Yang mana karakteristik peserta didik sekolah dasar usia 7 sampai 12 tahun kebanyakan dari mereka cenderung masih suka bermain (Harsono,



2015). Untuk mengatasi kendala dan kesulitan dalam pembelajaran, guru harus dapat menemukan solusi yang tepat agar tujuan pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dapat tercapai, salah satunya yaitu dengan memberikan inovasi pembelajaran melalui pendekatan bermain.

Bermain adalah belajar dengan cara yang menyenangkan untuk menciptakan suasana gembira (Pratiwi, 2017). Sedangkan Permainan adalah aktivitas fisik yang dilakukan dengan sungguh-sungguh sesuai dengan aturan yang berlaku, tetapi bukan dalam keadaan sebenarnya (Susanto, 2017). Menurut Hartati et al, (2013) pengelompokan permainan berdasarkan peraturan dan organisasi dibagi menjadi dua, yakni : (1) permainan besar, dan (2) permainan kecil. Dalam penelitian ini, jenis permainan yang dipilih yaitu permainan kecil. Permainan kecil adalah permainan yang diberikan dengan melakukan penyesuaian yang setara dengan situasi dan kondisi, serta keadaan yang ketika aktivitas bermain dilakukan (Widigda & Hartati, 2020). Melalui pembelajaran dengan pendekatan bermain, harapannya peserta didik dapat menemukan suasana belajar baru yang menyenangkan. Sehingga lebih termotivasi, aktif dan terjadi peningkatan pada hasil belajarnya baik dalam ranah sikap, pengetahuan maupun keterampilan.

Untuk mengetahui apakah dengan menggunakan pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil belajar gerak lokomotor, maka perlu dilakukan penelitian tindakan kelas “Peningkatan Hasil Belajar Gerak Dasar Locomotor Menggunakan Pendekatan Bermain pada Siswa Kelas II SDN Babatan 1/456 Kota Surabaya”.

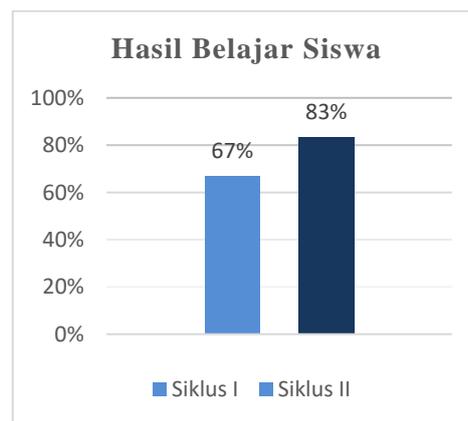
METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu proses penelitian bersiklus yang bertujuan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran di kelas secara berkelanjutan (Maksum, 2018). Penelitian ini terdiri dari dua siklus yang dilaksanakan di SDN Babatan 1/456, Kota Surabaya. Subjek penelitian ini yaitu rombongan belajar kelas II dengan jumlah 22 peserta didik.

Pengumpulan data menggunakan lembar evaluasi berupa latihan soal untuk menilai aspek pengetahuan dan penilaian unjuk kerja untuk menilai aspek keterampilan, sedangkan untuk menilai aspek sikap, menggunakan lembar pengamatan sikap peserta didik pada saat pembelajaran. Kemudian data akan dianalisis dengan deskriptif presentase. Indikator keberhasilan tindakan meliputi peningkatan hasil belajar pada ranah afektif dengan kategori baik (B) minimal 75% serta pada ranah kognitif dan psikomotor minimal 75% dari jumlah peserta didik mencapai hasil belajar tuntas (KKM = 75).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas 2 SDN Babatan 1/456 Surabaya yang dilaksanakan pada 24 Juli 2024 dengan siklus I dan siklus II telah dianalisis sesuai dengan teknik analisis yang telah ditentukan. Pada siklus I dilaksanakan pembelajaran dengan pendekatan bermain menggunakan permainan “Jala Ikan”, sedangkan siklus II dilaksanakan pembelajaran dengan pendekatan bermain menggunakan permainan “Estafet Tongkat” dengan hasil peningkatan gerak dasar lokomotor pada setiap aspek, berikut penjelasannya:



Gambar 1. Diagram Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II

Berdasarkan gambar 1 tes hasil belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran gerak dasar lokomotor menggunakan pendekatan bermain menunjukkan bahwa pada siklus I, dari 22 siswa, hanya 15 siswa yang mencapai ketuntasan, sedangkan 7 siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM), dengan ketuntasan klasikal sebesar 66,67% dan nilai rata-rata 73,35. Hal ini disebabkan siswa masih banyaknya siswa yang tidak tuntas disebabkan oleh beberapa hal diantaranya masih banyak siswa yang cenderung belum paham dengan cara bermain. Siswa masih belum dapat bekerja secara mandiri. Cenderung siswa asyik bercanda dengan teman, sehingga tidak fokus pada permainan..

Pada siklus II, terjadi peningkatan signifikan dengan 19 siswa tuntas dan hanya 3 siswa yang belum tuntas dikarenakan siswa tidak tidak maksimal dan belum percaya diri dalam melaksanakan permainan tersebut. Siswa cenderung malu untuk melakukan dan yang terpenting terkait dengan kemampuan gerak dasar lokomotor.. Hal tersebut menunjukkan mencapai ketuntasan klasikal sebesar 83,33% dan nilai rata-rata 82,03. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa secara kelompok yang rata-rata tiap kelompok ada 3 siswa bermain bersama sehingga lebih fokus dengan permainan gedrik. Siswa tidak terlalu lama menunggu giliran untuk bermain sehingga waktu bercanda semakin sempit.

Selain itu, peningkatan aktivitas siswa juga tercatat dari 65% pada siklus I dengan kriteria cukup baik menjadi 83% pada siklus II dengan kriteria baik sekali. Peningkatan ini sejalan dengan peningkatan hasil belajar siswa, menunjukkan bahwa pendekatan bermain pada materi gerak dasar lokomotor tidak hanya meningkatkan hasil belajar tetapi juga aktivitas belajar siswa.

Dengan demikian, penerapan pendekatan bermain pada materi gerak dasar lokomotor efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas II di SDN Babatan 1/456 Surabaya. Penelitian ini berhasil mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan, sehingga siklus dapat dihentikan. Harapan dari peneliti tentu selanjutnya dapat menerapkan berbagai macam permainan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan Kesimpulan Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar gerak dasar lokomotor pada siswa kelas II SDN Babatan 1/456 Kota Surabaya melalui pendekatan



bermain. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dalam dua siklus, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Peningkatan Hasil Belajar

Pada siklus I, penerapan pendekatan bermain dengan permainan "Jala Ikan" menunjukkan hasil ketuntasan klasikal sebesar 66,67% dengan nilai rata-rata 73,35. Sebagian siswa masih menghadapi kesulitan dalam memahami dan melaksanakan permainan secara mandiri. - Pada siklus II, dengan menggunakan permainan "Estafet Tongkat", terjadi peningkatan signifikan dengan ketuntasan klasikal mencapai 83,33% dan nilai rata-rata 82,03. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa lebih memahami dan dapat melaksanakan permainan dengan lebih baik, serta mengurangi waktu yang tidak produktif.

2. Peningkatan Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa mengalami peningkatan dari 65% pada siklus I dengan kriteria cukup baik menjadi 83% pada siklus II dengan kriteria baik sekali. Peningkatan ini mencerminkan bahwa siswa lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran ketika pendekatan bermain diterapkan.

3. Efektivitas Pendekatan Bermain

Pendekatan bermain terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar gerak dasar lokomotor siswa. Permainan yang dipilih tidak hanya memotivasi siswa tetapi juga meningkatkan keterampilan gerak dasar lokomotor secara signifikan. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan hasil belajar serta aktivitas siswa selama pembelajaran.

Dengan demikian, penerapan pendekatan bermain pada materi gerak dasar lokomotor dapat dianggap berhasil dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini memenuhi kriteria keberhasilan yang ditetapkan dan menunjukkan potensi untuk menerapkan berbagai jenis permainan yang relevan untuk mencapai tujuan pembelajaran di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Yunus (Ed). (1980). Permainan Rakyat DIY. Yogyakarta: Depdikbud.
- Ardhika, Dyan. F. 2015. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Lompat Melalui Modifikasi Permainan Tradisional Engklek Pada Siswa Kelas II SD negeri 2 Jeruk Kabupaten Blora Tahun 2013/2014. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations*<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/pesh>. Vol 4. No 1
- BSNP. 2006. Permendiknas RI No. 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah Jakarta.
- Lutan, Rusli. (2001). Asan-Asan Pendidikan Jasmani. Jakarta. Depdiknas.
- Patty, A.M. 2008. Permainan Untuk Segala Usia. Jakarta: PT BPK. Gunung Mulia.
- Suwardi Endraswara. (2010). Folklor Jawa: Macam, Bentuk, dan Nilainya. Jakarta: Penaku.
- Sugiyono. (2011). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2006). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta:
- Rineka Cipta. Wijaya Kusuma, dkk. (2009). Mengenal Penelitian Tindakan kelas. Jakarta: Rineka Cipta.