



UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI GERAK LOKOMOTOR MELALUI PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN

Febryanti¹, Nukhrawi Nawir², Nurdin³

¹Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Makassar

Email : ¹ ppg.febryanti02228@program.belajar.id

²Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Makassar

Email : ² nukhrawi.nawir@unm.ac.id

³ PJOK, SD Inpress Bawakareng

Email : ³ nurdinnur618@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Gerak Lokomotor Melalui Penerapan Pembelajaran Berbasis Permainan. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II, sebagai langkah berkelanjutan untuk meningkatkan hasil dari siklus sebelumnya. Sampel penelitian terdiri dari 29 siswa kelas V di UPT SPF SD Inpres Bawakaraeng. Evaluasi dalam penelitian ini mencakup tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil penelitian diperoleh melalui pengamatan yang dilakukan peneliti pada setiap siklus bahwa perbandingan antara siklus I dan siklus II, terlihat peningkatan yang signifikan dalam persentase siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Pada siklus I, hanya 24,14% siswa yang tuntas, sementara pada siklus II, angka ini meningkat menjadi 51,72%. Penurunan jumlah siswa yang tidak tuntas dari 75,86% menjadi 48,28% menunjukkan efektivitas metode pembelajaran ini.

Kata Kunci: *Gerak Lokomotor, Pembelajaran Berbasis Permainan*

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani di sekolah dasar memiliki peranan yang sangat penting dalam pengembangan keterampilan fisik dan motorik siswa. Salah satu aspek yang harus dikuasai adalah gerak lokomotor, yang mencakup berbagai gerakan seperti berjalan, berlari, melompat, dan menghindar. Namun, dalam praktiknya, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menguasai gerak dasar ini. Hal ini sering disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang kurang menarik dan monoton, sehingga membuat siswa kurang termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan fisik. Pembelajaran berbasis permainan merupakan salah satu metode yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi gerak lokomotor. Metode ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar. Dengan menggunakan permainan, siswa dapat belajar sambil bermain, yang dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka dalam

gerak lokomotor. Pembelajaran berbasis permainan juga dapat menumbuhkan keterampilan kognitif, motorik kasar, dan motorik halus anak (Prakoso, 2011).

Pendidikan adalah sebuah proses pembelajaran yang menciptakan lingkungan di mana peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengembangkan potensinya. Dalam hal ini, pendidikan jasmani memainkan peran penting dalam membentuk kepribadian individu melalui pengembangan beberapa aspek, yaitu aspek afektif, kognitif, dan psikomotor. Aspek afektif berhubungan dengan pengembangan sikap positif terhadap kebugaran dan olahraga, seperti kerja sama, tanggung jawab, disiplin, dan kepercayaan diri. Aspek kognitif berkaitan dengan peningkatan pengetahuan dan pemahaman mengenai pentingnya kesehatan dan kebugaran. Sementara itu, aspek psikomotor melibatkan pengembangan keterampilan motorik, koordinasi, keseimbangan, dan kecepatan gerak melalui aktivitas olahraga dan fisik lainnya (Naashir & Hindun, 2023).

Pembelajaran yang mencakup aspek-aspek seperti sikap, pengetahuan, keterampilan, serta nilai-nilai moral atau karakter membantu peserta didik membangun fondasi yang kokoh untuk kehidupan mereka. Pendekatan holistik dalam pembelajaran ini tidak hanya menitikberatkan pada perkembangan intelektual, tetapi juga memperhatikan aspek emosional, sosial, fisik, dan spiritual. Dengan demikian, peserta didik memiliki kesempatan untuk mengembangkan potensi mereka secara menyeluruh, mencakup pengetahuan, keterampilan, kepribadian yang sehat, dan karakter yang kuat. Tujuan akhirnya adalah membentuk generasi yang siap menghadapi tantangan hidup, memberikan kontribusi positif kepada masyarakat, serta menjadi individu yang berdaya di berbagai aspek kehidupan.

Dalam konteks pendidikan jasmani, penerapan pembelajaran berbasis permainan dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menarik. Melalui permainan, siswa dapat belajar bekerja sama, berkomunikasi, dan mengembangkan keterampilan sosial mereka. Selain itu, permainan juga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Gerak Locomotor Melalui Penerapan Pembelajaran Berbasis Permainan". Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap metode pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar serta meningkatkan keterampilan gerak lokomotor siswa secara efektif dan menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk melakukan perubahan yang dapat memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran (Arikunto, 2013). Penelitian ini menerapkan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Dengan melaksanakan penelitian di lingkungan kelas, diharapkan peneliti dapat mengumpulkan informasi mengenai hasil dari tindakan yang diterapkan kepada siswa. Metode PTK sering digunakan untuk menemukan solusi atas permasalahan dalam proses pembelajaran serta untuk mengevaluasi dan memahami dampak dari tindakan yang diimplementasikan. Menurut (Syarifudin, 2021) menyatakan bahwa implementasi yang efektif dari PTK melibatkan kesadaran para pelaku untuk mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah pembelajaran melalui tindakan yang berarti. (Purba et al., 2023) mendefinisikan PTK sebagai kajian reflektif yang dilakukan oleh para pelaku. Dalam penelitian ini, subjek yang diteliti adalah siswa kelas V di UPT SPF SD Inpres Bawakaraeng pada tahun 2024/2025, dengan total 29 peserta didik. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling, karena fokus pada satu kelas dengan beragam kemampuan. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan

dokumentasi, sementara analisis dilakukan dengan mempertimbangkan aspek psikomotorik, afektif, dan kognitif, serta nilai akhir dan tingkat keberhasilan siswa, termasuk perhitungan tingkat ketuntasan belajar berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh guru Pendidikan Jasmani.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

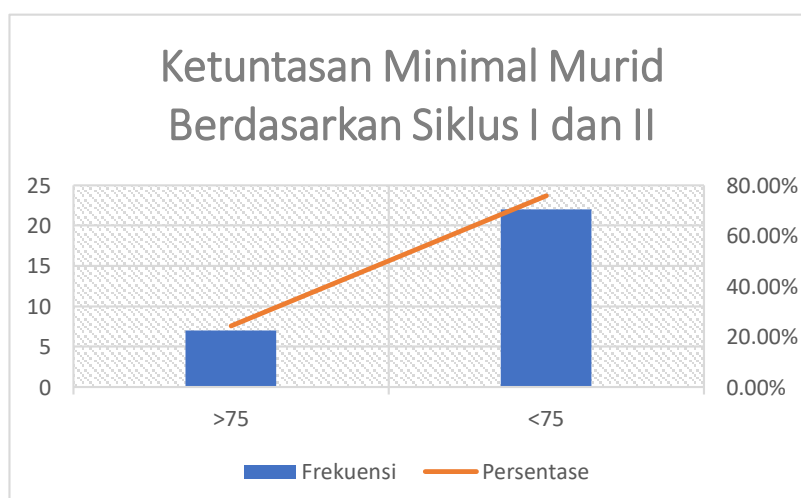
Dalam penelitian tindakan kelas ini, instrumen yang digunakan adalah asesmen atau penilaian pada aspek keterampilan dalam materi gerak lokomotor, yang diukur menggunakan lembar rubrik penilaian dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. KKM ini menjadi standar untuk menentukan ketuntasan hasil belajar siswa sesuai ketentuan sekolah. Penelitian ini juga menggunakan instrumen untuk menilai kemampuan individu dalam lari jarak pendek. Teknik analisis data yang diterapkan adalah statistik deskriptif, yang berfungsi untuk menggambarkan analisis data yang telah dikumpulkan sebelumnya. Statistik deskriptif mencakup perhitungan seperti rata-rata, modus, median, persentase, desil, standar deviasi, kuartil, serta nilai minimum dan maksimum (Sugiyono, 2017).

Tabel 4.1 Kriteria Ketuntasan Minimal Murid Berdasarkan Siklus I dan II

No	Ketuntasan	Siklus I	Persentase	Siklus II	Persentase
1	>75	7	24.14%	15	51.72%
2	<75	22	75.86%	14	48.28%
Jumlah		29		29	

Perbandingan hasil belajar siswa pada materi gerak lokomotor melalui penerapan pembelajaran berbasis permainan menunjukkan perubahan yang signifikan antara siklus I dan siklus II. Pada siklus I, hanya 24,14% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai di atas 75, sedangkan 75,86% siswa masih di bawah ketuntasan. Hal ini mengindikasikan bahwa banyak siswa menghadapi kesulitan dalam memahami materi gerak lokomotor.

Namun, pada siklus II, terdapat peningkatan yang mencolok, di mana persentase siswa yang tuntas meningkat menjadi 51,72%, sementara jumlah siswa yang tidak tuntas menurun menjadi 48,28%. Peningkatan ini menunjukkan efektivitas penerapan metode pembelajaran berbasis permainan, yang mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi mereka dalam belajar. Dengan suasana yang lebih interaktif dan menyenangkan, siswa menjadi lebih aktif dalam berpartisipasi dan berlatih gerak lokomotor.



Keseluruhan data ini menggambarkan bahwa penggunaan pendekatan yang kreatif dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, sekaligus mengurangi jumlah siswa yang tidak tuntas. Ini menekankan pentingnya inovasi dalam metode pengajaran untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik.

Hasil analisis perbandingan antara siklus I dan siklus II dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada materi gerak lokomotor melalui penerapan pembelajaran berbasis permainan menunjukkan perkembangan yang menggembirakan. Pada siklus I, hanya 24,14% siswa yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai di atas 75. Tingginya persentase siswa yang tidak tuntas, yaitu 75,86%, mencerminkan tantangan yang dihadapi siswa dalam memahami materi gerak lokomotor. Hal ini mungkin disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang menarik dan interaktif, sehingga siswa kurang terlibat aktif dalam proses belajar.

Namun, pada siklus II, terjadi perubahan yang signifikan. Persentase siswa yang tuntas meningkat menjadi 51,72%, sementara jumlah siswa yang tidak tuntas menurun menjadi 48,28%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis permainan berhasil menarik minat siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan. Dengan permainan, siswa tidak hanya belajar secara teori, tetapi juga dapat mempraktikkan gerakan lokomotor dengan cara yang lebih kreatif dan interaktif.

Perubahan ini menegaskan pentingnya inovasi dalam metode pengajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Pembelajaran berbasis permainan menciptakan suasana yang mendukung siswa untuk berlatih dan berkolaborasi, yang pada akhirnya berkontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar mereka. Temuan ini menyarankan bahwa guru perlu terus mencari dan menerapkan strategi pembelajaran yang menarik agar siswa dapat mencapai potensi penuh mereka dalam belajar.

PENUTUP

Upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada materi gerak lokomotor melalui penerapan pembelajaran berbasis permainan telah menunjukkan hasil yang positif. Dari analisis perbandingan antara siklus I dan siklus II, terlihat peningkatan yang signifikan dalam persentase siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Pada siklus I, hanya 24,14% siswa yang tuntas, sementara pada siklus II, angka ini meningkat menjadi 51,72%. Penurunan jumlah siswa yang tidak tuntas dari 75,86% menjadi 48,28% menunjukkan efektivitas metode pembelajaran ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta : Aditya Media.
- Ayu Setiani. (2019). *Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca Nyaring Menggunakan Media Cerita Bergambar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas II SD Negeri 84 Kota Bengkulu*. from <http://repository.iainbengkulu.ac.id/3592/1/AYUSETIANI>.
- Dwi Sunar,P. (2008). *Rahasia Mengajarkan Gemar Membaca Pada Anak Sejak Dini*. Yogyakarta : Diva Press.
- Ruslan, R. (2019). *Pentingnya Meningkatkan Minat Baca Siswa*. Jurnal Pendidikan Universitas PGRI Palembang. from <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/download/2633/2442>.

- Susana Beto. (2016). Peningkatan Kemampuan Membaca Nyaring Menggunakan Media Cerita Bergambar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas 2 SD Negeri Dukuh 2 Sleman. from <https://repository.usd.ac.id/8477/1/121134237>.
- Syahril, Iwan. Ph.D dalam presentasi webinar internasional “Profesionalisme Guru di Kota Padang Panjang Menjawab Tantangan Zaman Khususnya Era Revolusi Industri 4.0” yang diselenggarakan UMSB tanggal 31 Agustus 2020.
- Tarigan. (2013). Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung. Penerbit Angkasa.