



Peningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik terhadap Pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Melalui Kompetisi Permainan Gerak Locomotor dan Manipulasi dengan Permainan Bola Besar

Bantas Pradipta Yoga Pratama^{1*}, Vega Candra Dinata²

^{1,2}Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

E-mail: bantaspratama@gmail.com¹, vegacandra@unesa.ac.id²

Alamat: Jl. Lidah Wetan, Lidah Wetan, Kec. Lakarsantri, Surabaya, Jawa Timur 60123

*Korespondensi penulis: bantaspratama@gmail.com

Abstract. *This research aims to improve student learning outcomes in PJOK learning in elementary schools through competitions in locomotor movement games and manipulation with big ball games. The method used was Classroom Action Research (PTK) Kemmis and Taggart model with research subjects of class V students at SDN Pakis 8 Surabaya, totaling 31 students. The research was carried out in three cycles, each consisting of planning, action, observation and reflection stages. The research results showed an increase in student learning completeness from 32.26% in the pre-cycle to 48.39% in the first cycle, 67.74% in the second cycle, and reaching 83.87% in the third cycle. Observations of student activities also showed an increase from the good category (73%) in cycle I to very good (93%) in cycle III. In conclusion, learning PJOK through locomotor movement game competitions and manipulation with big ball games has proven to be effective in improving elementary school students' learning outcomes.*

Keywords: *PJOK, locomotor movements, manipulation, big ball games, learning outcomes.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PJOK di sekolah dasar melalui kompetisi permainan gerak lokomotor dan manipulasi dengan permainan bola besar. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan Taggart dengan subjek penelitian siswa kelas V SDN Pakis 8 Surabaya yang berjumlah 31 siswa. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar siswa dari 32,26% pada prasiklus menjadi 48,39% pada siklus I, 67,74% pada siklus II, dan mencapai 83,87% pada siklus III. Observasi aktivitas siswa juga menunjukkan peningkatan dari kategori baik (73%) pada siklus I menjadi sangat baik (93%) pada siklus III. Kesimpulannya, pembelajaran PJOK melalui kompetisi permainan gerak lokomotor dan manipulasi dengan permainan bola besar terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: PJOK, gerak lokomotor, manipulasi, permainan bola besar, hasil belajar.

1. LATAR BELAKANG

Tujuan pendidikan di Indonesia adalah untuk meningkatkan mutu pembelajaran sesuai perkembangan yang terjadi. Sarana dan prasarana berupa SDM menjadi komponen penting dengan urgensi untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Dilain itu penanda keberhasilan pembelajaran yang dilakukan di Indonesia berupa hasil atau prestasi belajar yang diperoleh siswa (Nurdianti et al., 2021). Pendidikan dilakukan dengan tujuan terencana berupa pengembangan kemampuan yang dimiliki anak.

Dalam dunia pendidikan, guru berperan dalam pelaksanaan pembelajaran, baik di dalam kelas atau diluar kelas. Referensi kegiatan belajar bisa dilakukan dari berbagai jenis kegiatan, mulai dari buku, makalah dan sejenisnya, namun guru memiliki peran tersendiri sebagai fasilitator keberhasilan pembelajaran. Tugas fasilitator di sini adalah untuk memenuhi segala kebutuhan peserta didik untuk mencapai hasil belajar dan capaian pembelajaran yang maksimal.

Pencapaian tujuan pendidikan dukur dari hasil belajar. Kondisi yang dialami saat ini ahalah hasil belajar masih rendah, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor seperti motivasi, maupun minat selama proses pembelajaran. Langkah tindak lanjut yang bisa dilakukan guru adalah meningkatkan kualitas pembelajaran dengan mengimplementasikan rancangan pembelajaran inovatif untuk memperbaiki hasil belajar siswa. (Atika & Murniati, 2024).

Keaktifan belajar perlu diperhatikan oleh guru, karena menjadi salah satu faktor penunjang, selain itu partisi pas siswa selama pembelajaran, hingga komunikasi yang terejadi juga penentu hasil belajar siswa. pembealjaran yang dilakukan dengan mengedepankan aktifitas siswa dapat berpengaruh baik bagi hasil belajar (Santosa et al., 2022). Hasil belajar yang efektif diupayakan guru melalui pembelajaran inovatif dengan implementasi mode, media yang sesuai saat pembelajaran. Melalui hal tersebut diharapkan mampu mengembangkan pengetahuan, kemampuan serta ketrampilan siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Permainan menjadi salah satu alternatif dalam pembelajaran yang inovatif dengan eningkatkan aktifitas selama pembeajaran , pelaksanaan permaian selama pembelajaran ini memerhatikan alat dan peraturan pelaksanaan. Tujuan pembelajaran tersebut adalah untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang diberikan (Rahayu, 2022). Untuk menciptakan suasana menyenangkan, metode kompetensi perlu di implementasikan karena sifat pembelajarannya yang menyenangkan dan dapat diterapkan denga tujuan untuk membuat siswa termotivasi selama proses belajar (Afrillan et al., 2024).

Kompetisi dilakukan dengan kerjasama anatar kelompok untuk bisa menjadi yang terbaik dalam kelas. Komptisi diakukan dengan mode permainan dengan aturan yang telah ditentukan. Selama permainan berlangsung siswa diharapkan mampu mematuhi aturan yang telah disepakati, sehingga setiap siswa mampu berjuang untuk mengembangkan kemampuan yang mereka miliki dengan tujuan mencapai kemenangan. Dari kegiatan tersebut menjadi gambaran bagaimana amotivasi belajar siswa terbentuk. .melalui pembelajaran yang dilakukan tersebut diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Metode permainan mempunyai pengaruh yang sangat besar, hal ini dilihat dari penjelasan sebelumnya. Sehingga penting bagi guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan untuk membangkitkan hasrat belajar lebih tinggi siswa. Harapan yang ada adalah melalui pembelajaran tersebut, siswa akan merasa senang, siswa merasa lebih mudah memahami materi, siswa tergerak untuk belajar lebih giat dan mau menjadi yang terbaik. Sehingga pembelajaran dapat dilakukan secara efisien.

Pembelajaran PJOK di kelas V SDN Pakis 8 Surabaya dilakukan dengan guru sebagai pusat pembelajaran, guru lebih berperan aktif selama proses pembelajaran berlangsung, hal ini menjadi garis bawah yang perlu ditindak lanjut. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru PJOK tersebut menjadikan siswa malas untuk mengikuti pembelajaran, beberapa siswa kurang fokus selama pembelajaran yang ditandai dengan kegiatan bermain tanpa mendengarkan penjelasan guru. Selain itu terjadi keterbatasan alat peraga selama pembelajaran PJOK yang menyulitkan siswa untuk bisa aktif selama proses belajar. Sehingga hal ini mampu mempengaruhi hasil belajar siswa.

Pada observasi awal peneliti menemukan siswa kelas V di SDN Pakis 8 Surabaya masih kesulitan dalam memperagakan gerak dasar manipulatif selama proses pembelajaran PJOK, sehingga tidak dapat memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Hal ini menjadi permasalahan karena sering terjadi kekeliruan saat melakukan gerakan-gerakan manipulatif, hal ini bisa terjadi karena kurangnya pemahaman rangkaian gerak yang akan dilakukan.

Berdasarkan hal tersebut diketahui bahwa pembelajaran PJOK di kelas V di SDN Pakis 8 Surabaya hanya dilakukan dengan referensi buku bacaan, pengembangan pembelajaran belum dilakukan secara maksimal, sehingga kebutuhan belajar belum terpenuhi. Alat peraga yang kurang maksimal membuat capaian belajar juga rendah. Fenomena yang dihadapi saat ini adalah keinginan siswa untuk mengikuti pembelajaran PJOK rendah, serta siswa belum mampu menguasai materi yang dibelajarkan. Banyak siswa yang merasa jenuh saat proses pembelajaran. Hal ini terjadi saat pembelajaran dengan kegiatan gerak dilakukan. Siswa merasa bosan karena pembelajaran yang dilakukan cenderung sama tanpa variasi ataupun inovasi. Sehingga hasil belajar PJOK rendah.

Melalui kegiatan wawancara yang dilakukan, diketahui jika permasalahan yang ditimbulkan ini disebabkan kurangnya analisis kebutuhan belajar oleh guru, sehingga pembelajaran yang dilakukan belum maksimal. Selain itu fokus siswa selama pembelajaran juga sulit untuk dibentuk, hal ini menjadi laporan yang harus diperbaiki guru. Selain itu saat pelaksanaan pembelajaran beberapa siswa asik mengobrol hingga tidak mengikuti

pembelajaran dengan baik. sehingga saat dilaksanakan penilaian siswa memiliki hasil belajar yang rendah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dapat diketahui beberapa hal yang mempengaruhi hasil belajar, mulai dari hasrat keinginan dalam mengikuti pembelajaran, fokus belajar, hingga keaktifan siswa. sebagai guru peran yang bisa dilakukan adalah menciptakan rancangan pembelajaran yang inovatif hal ini bisa dilakukan dalam pembelajaran PJOK dengan model kompetisi permainan gerak lokomotor dan manipulasi dengan permainan bola besar dalam pembelajaran PJOK, kegiatan pembelajaran ini dilakukan dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembelajaran PJOK dilaksanakan dengan keterbatasan kreativitas dalam yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Aspek ini menyebabkan khususnya kecakapan gerak lokomotor dan manipulasi pada siswa SD belum optimal. Dari kegiatan praktik yang dilakukan, potensi terbesar yang dapat diambil adalah berkemungkinan kemampuan dalam menjabarkan pemahaman dalam bentuk praktik sehingga capaian pembelajaran dapat terpenuhi secara baik. Hal ini dapat dibuktikan oleh banyaknya peserta didik yang nilainya masih dibawah nilai KKM yang telah ditentukan oleh sekolah tersebut yakni 75,0 dalam skala 0-100 untuk kelas.

Berdasarkan berbagai permasalahan yang ditemui maka perlu dilakukan upaya perbaikan. Upaya meningkatkan hasil belajar siswa memerlukan suatu metode pembelajaran yang bisa memfasilitasi siswa untuk aktif dan terlibat dalam mendapatkan informasi mengenai materi pembelajaran serta menyelesaikan permasalahan pada rangkaian aktivitas pembelajaran, membuat lingkungan yang menarik minat peserta didik serta mudah memahami materi pembelajaran, untuk itu guru bisa mengembangkan kompetisi permainan.

Berdasarkan penjelasan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Peningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Pjok Di Sekolah Dasar Melalui Kompetisi Permainan Gerak Lokomotor dan Manipulasi dengan Permainan Bola Besar”.

2. KAJIAN TEORITIS

Pembelajaran PJOK (Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan)

Pembelajaran PJOK merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih. Menurut Rosdiani (2013), PJOK adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan

secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional, dalam kerangka sistem pendidikan nasional.

Dalam konteks sekolah dasar, pembelajaran PJOK memiliki peran penting dalam membentuk fondasi keterampilan gerak dasar siswa. Seperti yang dijelaskan oleh Suherman (2018), PJOK di sekolah dasar berfokus pada pengembangan pola gerak dasar, yang meliputi gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif. Pembelajaran ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani siswa, tetapi juga untuk mengembangkan keterampilan sosial, emosional, dan kognitif melalui aktivitas fisik.

Pelaksanaan pembelajaran PJOK yang efektif memerlukan strategi dan metode yang tepat. Menurut Husdarta (2011), penggunaan pendekatan bermain dalam pembelajaran PJOK dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa. Hal ini sejalan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih berada dalam tahap operasional konkret, di mana mereka belajar paling baik melalui pengalaman langsung dan aktivitas yang menyenangkan.

Dalam konteks penelitian ini, pembelajaran PJOK difokuskan pada pengembangan gerak lokomotor dan manipulasi melalui permainan bola besar. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip-prinsip pembelajaran PJOK yang menekankan pada pengalaman gerak yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

Gerak Locomotor dan Manipulasi

Gerak lokomotor dan manipulasi merupakan dua komponen penting dalam keterampilan gerak dasar yang dikembangkan melalui pembelajaran PJOK, khususnya di tingkat sekolah dasar. Menurut Gallahue dan Ozmun (2006), gerak lokomotor adalah gerakan yang melibatkan perpindahan tubuh dari satu tempat ke tempat lain, seperti berjalan, berlari, melompat, dan meloncat. Sementara itu, gerak manipulasi melibatkan kontrol objek, baik dengan tangan, kaki, maupun bagian tubuh lainnya, seperti melempar, menangkap, menendang, dan memukul.

Pengembangan keterampilan gerak lokomotor dan manipulasi sangat penting dalam tahap perkembangan motorik anak. Menurut Seefeldt dan Haubenstricker (1982), keterampilan ini menjadi dasar bagi pengembangan keterampilan gerak yang lebih kompleks di kemudian hari. Misalnya, kemampuan berlari dan melompat yang baik (gerak lokomotor) serta kemampuan melempar dan menangkap (gerak manipulasi) akan mendukung penguasaan teknik dalam berbagai cabang olahraga.

Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, Rukavina dan Jeansonne (2009) menekankan pentingnya menyediakan kesempatan yang cukup bagi siswa untuk mempraktikkan dan mengembangkan keterampilan gerak lokomotor dan manipulasi melalui berbagai aktivitas yang menarik dan menantang. Hal ini dapat dicapai melalui permainan-permainan yang dirancang khusus untuk merangsang penggunaan kedua jenis keterampilan gerak tersebut.

Pengintegrasian gerak lokomotor dan manipulasi dalam satu aktivitas, seperti dalam permainan bola besar, dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan bermakna bagi siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Schmidt dan Wrisberg (2008) yang menyatakan bahwa pembelajaran gerak yang efektif melibatkan praktik dalam konteks yang bervariasi dan menyerupai situasi sebenarnya di mana keterampilan tersebut akan digunakan.

Permainan Bola Besar

Permainan bola besar merupakan salah satu materi penting dalam pembelajaran PJOK di sekolah dasar. Menurut Mahendra (2007), permainan bola besar mencakup berbagai jenis olahraga yang menggunakan bola berukuran relatif besar, seperti sepak bola, bola voli, dan bola basket. Permainan-permainan ini tidak hanya populer di kalangan anak-anak, tetapi juga memiliki nilai pedagogis yang tinggi dalam pengembangan keterampilan gerak dasar, khususnya gerak lokomotor dan manipulasi.

Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, permainan bola besar sering dimodifikasi untuk menyesuaikan dengan kemampuan dan karakteristik siswa. Seperti yang dijelaskan oleh Suherman (2009), modifikasi dapat dilakukan pada aspek peralatan, ukuran lapangan, aturan permainan, dan jumlah pemain. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa semua siswa dapat berpartisipasi aktif dan memperoleh pengalaman gerak yang optimal.

Permainan bola besar menyediakan konteks yang ideal untuk pengembangan gerak lokomotor dan manipulasi secara terintegrasi. Misalnya, dalam permainan sepak bola sederhana, siswa harus menggabungkan keterampilan berlari dan mengubah arah (gerak lokomotor) dengan keterampilan menendang dan mengontrol bola (gerak manipulasi). Menurut Mitchell, Oslin, dan Griffin (2013), pendekatan pembelajaran melalui permainan (game-based approach) seperti ini dapat meningkatkan pemahaman taktis dan pengambilan keputusan siswa, selain mengembangkan keterampilan teknis mereka.

Lebih lanjut, Pangrazi dan Beighle (2013) menekankan bahwa permainan bola besar juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial, seperti kerjasama, komunikasi, dan sportivitas. Aspek kompetitif dalam permainan bola besar, jika

dikelola dengan baik, dapat menjadi motivator yang kuat bagi siswa untuk meningkatkan kinerja mereka.

Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa akibat belajar. Menurut Bloom dalam Anderson dan Krathwohl (2001), hasil belajar mencakup tiga ranah: kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan). Dalam konteks pembelajaran PJOK, khususnya terkait dengan gerak lokomotor dan manipulasi melalui permainan bola besar, hasil belajar yang diharapkan meliputi peningkatan keterampilan gerak, pemahaman konsep permainan, dan pengembangan sikap positif terhadap aktivitas fisik.

Sudjana (2009) mendefinisikan hasil belajar sebagai kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Dalam pembelajaran PJOK, hasil belajar dapat diamati melalui performa siswa dalam melakukan berbagai keterampilan gerak, pemahaman mereka tentang aturan dan strategi permainan, serta sikap mereka selama berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran.

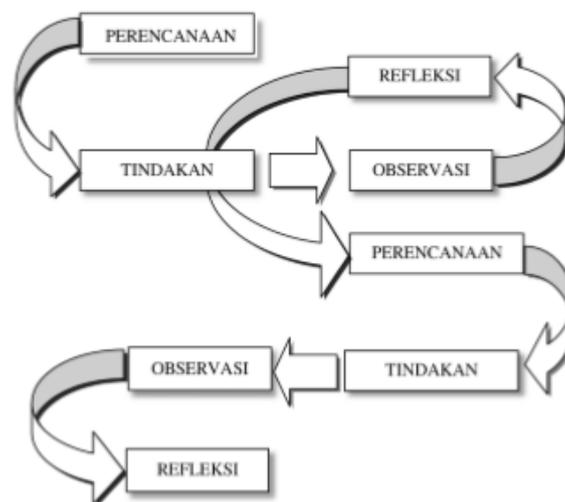
Penilaian hasil belajar dalam PJOK, menurut Metzler (2011), sebaiknya mencakup berbagai aspek, tidak hanya keterampilan fisik semata. Ini dapat meliputi penilaian kinerja (performance assessment) untuk mengukur keterampilan gerak, tes tertulis untuk menilai pemahaman konsep, dan observasi untuk menilai sikap dan partisipasi siswa. Dalam konteks penelitian tindakan kelas, penilaian hasil belajar menjadi indikator keberhasilan intervensi yang dilakukan.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, menurut Slameto (2010), dapat dibagi menjadi faktor internal (dari dalam diri siswa) dan faktor eksternal (dari luar diri siswa). Dalam pembelajaran PJOK, faktor internal dapat meliputi kondisi fisik, motivasi, dan minat siswa terhadap aktivitas jasmani. Sementara faktor eksternal dapat mencakup metode pembelajaran yang digunakan, sarana prasarana yang tersedia, dan lingkungan belajar.

Peningkatan hasil belajar dalam PJOK, terutama terkait gerak lokomotor dan manipulasi, dapat dicapai melalui pendekatan pembelajaran yang tepat. Penggunaan metode kompetisi dalam permainan bola besar, seperti yang dilakukan dalam penelitian ini, merupakan salah satu strategi untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa, yang pada gilirannya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar mereka..

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model penelitian Tindakan Kelas. PTK merupakan upaya penelitian yang menyelidiki sebuah kegiatan pembelajaran yang sengaja diperkenalkan ke dalam kelas dengan tujuan untuk meningkatkan pemecahan masalah kelas dan kualitas pembelajaran (Pahleviannur et al., 2022:2). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian yang memiliki tujuan untuk memberikan peningkatan pada keterampilan guru serta hasil belajar siswa. Pengertian tersebut mengisyaratkan bahwa tujuan utama penelitian tindakan kelas ialah untuk memperbaiki dan meningkatkan profesionalisme layanan tindakan kelas dalam menangani proses belajar mengajar, yang dicapai melalui diagnosa refleksi terhadap situasi yang tersirat. Hal ini sejalan dengan pendapat (Murni, 2023) bahwa Penelitian tindakan kelas merupakan suatu penelitian yang dilakukan oleh guru (guru) dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas dengan cara menyelidiki secara mendalam apa yang terjadi di dalam kelas dan apa yang dirasakan oleh guru. Penelitian tindakan kelas (PTK) dengan Model Kemmis dan Taggart merupakan rangkaian empat komponen yang terintegrasi. Tahapan proses penelitian tindakan kelas terdiri dari perencanaan, pelaksanaan atau tindakan, observasi, dan refleksi (Sukmawati, 2021). Berikut merupakan tahap PTK berdasarkan model Kemmis dan Taggart:



Gambar 1. Desain PTK Model Kemmis dan Taggart

Subjek dan Objek Penelitian

- a. Subjek penelitian dilakukan di di kelas V di SDN Pakis 8 Surabaya. Dengan jumlah siswa sebanyak 31 siswa yang terdiri atas 17 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan.
- b. Objek penelitian ini Pembelajaran PJOK Di Sekolah Dasar Melalui Kompetisi Permainan Gerak Lokomotor Dan Manipulasi Dengan Permainan Bola Besar.

Prosedur/Langkah-Langkah Penelitian

Prosedur penelitian dilakukan melalui 4 langkah, sesuai model penelitian PTK Kemmis dan taggart. Yaitu perencanaan, tinfakan, observasi dan refelksi, yang akan dijelaskan sebagai berikut.

1) Perencanaan (Plan)

Tahap perencanaan merupakan fase yang paling utama serta penting ketika melakukan suatu penelitian. Pada bagian perencanaan, peneliti menetapkan titik-titik kejadian yang memerlukan tinjauan khusus untuk observasi dan menciptakan alat observasi yang membantu mencatat fakta-fakta yang ditunjukkan ketika tindakan.

2) Pelaksanaan Tindakan (Action)

Penelitian tahap kedua adalah implementasi. Artinya, berkaitan dengan pengimplementasian atau menerapkan konten desain, yaitu tindakan yang dilakukan pada kelas. Dalam melaksanakan langkah-langkah tersebut, peneliti memiliki peran sebagai pendidik dan alat untuk mengumpulkan data dengan cara mengamati secara langsung dan tinjauan dokumen. Peneliti juga meminta bantuan kepada guru lain yang bertugas sebagai kolaborator untuk mengamati keterampilan pendidik dan kegiatan peserta didik ketika pembelajaran berlangsung.

3) Pengamatan (Observing)

Pengamatan adalah suatu metode untuk mengumpulkan data menggunakan peralatan observasi untuk mengamati dan mencatat segala peristiwa yang terjadi mengenai objek observasi atau penelitian. Pada penelitian tindakan kelas ini pengumpulan data dilakukan secara pengamatan langsung. Pengamatan yang dilaksanakan ini memiliki tujuan untuk mengetahui keterampilan guru dalam kaitannya memberikan materi melalui bahan ajar, penggunaan media dan mewujudkan lingkungan belajar yang fasilitatif dan ideal dalam pelaksanaan pembelajaran.

4) Refleksi (Reflecting)

Refleksi menguraikan langkah-langkah analitis untuk memantau hasil dan merefleksikan prosedur dan hasil tindakan perbaikan yang diambil serta standar dan

kegiatan perencanaan tindakan untuk siklus selanjutnya. Peneliti menyelidiki kegiatan belajar mengajar khususnya proses dan hasil dari pembelajaran siswa, juga mengkaji tercapainya indikator penelitian pada setiap siklus.

Instrumen Penelitian

a. Observasi

Observasi adalah proses mengamati secara langsung pada kondisi tertentu pada suatu lingkungan. Instrumen observasi digunakan untuk mengamati kegiatan siswa selama proses kegiatan pembelajaran dengan instrumen berikut ini,

Tabel 1. Lembar Observasi

No	Indikator	Skor				Total Skor
		4	3	2	1	
1	Siswa dengan seksama menyimak pembelajaran yang dilakukan guru					
2	Siswa dengan baik menyimak praktik yang di contohkan guru					
3	Siswa menaati perintah guru dalam pembelajaran					
4	Siswa mampu mempraktekan gerak dasar lokomotor dan manipulasi secara baik					
5	Siswa memberikan respon saat pembelajaran					
6	Terjadi interaksi anatar siswa maupun guru					
7	Tingkat disiplin siswa selama proses pembelajaran					
8	Siswa mampu menggunakan media pembelajaran permainan bola besar dengan baik					
9	Selama pembelajaran, siswa antusias mengikutinya					
10	Siswa aktif dalam pembelajaran					

$$\text{Prosentase} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Skor Maks} = 40$$

Aktivitas siswa :

85 – 100 % = sangat baik (A)

65 – 84 % = baik (B)

55 – 64 % = cukup (C)

0 – 54 % = kurang (D)

Lembar observasi diperlukan untuk menjadi bahan evaluasi atau bahan perbaikan untuk pertemuan selanjutnya.

b. Tes

Untuk mengukur hasil belajar PJOK peserta didik, maka penilaian terhadap permainan gerak lokomotor dan manipulasi melalui bola besar dilakukan melalui sikap persiapan dan perkenaan yang dilakukan peserta didik.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

a. Prasiklus

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi untuk mengetahui status sebenarnya Kelas V di SDN Pakis 8 Surabaya. Observasi ini digunakan untuk mengetahui kemampuan motorik siswa sebelum melakukan tindakan dalam proses pembelajaran permainan bola besar. Hasil kegiatan observasi pertama adalah sebagai berikut.

- a) Siswa kelas V SDN Pakis 8 Surabaya tahun ajaran 2024/2025, terdiri dari 17 laki-laki dan 14 perempuan mengikuti kelas penjasorkes berjumlah 31 orang. Dilihat dari proses pembelajaran gerak motorik, maka dapat dikatakan bahwa tingkat keberhasilan proses pembelajaran rendah karena siswa kurang memperhatikan bahan ajar guru. Siswa tidak terlalu tertarik untuk belajar. Untuk mengikuti proses pembelajaran, siswa hanya perlu melakukan gerakan-gerakan saja. Kebanyakan dari mereka masih melakukan hal yang salah.
- b) Karena jumlah siswa yang banyak sejumlah 31 siswa, guru tidak mampu mengatur suasana kelas dan sulit mengelola siswa. Dengan jumlah siswa yang banyak dan model pembelajaran yang monoton, situasi pembelajaran menjadi kurang menarik dan menyenangkan. Keadaan ini berdampak pada terbatasnya kapasitas gerak lokomotor peserta didik dalam permainan bola besar. Hasil observasi gerak lokomotor di kelas V SDN Pakis 8 Surabaya yang merupakan kondisi awal meliputi data dari nilai siswa, diketahui jika hanya ada 10 peserta didik yang tuntas dalam pembelajaran dengan persentase 32%, dan sebesar 68% peserta didik belum tuntas dalam pembelajaran gerak lokomotor. Dengan rincian nilai pada tabel berikut ini,

Tabel 2. Hasil belajar pra siklus

Jumlah	2024
Rata-Rata	65
Nilai Tertinggi	86
Nilai Terendah	43
Tuntas	10
Tidak Tuntas	21
Rata-Rata Ketuntasan (%)	32,26%
Rata-Rata Tidak Tuntas (%)	67,74%

Berdasarkan tabel di atas, diketahui jika hasil belajar siswa rendah, sehingga perlu dilakukan tindak lanjut untuk meningkatkan mutu pembelajaran yang ada di SDN Pakis 8 Surabaya.

b. Siklus I

Pelaksanaan tindakan pertama dilaksanakan pada hari rabu tanggal 14 Agustus 2024, di halaman SDN Pakis 8 Surabaya.. Setiap tatap muka dilaksanakan selama 2x45 menit. Dengan hasil obsevasi berikut ini.

Tabel 3. Observasi aktifitas peserta didik siklus I

Aspek	Nilai
Jumlah	29
rata rata	73%
kategori	baik

Berdasarkan hasil observasi pada tindakan pertama tersebut, peneliti melakukan analisis dan refleksi terhadap hasil belajar diswa terhadap gerak lokomotoror melalui permainan bola besar, dan diperoleh hasi sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil belajar siklus I

Jumlah	2114
Rata-Rata	68
Nilai Tertinggi	90
Nilai Terendah	48
Tuntas	15
Tidak Tuntas	16
Rata-Rata Ketuntasan (%)	48,39%
Rata-Rata Tidak Tuntas (%)	51,61%

Dari tabel diatas, diketahui rata rata peserta didik sebesar 68, dengan persentase ketuntasan belajar 48,39% atau sebanyak 15 siswa tuntas dan 16 siswa lainnya belum tuntas. Hasil belajar pada siklus I ini menunjukkan peingkatkan yang baik dibanding saat prasiklus dengan peningatan sebagai berikut;



Grafik 1. Peningkatan hasil belajar siklus I

Berdasarkan grafik di atas, jelas diketahui jika terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan menjadi 48,39%. Namun dari hasil penelitian siklus I ini diketahui jika pembelajaran belum maksimal dan belum tuntas penelitian karena belum melebihi minimal ketuntasan penelitian yaitu 80%. Sehingga peneliti perlu merancang pembelajaran untuk dilakukan siklus ke II.

c. Siklus II

Pelaksanaan tindakan pertama dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 21 Agustus 2024, di halaman SDN Pakis 8 Surabaya.. Setiap tatap muka dilaksanakan selama 2x45 menit. Dengan hasil observasi pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Observasi belajar siswa siklus II

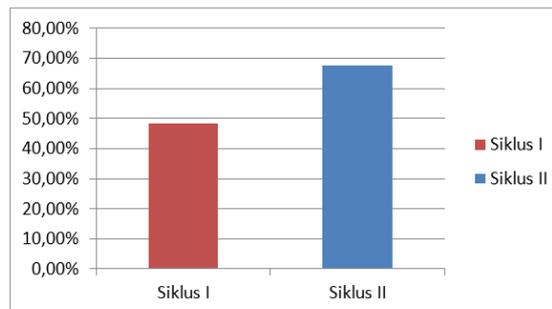
Jumlah	29
rata rata	80%
kategori	baik

Berdasarkan hasil observasi pada tindakan pertama tersebut, peneliti melakukan analisis dan refleksi terhadap hasil belajar siswa terhadap gerak lokomotor melalui permainan bola besar, dan diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil belajar siklus II

Jumlah	2233
Rata-Rata	72
Nilai Tertinggi	90
Nilai Terendah	52
Tuntas	21
Tidak Tuntas	10
Rata-Rata Ketuntasan (%)	67,74%
Rata-Rata Tidak Tuntas (%)	32,26%

Dari tabel diatas, diketahui rata rata peserta didik sebesar 72, dengan persentase ketuntasan belajar 67,74% atau sebanyak 21 siswa tuntas dan 10 siswa lainnya belum tuntas. Dari hasil belajar siklus II dikethaui jika terjadi peningkatan hasil belajar dari siklus sebeleunya dengan grafik sebagai berikut;



Grafik 2. Peningkatan hasil belajar siklus II

Dari grafik diatas, jelas terjadi peningkatan hasil belajar dari siklus sebelumnya, yaitu dengan kenaikan dari siklus I sebesar 48,39% menjadi 67,74%. Melalui hal ini dikatakan pembelajaran belum maksimal dan belum tuntas penelitian karena belum melebihi minimal ketuntasan penelitian yaitu 80%. Sehingga peneliti perlu merancang pembelajaran untuk dilakukan siklus ke III.

d. Siklus III

Pelaksanaan tindakan pertama dilaksanakan pada hari rabu tanggal 28 Agustus 2024, di halaman SDN Pakis 8 Surabaya. Setiap tatap muka dilaksanakan selama 2x45 menit. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan melaksanakan rancangan pembelajaran yang telah disusun sebelumnya, implementasi rancangan ajar tersebut dilakukan sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil observasi siswa siklus III

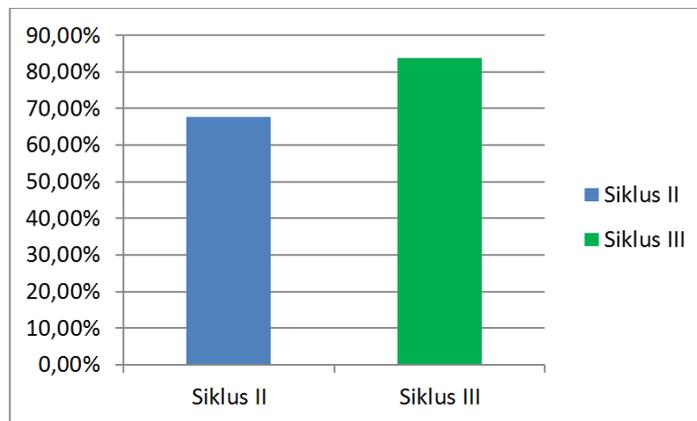
Jumlah	29
rata rata	93%
kategori	Sangat baik

Berdasarkan hasil observasi pada tindakan pertama tersebut, peneliti melakukan analisis dan refleksi terhadap hasil belajar diswa terhadap gerak lokomotor melalui permainan bola besar, dan diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil belajar siklus III

Jumlah	2381
Rata-Rata	77
Nilai Tertinggi	95
Nilai Terendah	57
Tuntas	26
Tidak Tuntas	5
Rata-Rata Ketuntasan (%)	83,87%
Rata-Rata Tidak Tuntas (%)	16,13%

Dari tabel diatas, diketahui rata rata peserta didik sebesar 77, dengan persentase ketuntasan belajar 83,87% atau sebanyak 26 siswa tuntas dan 5 siswa lainnya belum tuntas. Peningkatan dari siklus II ke siklus III dapat dilihat pada grafik berikut,

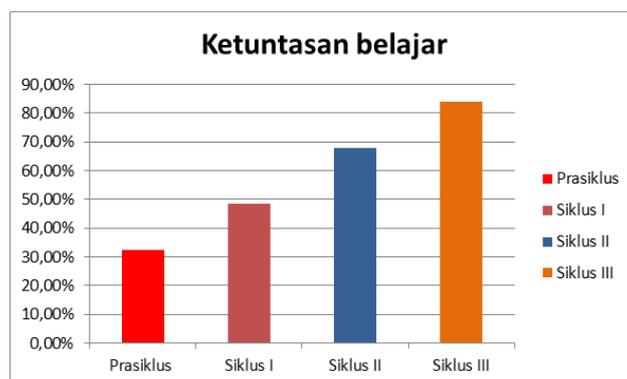
**Grafik 3. Peningkatan hasil belajar siklus III**

Dari grafik di atas, dapat dilihat hasil belajar siklus II Meningkat di siklus III dengan ketuntasan lebih dari 80%. Berdasarkan hasil belajar yang telah dilakukan dengan ketuntasan lebih dari 80% maka penelitian dicukupkan sampai siklus ke III.

Pembahasan

Penerapan penelitian tindakan kelas ini memiliki tujuan untuk meningkatkan keterampilan gerak lokomotor dan manipulasi permainan bola besar di Kelas V SDN Pakis 8 Surabaya. Siklus penelitian dilakukan sebanyak tiga siklus. Penerapan tindakan ini menindaklanjuti hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa kecepatan pembelajaran gerak lokomotor dan manipulasi siswa kelas V SDN Pakistan 8 Surabaya masih rendah. Berdasarkan permasalahan yang muncul di kelas, peneliti dan guru berdiskusi dan memecahkan masalah tersebut. Setelah dilaksanakan tindakan pada Siklus I, II, dan III terjadi peningkatan pembelajaran dibandingkan sebelum dilakukan tindakan. Pelaksanaan Siklus I memberikan

pengaruh positif terhadap peningkatan kualitas proses dan keterampilan gerak siswa. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berhasil dilaksanakan, peneliti yang bekerja sama dengan guru pendidikan jasmani menemukan peningkatan hasil pembelajaran, termasuk:



Grafik 4. Peningkatn hasil belajar setiap siklus

Melalui grafik di atas terlihat bahwa tingkat ketuntasan pra tindakan siswa yang semula sebesar 32,26% meningkat menjadi 48,39% pada Siklus I, dan kembali meningkat menjadi 67,73% pada Siklus II yang berakhir menjadi 83,87% pada siklus III. Peningkatan ini merupakan kondisi yang meningkat secara sikap persiapan dan perkenaan. Dimana ketuntasan belajar nya adalah ≥ 75 . Melalui pembelajaran yang dilakukan di siklus III peserta didik yang tuntas mencapai indikator keberhasilan penelitian yaitu 80%. Sehingga kemampuan gerak lokomotor dan manipulasi melalui permainan bola besar sangat efektif, sesuai dengan peningkatan hasil belajar yang terjadi selama siklus penelitian. Dikarenakan indikator keberhasilan telah tercapai maka penelitian dianggap berhasil dan dapat dihentikan.

Dengan demikian, penerapan pendekatan menggunakan metode bermain pada materi gerak dasar lokomotor dapat dianggap berhasil dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Hammam et al., 2024). Penelitian sejalan juga pernah dilakukan oleh Adji & Wibowo (2023) di SDN Babatan IV Surabaya melalui permainan dalam olahraga diketahui sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar kemampuan gerak lokomotor siswa. Hal ini terlihat pada siklus I yang mengalami peningkatan sebesar 57%, siklus II sebesar 71%, dan siklus III sebesar 88%. Berdasarkan temuan tersebut, penelitian tindakan ini dapat digunakan di kelas untuk menilai kualitas peningkatan keterampilan gerak dasar lokomotor dan manipulasi setiap siswa selama proses kegiatan belajar mengajar.

Melalui permainan bola besar, yang merupakan olahraga cukup populer di Indonesia, peserta didik menjadi antusias dan aktif selama proses pembelajaran, sehingga kemampuan

gerak lokomotor dan manipulasi dapat meningkat sesuai hasil belajar yang diperoleh oleh peneliti.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dikelas V SDN Pakis 8 Surabaya terjadi peningkatan hasil belajar kemampuan gerak lokomotor dan manipulatif mengalami peningkatan. Dilihat dari hasil pratindakan yang semula memiliki ketuntasan belajar sebesar 32,26% meningkat menjadi 48,39% pada siklus I dan masih meningkat lagi menjadi 67,73% pada siklus II, yang berakhir menjadi 83,87% pada siklus III. Sehingga pembelajaran PJOK melalui gerak lokomotor dan manipulasi dengan permainan bola besar sangat efektif diterapkan pada sekolah dasar.

DAFTAR REFERENSI

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. New York: Longman.
- Gallahue, D. L., & Ozmun, J. C. (2006). *Understanding motor development: Infants, children, adolescents, adults* (6th ed.). Boston: McGraw-Hill.
- Husdarta, J. S. (2011). *Manajemen pendidikan jasmani*. Bandung: Alfabeta.
- Mahendra, A. (2007). *Teori belajar mengajar motorik*. Bandung: FPOK UPI.
- Metzler, M. W. (2011). *Instructional models for physical education* (3rd ed.). Scottsdale, AZ: Holcomb Hathaway.
- Mitchell, S. A., Oslin, J. L., & Griffin, L. L. (2013). *Teaching sport concepts and skills: A tactical games approach for ages 7 to 18* (3rd ed.). Champaign, IL: Human Kinetics.
- Pangrazi, R. P., & Beighle, A. (2013). *Dynamic physical education for elementary school children* (17th ed.). San Francisco: Pearson.
- Rosdiani, D. (2013). *Model pembelajaran langsung dalam pendidikan jasmani dan kesehatan*. Bandung: Alfabeta.
- Rukavina, P. B., & Jeansonne, J. J. (2009). Integrating motor-learning concepts into physical education: Using guided discovery to address NASPE standard 2. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 80(5), 23–30.
- Schmidt, R. A., & Wrisberg, C. A. (2008). *Motor learning and performance: A situation-based learning approach* (4th ed.). Champaign, IL: Human Kinetics.
- Seefeldt, V., & Haubenstricker, J. (1982). Patterns, phases, or stages: An analytical model for the study of developmental movement. In J. A. S. Kelso & J. E. Clark (Eds.), *The*

development of movement control and coordination (pp. 309–318). New York: John Wiley & Sons.

Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sudjana, N. (2009). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Suherman, A. (2009). *Revitalisasi pengajaran dalam pendidikan jasmani*. Bandung: CV. Bintang WarliArtika.

Suherman, A. (2018). *Kurikulum pembelajaran penjas*. Sumedang: UPI Sumedang Press.