



PENERAPAN METODE PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS GERAK DASAR LOKOMOTOR DI KELAS IV SD NEGERI SANGIR

Ahward Fadilah¹, Imam Suyudi², Sumarni³

¹Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Makassar

Email : kimawwe103@gmail.com

²Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Makassar

Email : imam.suyudi@unm.ac.id

³Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Makassar

Email : sumarni1312@guru.sd.belajar.id

Artikel info

Received; 02-03-2023

Revised; 03-04-2023

Accepted; 04-05-2023

Published; 25-05-2023

Abstrak

Penelitian ini, diharapkan dapat mengeksplorasi penerapan metode permainan dalam meningkatkan hasil belajar gerak lokomotor pada siswa kelas IV di SD Negeri Sangir. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II, sebagai langkah berkelanjutan untuk meningkatkan hasil dari siklus sebelumnya. Sampel dari penelitian terdiri dari 28 siswa kelas IV SD Negeri Sangir. Hasil dari penelitian ini bahwa penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode permainan secara signifikan meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Sangir. Dari data awal yang menunjukkan hanya 7,14% siswa mencapai ketuntasan, terjadi peningkatan yang substansial pada siklus II, di mana 75% siswa berhasil memperoleh nilai di atas 75. Hal ini membuktikan bahwa metode permainan efektif dalam meningkatkan aktivitas gerak dasar lokomotor dan motivasi siswa dalam belajar

Key words:

*Lokomotor, metode
permainan*



artikel global journal sport dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0

PENDAHULUAN

Menjadi Seorang guru sangat penting untuk menciptakan pendidikan yang berkualitas. Guru harus memiliki sifat-sifat tertentu agar dapat mendukung kemajuan peserta didik dalam mengembangkan diri menjadi individu dan sumber daya manusia yang unggul. Membangun pendidikan formal dan informal untuk melaksanakan kegiatan belajar adalah salah satu cara untuk mencapai tujuan pendidikan. Seperti yang kita ketahui, belajar merupakan aspek paling penting dalam pendidikan (Delvita & Madri, 2020). Proses belajar membantu seseorang berpindah dari ketidaktahuan ke pemahaman, serta dari ketidakmampuan berkomunikasi menjadi mampu melakukannya. Oleh karena itu, keterlibatan semua pihak dalam kegiatan belajar akan memengaruhi sikap peserta didik. Salah satu contohnya adalah dengan mengintegrasikan pendidikan jasmani di semua tingkat kelas. Penerapan metode permainan dalam pembelajaran gerak dasar lokomotor di kelas IV SD Negeri Sangir memiliki latar belakang yang kuat, mengingat pentingnya pengembangan keterampilan motorik anak pada usia sekolah dasar. Gerak dasar lokomotor, yang mencakup aktivitas seperti berjalan, berlari, dan melompat, merupakan fondasi bagi perkembangan fisik dan sosial anak. Aktivitas fisik yang cukup tidak hanya mendukung kesehatan jasmani tetapi juga berperan dalam perkembangan kognitif dan emosional anak.

Pada tahap perkembangan ini, anak-anak berada dalam fase eksplorasi dan pembelajaran aktif. Mereka memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan cenderung lebih responsif terhadap kegiatan yang menyenangkan. Oleh karena itu, metode permainan menjadi pilihan yang tepat untuk mengajarkan gerak dasar lokomotor. Melalui permainan, siswa dapat belajar sambil bersenang-senang, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

Gerak dasar lokomotor adalah hal yang harus diperhatikan pada tumbuh kembang anak, karena hal tersebut dapat dikatakan sebagai penentu bagi anak untuk kedepannya. Anak yang menguasai gerak dasar dengan baik akan memudahkan mereka dalam kehidupan sehari-harinya. Anak dapat berjalan dengan baik, berlari tanpa jatuh, dapat bermain dengan sesama teman seusia, serta bisa menjaga keseimbangan dengan baik (Febriani et al., 2023)

Namun, banyak siswa yang belum menguasai gerak dasar lokomotor dengan baik. Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya aktivitas fisik di luar sekolah, pola hidup sedentari, serta kurangnya pendekatan pembelajaran yang menarik. Penelitian menunjukkan bahwa siswa sering kali merasa bosan dengan metode pembelajaran konvensional yang tidak melibatkan aktivitas fisik secara langsung. Oleh karena itu, penting untuk menerapkan metode yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Dengan menerapkan metode permainan dalam pembelajaran gerak dasar lokomotor, diharapkan dapat seperti meningkatkan keterampilan motorik siswa melalui latihan yang menyenangkan. Mendorong kolaborasi dan kerja sama antar siswa dalam aktivitas kelompok. Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan cara membuat pembelajaran lebih menarik. Mengembangkan kemampuan sosial dan emosional siswa melalui interaksi dalam permainan.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan strategi efektif dalam mengintegrasikan permainan ke dalam kurikulum pendidikan jasmani di SD Negeri Sangir, sehingga dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar lokomotor siswa secara signifikan..

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tidak Kelas, Menurut (Arikunto, 2021) bahwa memberi kesimpulan PTK sebagai tindakan yang sengaja dilakukan di dalam kelas selain itu masalah yang diteliti adalah masalah yang terjadi di dalam kelas, dengan fokus pada masalah yang terkait dengan proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dan guru. (Syaifudin, 2021). Penelitian tindakan kelas ini mencakup tindakan pra-siklus, siklus 1, dan siklus 2, serta penyusunan laporan yang seluruhnya dilaksanakan dengan melibatkan 28 siswa. Peneliti memilih kelas ini karena terdapat banyak kelemahan dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru PJOK dan siswa kelas IV. Instrumen penilaian hasil belajar mencakup tiga aspek penilaian, yaitu: a) Aspek kognitif, b) Aspek afektif, c) Aspek psikomotor.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Sangir Kota Makassar, yang terletak di Jl. Sangir No.153, Melayu Baru, Kec. Wajo, Kota Makassar, Sulawesi Selatan 90174, Indonesia. Penelitian ini mengaplikasikan metode pembelajaran melalui permainan untuk mengevaluasi kemampuan gerak dasar lokomotor peserta didik kelas IV, yang terdiri dari 28 siswa.

Hasil Data Awal

Berdasarkan hasil penelitian untuk data awal memberikan deskripsi data awal mengenai ketuntasan peserta didik di kelas IV SD Negeri Sangir. Dari 28 siswa yang terlibat, hanya 2 siswa atau 7,14% yang mencapai nilai di atas 75, menunjukkan pemahaman yang baik terhadap materi. Sebaliknya, mayoritas siswa, yaitu 26 orang atau 92,86%, memperoleh nilai di bawah 75, yang menandakan bahwa mereka masih menghadapi kesulitan dalam mencapai ketuntasan dalam pembelajaran. Data ini menunjukkan perlunya penerapan metode permainan untuk meningkatkan aktivitas gerak dasar lokomotor siswa, sehingga diharapkan dapat membantu mereka mencapai standar yang diharapkan.

Setelah tindakan pra-siklus dilaksanakan, hasilnya dapat dilihat pada paragraf diatas. Penelitian ini menggunakan desain yang terdiri dari dua siklus, yaitu Siklus I dan Siklus II. Berdasarkan tindakan yang dilakukan di setiap siklus, dapat diketahui persentase proses dan hasil belajar yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran pada kedua siklus tersebut. Hasil yang didapatkan akan dipresentasikan sebagai berikut :

Berdasarkan temuan menunjukkan hasil belajar peserta didik berdasarkan siklus I dan II. Pada siklus I, dari total 28 siswa, hanya 10 siswa atau 35,71% yang mencapai ketuntasan dengan nilai di atas 75, sementara 18 siswa atau 64,29% masih berada di bawah ketuntasan. Setelah penerapan metode permainan dalam siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan, di mana 21 siswa atau 75% berhasil mencapai ketuntasan. Hanya 7 siswa atau 25% yang masih berada di bawah nilai 75. Perbandingan ini mencerminkan efektivitas metode yang diterapkan dalam meningkatkan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II.

Pembahasan

Pembahasan dimulai dengan analisis data awal yang menunjukkan bahwa dari 28 siswa di kelas IV SD Negeri Sangir, hanya 2 siswa (7,14%) yang mencapai nilai di atas 75, sementara 26 siswa (92,86%) masih di bawah ketuntasan. Hal ini menunjukkan perlunya intervensi untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa. Dalam upaya tersebut, penelitian menerapkan metode permainan yang diharapkan dapat meningkatkan aktivitas gerak dasar lokomotor. Pada siklus I, hasil belajar menunjukkan adanya perbaikan, di mana 10 siswa

(35,71%) berhasil mencapai nilai di atas 75, sedangkan 18 siswa (64,29%) masih di bawah ketuntasan. Setelah evaluasi dan penerapan metode yang lebih efektif, pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 21 (75%), sementara hanya 7 siswa (25%) yang masih di bawah standar. Peningkatan ini menandakan bahwa metode permainan yang diterapkan berhasil meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, sehingga memperbaiki hasil belajar mereka secara keseluruhan.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode permainan secara signifikan meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Sangir. Dari data awal yang menunjukkan hanya 7,14% siswa mencapai ketuntasan, terjadi peningkatan yang substansial pada siklus II, di mana 75% siswa berhasil memperoleh nilai di atas 75. Hal ini membuktikan bahwa metode permainan efektif dalam meningkatkan aktivitas gerak dasar lokomotor dan motivasi siswa dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2021). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan edisi 3*. Bumi Aksara.
- Delvita, M., & Madri, M. (2020). Komparasi Metode Pembelajaran Menggunakan Media Visual dan Konvensional Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Senam Lantai. *Jurnal JPDO*, 3(3), 19–24.
- Febriani, H., Arwin, & Prabowo, A. (2023). Implementasi Pembelajaran Dengan Metode Bermain Dalam Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Locomotor Siswa Kelas III SD Negeri 38 Kota Bengkulu. *SPORT GYMNASTICS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 4(2), 201–215. <https://doi.org/10.33369/gymnastics.v4i2.29174>
- Syaifudin, S. (2021). Penelitian Tindakan Kelas. *Journal Of Islamic Studies*, 1(2).