

Penerapan Metode Games dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Penjasorkes Materi Gerak Dasar Lompat

Bagas Tiar Widigda¹, Andhega Wijaya², Rinda Kuswati³

^{1,2}Program Studi Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan, ³Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas Negeri Surabaya, Jl. Lidah Wetan, Lidah Wetan, Kec. Lakarsantri, Surabaya, Jawa Timur
tiarwidigda@gmail.com

Abstract

Teachers as one of the elements of educational institutions that cannot be separated from the existence of students, especially in the school environment. To achieve an effective and efficient teaching and learning activity, a teacher must be able to provide variations and appropriate teaching methods. With other things adjusted to the characteristics of students and the material. In a class there are various characteristics of students, some are active and some are passive, so to foster motivation so that students or classes that are in a vacuum can receive lessons on a par with the others, you must use methods that can foster student motivation. The formulation of the problem raised in this study is How to Apply the Game Method in Improving Physical Education Learning Achievement in the material of Basic Jumping for Grade IV Students at SDN Bubutan IV Surabaya. The objectives of this Classroom Action Research are: (1) To find out and describe the implementation of the Games Method in Physical Education learning in class IV SDN Bubutan IV Surabaya. (2) To find out the impact and analyze the implementation of the Games Method in increasing students' motivation and understanding of the subject matter in Physical Education learning in class IV SDN Bubutan IV Surabaya. Student learning outcomes seen from the pre-cycle table, cycle I, cycle II, and cycle III showed an increase. This is evidenced by the results of student learning in cycle I showing an average of 70.21, the percentage of scores above 70 achieved by students was only 30%. In cycle II, the average student score was 75.65, while the percentage of 70 and above was 91%. From these data, it shows that the game method in learning can increase the interest in learning Physical Education in the material of basic jumping motion.

Keywords: Sport Education, Games Method, Learning Achievement, Basic Jumping Movement

Abstrak

Guru sebagai salah satu elemen lembaga pendidikan yang tidak bisa terpisah dari keberadaan siswa terutama di lingkungan sekolah. Untuk mencapai suatu kegiatan belajar mengajar yang efektif dan efisien seseorang guru harus mampu memberikan variasi dan metode pengajaran yang tepat. Dengan hal lain disesuaikan dengan karakteristik siswa dan materinya. Dalam suatu kelas terdapat bermacam-macam karakteristik siswa ada yang aktif dan ada juga yang pasif, maka untuk menumbuhkan motivasi agar siswa atau kelas yang vakum ini dapat menerima pelajaran setara dengan yang lainnya untuk itu harus menggunakan metode yang dapat menumbuhkan motivasi siswa tersebut. Rumusan masalah yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah Bagaimana Penerapan Metode Games Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Penjasorkes materi Gerak dasar lompat pada Siswa Kelas IV SDN Bubutan IV Surabaya. Adapun tujuan dari Penelitian Tindakan Kelas ini yaitu : (1) Untuk mengetahui dan mendeskripsikan implementasi Metode Games dalam pembelajaran Penjasorkes di kelas IV SDN Bubutan IV Surabaya. (2) Untuk mengetahui dampak dan menganalisis implementasi Metode Games dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran pada pembelajaran Penjasorkes di kelas IV SDN Bubutan IV Surabaya. Hasil belajar siswa dilihat dari tabel prasiklus, siklus I, siklus II, dan siklus III menunjukkan ada peningkatan. Hal ini dibuktikan hasil pembelajaran siswa pada siklus I menunjukkan rata-rata 70,21 prosentase nilai di atas 70 dicapai siswa hanya 30%. Pada siklus II rata-rata nilai siswa 75,65 sedangkan prosentase nilai 70 ke atas adalah 91 %. Dari data tersebut, menunjukkan bahwa dengan Metode Games dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar Penjasorkes pada materi Gerak dasar lompat.

Kata Kunci: Penjasorkes, Metode Games, Prestasi Belajar, Gerak Dasar Lompat.

Copyright (c) 2023 Bagas Tiar Widigda, Andhega Wijaya, Rinda Kuswati

✉ Corresponding author: Bagas Tiar Widigda

Email Address: tiarwidigda@gmail.com (Jl. Lidah Wetan, Lidah Wetan, Kec. Lakarsantri, Surabaya, Jawa Timur)

Received 16 May 2023, Accepted 24 May 2023, Published 26 May 2023

PENDAHULUAN

Elemen yang tidak kalah penting dan tidak dapat dipisahkan dalam dunia pendidikan yaitu seorang guru. Dalam pendidikan seorang guru merupakan satu elemen di lembaga pendidikan yang tidak bisa terpisah dari keberadaan siswa terutama di lingkungan sekolah. Karena guru yang setiap saat berinteraksi dengan siswanya dalam kegiatan belajar mengajar. Untuk mencapai suatu kegiatan belajar mengajar yang efektif dan efisien seseorang guru harus mampu memberikan variasi dan metode pengajaran yang tepat. Dengan hal lain disesuaikan dengan karakteristik siswa dan materinya. Dalam suatu kelas terdapat bermacam-macam karakteristik siswa ada yang aktif dan ada juga yang pasif, maka untuk menumbuhkan motivasi agar siswa atau kelas yang vakum ini dapat menerima pelajaran setara dengan yang lainnya untuk itu harus menggunakan metode yang dapat menumbuhkan motivasi siswa tersebut.

Dari pengamatan peneliti selama proses belajar mengajar Kelas IV SDN Bubutan IV Surabaya selama proses pembelajaran mata pelajaran Penjasorkes materi Gerak dasar lompat dikatakan tidak berhasil, hal ini terbukti dari rata-rata hasil belajar untuk materi ini adalah dengan nilai 65 sehingga belum sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70 di samping itu ketidak berhasilan pembelajaran disebabkan guru tidak menggunakan metode dan alat peraga yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi, sehingga menyebabkan pembelajaran tidak berhasil.

Berdasarkan kenyataan di atas peneliti ingin mencari solusi untuk mengatasi hal tersebut dengan cara melakukan perbaikan pembelajaran yang disertai dengan penelitian. Penelitian yang dimaksud di sini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Dalam perbaikan ini akan digunakan Metode Games untuk meningkatkan motivasi belajar dan mempermudah pemahaman siswa terhadap materi pelajaran serta meningkatkan kerjasama kelompok dalam pembelajaran sehingga prestasi belajar siswa dapat meningkat. Untuk itu judul yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah : Penerapan Metode Games Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Penjasorkes Materi Gerak Dasar Lompat Pada Siswa Kelas IV SDN Bubutan IV Surabaya

METODE

Dalam penelitian ini menggunakan bentuk guru sebagai peneliti, dimana guru sangat berperan sekali dalam proses penelitian tindakan kelas, sedangkan aktivitas pengamatan dilakukan oleh guru lain. Tujuan utama penelitian tindakan kelas ini ialah untuk meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas. Dalam kegiatan ini, guru terlibat langsung secara penuh dalam proses perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Kehadiran pihak lain dalam penelitian ini peranannya tidak dominan dan sangat kecil.

Penelitian ini bertempat di Kelas IV SDN Bubutan IV Surabaya. Penelitian ini dilaksanakan tiga putaran pembelajaran pada bulan Maret dan April 2023. Subyek penelitian adalah siswa-siswi kelas Kelas IV SDN Bubutan IV Surabaya yang berjumlah 31 anak.

Penelitian tindakan direncanakan melalui beberapa tahap perencanaan, diantaranya: (1) refleksi awal, (2) peneliti merumuskan permasalahan secara operasional, (3) peneliti merumuskan hipotesis tindakan, dan (4) menetapkan dan merumuskan rancangan Tindakan.

HASIL DAN DISKUSI

Untuk memperoleh hasil penelitian diperlukan data. Data yang dimaksud adalah sejumlah fakta yang digunakan sebagai sumber untuk menentukan kesimpulan dan atau keputusan yang diambil dalam memecahkan permasalahan.

Data hasil uji coba item butir soal digunakan untuk mendapatkan tes yang betul-betul mewakili apa yang diinginkan.

Data lembar observasi diambil dari dua pengamatan yaitu data pengamatan pengelolaan belajar aktif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode demonstrasi dalam meningkatkan prestasi belajar siswa dan data pengamatan aktivitas siswa dan guru.

Fokus pengamatan dalam pembelajaran adalah kegiatan siswa dalam kegiatan proses pembelajaran dan kegiatan guru, hasil pembelajaran yang merupakan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Penjasorkes materi gerak dasar lompat melalui Metode Games pada siswa kelas IV SDN Bubutan IV Surabaya Untuk lebih jelas hasil penelitian ini dapat dilihat pada pembahasan di bawah ini:

Tabel 1. Lembar Pengamatan Kegiatan Guru Siklus I

Berilah tanda cek (\checkmark) pada kolom yang sesuai menurut penilaian anda.

No	Aspek yang diamati	Selalu	Sering	Jarang	Tidak Pernah
1.	Memotifasi siswa	\checkmark			
2.	Memanfaatkan kehidupan nyata dalam masalah yang disimulasikan	\checkmark			
3	Memperhatikan pengetahuan awal siswa	\checkmark			
4	Aktifitas belajar siswa yang menyenangkan			\checkmark	
5	Memancing pendapat siswa dengan pertanyaan	\checkmark			
6	Memberikan penguatan atas jawaban siswa		\checkmark		
7	Metode sesuai dengan RPP	\checkmark			
8	Penggunaan alat peraga	\checkmark			
9	Memberi kesempatan siswa bertanya	\checkmark			
10	Membimbing keberanian siswa untuk unjuk kerja	\checkmark			
11	Memberikan evaluasi	\checkmark			
12	Pengaturan alokasi waktu dengan tepat			\checkmark	
13	Menumbuhkan rasa percaya diri pada siswa	\checkmark			

No	Aspek yang diamati	Selalu	Sering	Jarang	Tidak Pernah
14	Mendorong siswa mencari contoh penerapan konsep Matematika dalam kehidupan sehari – hari		√		
15	Melaksanakan Refleksi		√		

Keterangan: selalu bila muncul lebih dari 3 kali, sering 2 – 3 kali, jarang 1 – 2 kali, dan tidak pernah bila tidak muncul sama sekali.

Tabel 2. Hasil Penilaian Siklus I

No	Nama Siswa	KKM	Nilai	Keterangan	
				T (Tuntas)	BT (Belum Tuntas)
1	Aisya Bella	70	65	-	√
2	Akbar Al - Arsy	70	65	-	√
3	Andhika Wibawa	70	75	√	-
4	Andini	70	65	-	√
5	Azkal Murom	70	80	√	-
6	Daffa Athallah	70	75	√	-
7	Destya Lingga	70	65	-	√
8	Fanesya Azara	70	75	√	-
9	Icha Aleesya	70	60	-	√
10	Inayatul Fadilah	70	65	-	√
11	Kamila Akila	70	65	-	√
12	M. Bisma Nasrullah	70	80	√	-
13	M. Rijaluzzaman	70	65	-	√
14	Maoland Alfaro	70	65	-	√
15	Mickayla Jessly	70	65	-	√
16	Moch. Fattan	70	75	√	-
17	Moch. Maliq	70	65	-	√
18	M. Royhan	70	65	-	√
19	M. Raffa Al	70	65	-	√
20	Nadya Devina	70	65	-	√
21	Nail Taufik	70	65	-	√
22	Nizam Mahendra	70	80	√	-
23	Noura Isabella	70	65	-	√
Jumlah		1610	1575	7	16
Rata - Rata		70	68,47		

Keterangan:

- Jumlah skor minimal (sesuai KKM) : 650
- Jumlah skor maksimal : 2300
- Jumlah skor tercapai : 1575
- Rata- rata skor tercapai : 68,47
- T : Tuntas
- BT : Belum Tuntas
- Jumlah siswa yang tuntas : 7 anak = 30 %
- Jumlah siswa yang belum tuntas : 16 anak = 70 %

Berdasarkan rekapitulasi nilai hasil pembelajaran di atas dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa pembelajaran pada siklus I adalah belum tuntas.”

Refleksi

Setelah mengadakan analisis dan diskusi dengan teman sejawat dugaan sementara belum maksimalnya hasil pembelajaran disebabkan oleh hal-hal berikut:

1. Guru kurang maksimal dalam menggunakan Metode Games
2. Guru kurang memotivasi siswa dalam pelaksanaan pembelajaran

Dari table di atas, tampak kemampuan siswa dalam gerak dasar lompat yang masih di bawah KKM, yaitu 16 anak atau 70 % dari total keseluruhan jumlah siswa 23 anak dengan menggunakan Metode Games dan ada 7 siswa atau 30 % yang sudah mencapai ketuntasan.

Dengan demikian hasil perbaikan pembelajaran siklus 1 masih jauh dari kriteria ketuntasan kemampuan dalam gerak dasar lompat dengan menggunakan Metode Games yang ditetapkan yaitu 85% dari siswa mencapai skor minimal 65 untuk masing – masing aspek komponen penggunaan Metode Games.

Tabel 3. Lembar Pengamatan Kegiatan Guru Siklus II
Berilah tanda cek (√) pada kolom yang sesuai menurut penilaian anda.

No	Aspek yang diamati	Selalu	Sering	Jarang	Tidak pernah
1.	Memotifasi siswa	√			
2.	Memanfaatkan kehidupan nyata dalam masalah yang disimulasikan	√			
3	Memperhatikan pengetahuan awal siswa	√			
4	Aktifitas belajar siswa yang menyenangkan			√	
5	Memancing pendapat siswa dengan pertanyaan	√			
6	Memberikan penguatan atas jawaban siswa		√		
7	Metode sesuai dengan RPP	√			
8	Penggunaan alat peraga	√			
9	Memberi kesempatan siswa bertanya	√			
10	Membimbing keberanian siswa untuk unjuk kerja	√			
11	Memberikan evaluasi	√			
12	Pengaturan alokasi waktu dengan tepat			√	
13	Menumbuhkan rasa percaya diri pada siswa	√			
14	Mendorong siswa mencari contoh penerapan konsep Matematika dalam kehidupan sehari – hari		√		
15	Melaksanakan Refleksi		√		

Keterangan : selalu bila muncul lebih dari 3 kali, sering 2 – 3 kali, jarang 1 – 2 kali, dan tidak pernah bila tidak muncul sama sekali.

Tabel 4. Hasil Penilaian Siklus II

No	Nama Siswa	KKM	Nilai	Keterangan	
				T (Tuntas)	BT (Belum Tuntas)
1	Aisya Bella Mahrita	70	65	-	√
2	Akbar Al - Arsy	70	75	√	-
3	Andhika Wibawa	70	75	√	-
4	Andini	70	65	-	√

No	Nama Siswa	KKM	Nilai	Keterangan	
				T (Tuntas)	BT (Belum Tuntas)
5	Azkal	70	65	-	√
6	Daffa Athallah	70	85	√	-
7	Destya Lingga	70	85	√	-
8	Fanesya Azara Sari	70	75	√	-
9	Icha Aleesya	70	75	√	-
10	Inayatul Fadilah	70	80	√	-
11	Kamila Akila	70	75	√	-
12	M. Bisma Nasrullah	70	75	√	-
13	M. Rijaluzzaman	70	65	-	√
14	Maoland Alfaro Suroso	70	65	-	√
15	Mickayla Jessly	70	75	√	-
16	Moch. Fattan Alvaro	70	65	-	√
17	Moch. Maliq Chairil	70	65	-	√
18	Mohammad Royhan Nabil	70	65	-	√
19	Muhammad Raffa Al	70	65	-	√
20	Nadya Devina Kirani	70	75	-	√
21	Nail Taufik Fisabilillah	70	75	-	√
22	Nizam Mahendra	70	80	√	-
23	Noura Isabella	70	65	-	√
JUMLAH		1610	1655	11	12
RATA – RATA		70	71,95		

Keterangan

Jumlah skor minimal (sesuai KKM)	: 650
Jumlah skor maksimal	: 2300
Jumlah skor tercapai	: 1655
Rata- rata skor tercapai	: 71,95
T	: Tuntas
BT	: Belum Tuntas
Jumlah siswa yang tuntas	: 11 anak = 48 %
Jumlah siswa yang belum tuntas	: 12 anak = 52 %

Refleksi

Setelah mengamati, menganalisa, dan mendiskusikan dengan pengamat, masih ada yang kurang dalam pelaksanaan yaitu sebagai berikut:

1. Guru masih kurang maksimal dalam menerapkan Metode Games.
2. Bimbingan terhadap kelompok-kelompok belajar belum maksimal.
3. Pemberian bantuan terhadap siswa yang mengalami kesulitan kurang maksimal .
4. Guru kurang memotivasi, sehingga masih ada beberapa siswa yang kurang semangat.

Pada siklus II penerapan Metode Games tentang gerak dasar lompat masih belum mampu

meningkatkan prestasi belajar siswa Kelas IV SDN Bubutan IV Surabaya, sehingga diadakan lagi dengan adanya siklus ke III.

Tabel 5. Lembar Pengamatan Kegiatan Guru Siklus III
Berilah tanda cek (\checkmark) pada kolom yang sesuai menurut penilaian anda.

No	Aspek yang diamati	Selalu	Sering	Jarang	Tidak pernah
1.	Memotifasi siswa	\checkmark			
2.	Memanfaatkan kehidupan nyata dalam masalah yang disimulasikan	\checkmark			
3	Memperhatikan pengetahuan awal siswa	\checkmark			
4	Aktifitas belajar siswa yang menyenangkan			\checkmark	
5	Memancing pendapat siswa dengan pertanyaan	\checkmark			
6	Memberikan penguatan atas jawaban siswa		\checkmark		
7	Metode sesuai dengan RPP	\checkmark			
8	Penggunaan alat peraga	\checkmark			
9	Memberi kesempatan siswa bertanya	\checkmark			
10	Membimbing keberanian siswa untuk unjuk kerja	\checkmark			
11	Memberikan evaluasi	\checkmark			
12	Pengaturan alokasi waktu dengan tepat			\checkmark	
13	Menumbuhkan rasa percaya diri pada siswa	\checkmark			
14	Mendorong siswa mencari contoh penerapan konsep Matematika dalam kehidupan sehari – hari		\checkmark		
15	Melaksanakan Refleksi		\checkmark		

Keterangan: selalu bila muncul lebih dari 3 kali, sering 2 – 3 kali, jarang 1 – 2 kali, dan tidak pernah bila tidak muncul sama sekali.

Tabel 6. Hasil Penilaian Siklus III

No	Nama Siswa	KKM	Nilai	Keterangan	
				T (Tuntas)	BT (Belum Tuntas)
1	Aisya Bella Mahrita	70	75	\checkmark	-
2	Akbar Al - Arsy	70	75	\checkmark	-
3	Andhika Wibawa	70	75	\checkmark	-
4	Andini	70	75	\checkmark	-
5	Azkal	70	65	-	\checkmark
6	Daffa Athallah	70	85	\checkmark	-
7	Destya Lingga	70	85	\checkmark	-
8	Fanesya Azara Sari	70	75	\checkmark	-
9	Icha Aleesya	70	75	\checkmark	-
10	Inayatul Fadilah	70	80	\checkmark	-
11	Kamila Akila	70	75	\checkmark	-
12	M. Bisma Nasrullah	70	75	\checkmark	-
13	M. Rijaluzzaman	70	80	\checkmark	-
14	Maoland Alfaro	70	75	\checkmark	-
15	Mickayla Jessly	70	75	\checkmark	-
16	Moch. Fattan	70	50	-	\checkmark
17	Moch. Maliq	70	80	\checkmark	-
18	Mohammad Royhan Nabil	70	75	\checkmark	-

19	Muhammad Raffa Al	70	85	√	-
20	Nadya Devina	70	75	√	-
21	Nail Taufik Fisabilillah	70	75	√	-
22	Nizam Mahendra	70	80	√	-
23	Noura Isabella	70	75	√	-
JUMLAH		1610	1740	21	2
RATA – RATA		70	75.65		

Keterangan

- Jumlah skor minimal (sesuai KKM) : 650
- Jumlah skor maksimal ideal : 2300
- Jumlah skor tercapai : 1740
- Rata- rata skor tercapai : 75.65
- T : Tuntas
- BT : Belum Tuntas
- Jumlah siswa yang tuntas : 21 anak = 91 %
- Jumlah siswa yang belum tuntas : 2 anak = 9 %

Refleksi

Setelah mengamati, menganalisa, dan mendiskusikan dengan pengamat, ditemukan perbaikan-perbaikan sebagai berikut:

1. Guru sudah maksimal dalam menerapkan Metode Games.
2. Bimbingan terhadap kelompok-kelompok belajar sudah maksimal.
3. Pemberian bantuan terhadap siswa yang mengalami kesulitan sudah tepat.
4. Guru sudah memotivasi, terbukti seluruh siswa aktif dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran berlangsung dengan lancar dan suasana kelas menyenangkan.

Pada siklus III penerapan Metode Games tentang gerak dasar lompat mampu meningkatkan prestasi belajar siswa Kelas IV SDN Bubutan IV Surabaya. Hal ini terbukti nilai/prestasi siswa lebih baik dan meningkat

Interpretasi hasil pembelajaran

Prestasi belajar siswa dilihat dari tabel prasiklus, siklus I, II, dan III menunjukkan ada peningkatan. Hal ini dibuktikan hasil pembelajaran siswa pada siklus pertama rata-rata nilai siswa mencapai 68,47 dan prosentase rata-rata nilai di atas 70 adalah 30 %. Pada siklus II rata-rata nilai siswa 71,95 dengan prosentase nilai 70 ke atas adalah 48%. Pada Siklus ke III rata-rata nilai siswa 75,65 dengan prosentase nilai 70 ke atas yaitu 90%.

Dari data tersebut dapat menunjukkan bahwa dengan Metode Games tentang gerak dasar lompat dapat meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar siswa Kelas IV SDN Bubutan IV Surabaya.

Hasil belajar siswa dilihat dari tabel prasiklus, siklus I, siklus II dan siklus III menunjukkan ada

peningkatan. Hal ini dibuktikan hasil pembelajaran siswa pada siklus I menunjukkan rata-rata 68,47 prosentase nilai di atas 70 dicapai siswa hanya 30 %. Pada siklus II rata-rata nilai siswa 71,95 dengan prosentase nilai 70 ke atas adalah 48%, Pada siklus ke III rata-rata nilai siswa 75,65 dengan prosentase nilai 70 ke atas 91%.

Dari data tersebut dapat menunjukkan bahwa dengan Metode Games dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar Penjasorkes pada materi gerak dasar lompat.

Diskusi

Siklus I

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus I bahwa penerapan Metode Games masih kurang maksimal, guru kurang memotivasi siswa sehingga siswa pasif, penggunaan alat peraga kurang maksimal, sehingga mengakibatkan nilai evaluasi prestasi belajar siswa Kelas IV SDN Bubutan IV Surabaya masih belum mencapai ketuntasan. Hal ini terbukti dari data prestasi belajar siswa menunjukkan jumlah 1575 dari nilai 23 siswa sehingga diperoleh data rata-rata nilai adalah 68,47, sedangkan anak yang memperoleh nilai 70 ke atas sebanyak 7 siswa. Masih ada 16 siswa yang belum mendapatkan nilai 70 ke atas, belum mencapai Standar Ketuntasan Minimal (KKM).

Siklus II

Pada pembelajaran siklus II peneliti melakukan perbaikan pembelajaran, mengevaluasi kekurangan dan kelemahan yang terjadi pada siklus I. Peneliti mulai mengembangkan pembelajaran dengan memperbaiki hal-hal yang masih kurang, contohnya:

1. Menerapkan Metode Games secara maksimal.
2. Lebih memotivasi siswa dan memaksimalkan penggunaan alat peraga.
3. Meningkatkan perhatian siswa dengan memberikan bimbingan dan bantuan pada siswa (kelompok belajar) yang mengalami kesulitan.
4. Memperbaiki perangkat pembelajaran.
5. Menciptakan suasana pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan, sehingga anak senang dalam belajar.

Dari hasil evaluasi dan dilanjutkan tindakan perbaikan pada siklus II ini, maka diperoleh data jumlah nilai ulangan 23 siswa adalah rata-rata 71,95 dan prosentase nilai 70 ke atas mencapai 48%. Dari hasil tersebut diketahui bahwa pada siklus II, siswa kelas IV SDN Bubutan IV Surabaya mengalami peningkatan akan tetapi belum

Siklus III

Pada pembelajaran siklus III peneliti melakukan perbaikan pembelajaran, mengevaluasi kekurangan dan kelemahan yang terjadi pada siklus I. Peneliti mulai mengembangkan pembelajaran dengan memperbaiki hal-hal yang masih kurang, contohnya:

1. Menerapkan Metode Games secara maksimal.
2. Lebih memotivasi siswa dan memaksimalkan penggunaan alat peraga.
3. Meningkatkan perhatian siswa dengan memberikan bimbingan dan bantuan pada siswa (kelompok

belajar) yang mengalami kesulitan.

4. Memperbaiki perangkat pembelajaran.
5. Menciptakan suasana pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan, sehingga anak senang dalam belajar.

Dari hasil evaluasi dan dilanjutkan tindakan perbaikan pada siklus III ini, maka diperoleh data jumlah nilai ulangan 23 siswa adalah rata-rata 75,65 dan prosentase nilai 70 ke atas mencapai 91 %. Ini membuktikan bahwa pada siklus III, siswa kelas IV SDN Bubutan IV Surabaya mampu meningkatkan prestasi belajar Penjasorkes tentang gerak dasar lompat melalui Metode Games

1. Ketuntasan Hasil belajar Siswa

Melalui hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan Metode Games dalam pembelajaran Penjasorkes pada materi gerak dasar lompat memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi siswa Kelas IV SDN Bubutan IV Surabaya. Hal ini dapat dilihat dari semakin mantapnya pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi yang telah disampaikan guru selama ini (ketuntasan belajar meningkat dari siklus I, II, dan III) yaitu masing-masing 30 %, 48%, dan 91%. Pada siklus III ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah tercapai.

2. Kemampuan Guru dalam Mengelola Pembelajaran

Berdasarkan analisis data, diperoleh aktivitas siswa dalam penerapan Metode Games dalam pembelajaran Penjasorkes pada materi gerak dasar lompat memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi siswa kelas IV SDN Bubutan IV Surabaya dalam setiap siklus, yaitu dapat ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata siswa pada setiap siklus yang terus mengalami peningkatan.

3. Aktivitas Guru dan Siswa Dalam Pembelajaran

Berdasarkan analisis data, diperoleh aktivitas siswa dalam penerapan Metode Games dalam pembelajaran Penjasorkes pada materi gerak dasar lompat memiliki dampak positif yakni terjadinya peningkatan aktifitas guru dan juga siswa dalam pembelajaran. Jadi dapat dikatakan bahwa aktivitas guru dan siswa dapat dikategorikan aktif dan positif.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya dan berdasarkan rumusan masalah maka dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Siklus I: Penerapan Metode Games masih kurang maksimal, guru kurang memotivasi sehingga siswa pasif, penggunaan alat peraga kurang maksimal, sehingga mengakibatkan nilai evaluasi prestasi belajar masih belum mencapai ketuntasan. Hal ini terbukti dari data prestasi belajar siswa menunjukkan jumlah 1575 dari nilai 23 siswa sehingga diperoleh data rata-rata nilai adalah 68,47, sedangkan anak yang memperoleh nilai 70 ke atas sebanyak 7 siswa. Masih ada 16 siswa yang belum mendapatkan nilai 70 ke atas, belum mencapai Standar Ketuntasan Minimal (KKM). (2) Siklus II: diperoleh data jumlah nilai ulangan 23 siswa adalah rata-rata 71,95 dan prosentase nilai 70 ke atas mencapai 48 %. Pada siklus ini sudah mengalami peningkatan tetapi masih

kurang dengan adanya 12 Siswa yang masih belum mendapatkan nilai di atas 70. (3) Siklus III : diperoleh data jumlah nilai ulangan 23 siswa adalah rata-rata 75,65 dan prosentase nilai 70 ke atas mencapai 91 %. Ini membuktikan bahwa pada siklus III, mampu meningkatkan prestasi belajar Penjasorkes tentang gerak dasar lompat melalui Metode Games. (4) Dari hasil pembahasan pada siklus I , siklus II, dan siklus II maka dapat disimpulkan bahwa Metode Games dapat meningkatkan prestasi belajar siswa Kelas IV SDN Bubutan IV Surabaya.”

Saran merupakan masukan yang diberikan kepada pihak-pihak terkait yang mempunyai kepedulian untuk meningkatkan mutu pembelajaran pada siswa. Sesuai simpulan di atas, maka penulis sarankan sebagai berikut: (1) Dalam melaksanakan proses belajar mengajar diharapkan guru memperhatikan kegiatan siswa. (2) Guru dalam menggunakan Metode Games harus mampu menerapkan langkah-langkah pembelajarannya.

REFERENSI

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineksa Cipta.
- BNSP. 2006. *Ruang Lingkup Penjasorkes*. Jakarta: Depdiknas.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineksa Putra.
- Hamalik, Oemar. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Herman Subarjah, 2007, *Permainan Kecil di Sekolah Dasar*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Husni, Agusta, dkk. 2004. *Buku pintar Olahraga* . Jakarta; CV Mawar Gempita.
- Jogjacamp.2020.Jogjakarta.http://carapedia.com/pengertian_definisi_belajar_menurut_para_ahli_info_499.html. Diakses pada hari rabu tanggal 25 Agustus 2020 jam 08.30 WIB.
- Joko Supriyanto, 2002, *Gembira Berolahraga 5 Untuk Kelas V SD dan MI*, Surakarta: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Muhajir, 2004, *Penjasorkes, Untuk SD Kelas 3*, Jakarta; Erlangga.
- Nurhasanah, 2008, *Penilaian Pembelajaran Penjas*, Jakarta: Universitas Terbuka
- Nur, Moh. 2001. *Pemotivasian Siswa Untuk Belajar*. Surabaya. University Press. Universitas Negeri Srabaya
- Paturusi , Achmad . 2012. *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Jakarta: Rineka Cipta..
- Permendiknas, 2006, *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesian No: 22,23,24, Tahun 2006 dan Lampiran Untuk Tingkat Sekolah Dasar*, Jakarta: Menteri Pendidikan Nasional.
- Riduwan. 2005. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru–Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Sadirman, A.M. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiyono. 2017. *Metdoe Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&d*. Bandung: Alfabeta
- Suherman Adang, Mahendra Agus. 2001. *Menuju Perkembangan Menyeluruh Menyiasati Kurikulum*

- Pendidikan Jasmani Disekolah Menengah Umum. Jakarta, Depdiknas.
- Sujono. 1980. Pengantar Ilmu Pendidikan Umum. Bandung : CV Bina Ilmu.
- Wawan S. Suherman. (2004). Kurikulum Berbasis Kompetensi Pendidikan Jasmani Teori dan Praktik Pengembangan. Yogyakarta: FIKUNY.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Sekretariat Negara.