

Penerapan Permainan Kecil untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pjok pada Siswa Kelas VI SDS Nahdatul Ulama 10 Medan

Aissyahkila Nazwa Dalimunthe¹, Abelia², Marisha Rahmani Tanjung³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Jl. William Iskandar Ps.V, Medan Estate, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara
Aissyahkila0306231020@uinsu.ac.id

Abstract

The research conducted by the author was motivated by the low learning motivation of fourth grade students of SDS Nahdatul Ulama Medan in PJOK learning. The purpose of this study was to determine whether the application of small games can increase the learning motivation of PJOK class VI students of SDS Nahdatul Ulama Medan. This type of research is class action research (PTK). The stages carried out in class action research are as follows: develop a plan (plan), take action (act), conduct observation (observe), reflect (reflect). The subjects in this study amounted to 20 fourth grade students. This research was conducted in two stages of meetings. The results of this study indicate an increase in student learning outcomes obtained from observation sheets conducted after stages I and II with the action of applying small games.
Keywords: Small Games, Student Learning Motivation, PJOK (Physical Education Sports and Health)

Abstrak

Penelitian yang dilakukan penulis dilatar belakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa kelas IV SDS Nahdatul Ulama Medan pada pembelajaran PJOK. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penerapan permainan kecil dapat meningkatkan motivasi belajar PJOK siswa kelas VI SDS Nahdatul Ulama Medan. Jenis penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Tahap-tahap yang dilakukan dalam Penelitian tindakan kelas yaitu sebagai berikut: menyusun rencana (plan), melakukan tindakan (act), mengadakan observasi (observe), melakukan refleksi (reflect). Subjek dalam penelitian ini berjumlah 20 orang siswa kelas IV. Penelitian ini dilaksanakan dua tahap pertemuan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang diperoleh dari lembar observasi yang dilakukan setelah tahap I dan II dengan tindakan penerapan permainan kecil.

Kata kunci: Kata Kunci : Permainan Kecil, Motivasi Belajar Siswa, PJOK (Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan)

Copyright (c) 2024 Aissyahkila Nazwa Dalimunthe, Abelia, Marisha Rahmani Tanjung

✉ Corresponding author: Aissyahkila Nazwa Dalimunthe

Email Address: Aissyahkila0306231020@uinsu.ac.id (Jl. Prof. Dr. Ir. Sumantri Brojonegoro No 1. Lampung)

Received 16 December 2024, Accepted 23 December 2024, Published 7 January 2025

PENDAHULUAN

Dalam proses belajar mengajar pendidikan harus mengacu pada tujuan. Secara umum, tujuan pendidikan adalah menjadikan anak menjadi dewasa. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 tentang sistem pendidikan nasional menyebutkan bahwa tujuan pendidikan adalah: “pengembangan kemampuan potensi peserta didik untuk menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang mendukung keberhasilan program pendidikan. merupakan nilai intrinsik, warisan budaya serta norma secara langsung.

Pembelajaran disekolah dasar salah satunya adalah Pendidikan Jasmani, Olahraga Kesehatan (PJOK). PJOK adalah mata pelajaran yg diajarkan pada jenjang sekolah tertentu serta adalah bagian dari pendidikan komprehensif yg mengutamakan aktivitas jasmani buat mendorong

pertumbuhan dan perkembangan fisik, mental, sosial, dan emosional yang harmonis serta seimbang.meningkatkan hidup sehat buat perkembangan jasmani (Depdiknas, 2006). : 131). Menurut Dini Rosdiani (2015:1) Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan melalui penyediaan pengalaman belajar kepada siswa berupa aktivitas jasmani, bermain, dan berolahraga yang direncanakan secara sistematis guna merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, keterampilan motorik, keterampilan berfikir, emosional, sosial, dan moral. Pendidikan jasmani bertujuan buat mengembangkan individu secara organik, neuromuskular, intelektual serta emosional.

Dalam pembelajaran PJOK, guru diharapkan mengajarkan berbagai ketrampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan dan olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportifitas, jujur, kerjasama, dan lain-lain) serta pembiasaan hidup sehat. Dalam pelaksanaan pembelajaran guru dapat memberikan beragam pendekatan agar siswa termotivasi dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Cara pelaksanaan pembelajaran kegiatan dapat dilakukan dalam bentuk latihan, menirukan, permainan, perlombaan, dan pertandingan (Depdiknas, 2003:5-6).

Tetapi tidak sesuai dengan situasi lapangan menyatakan bahwa proses pembelajaran pendidikan jasmani dapat ditemui beberapa kendala. Salah satu kendala tersebut adalah kurangnya media alat bantu sebagai metode dalam sistem proses pelaksanaan pembelajaran, sehingga mengakibatkan proses pembelajaran terjadi kurang optimal. Dan masih banyak siswa SDS Nahdatul Ulama Medan yang kurang berminat mengikuti pembelajaran sehingga aktivitas siswa menurun,tidak memperhatikan guru yang mengajar di kelas atau saat dilapangan pada waktu pembelajaran praktek pada materi PJOK terlihat siswa kurang terfokus dan berkonsentrasi dalam melakukan aktivitas tidak sesuai dengan perintah guru. Peneliti mencoba mendekati siswa mencoba mewawancarai beberapa siswa setelah proses pembelajaran PJOK. Setelah mewawancarai beberapa siswa, ternyata banyak yang melaporkan bahwa mereka bosan mengikuti pembelajaran PJOK. Hal ini dikarenakan sedikitnya metode variasi guru dalam mengajar, sehingga pembelajaran terkesan monoton dan kurang menarik bagi siswa.

Menurut Hartati, dkk (2013: 27) Permainan kecil adalah bentuk permainan yang tidak memiliki peraturan baku dalam melakukannya, sehingga alat – alat, ukuran lapangan maupun durasi permainannya bisa disesuaikan keadaan atau situasi, juga belum mempunyai induk organisasi nasional atau internasional. Dalam bermain anak bisa menerima banyak rangsangan yang bisa membuatnya senang dan menambah berbagai keterampilan motorik, keterampilan interaksi sosial serta pengetahuan pada anak yang sedang dalam proses pertumbuhan.

Minat belajar pada siswa dalam mengikuti pembelajaran merupakan suatu hal yang sangat penting untuk berhasilnya proses belajar mengajar. Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi dalam proses pembelajaran dapat menunjang proses belajar mengajar untuk semakin baik dan berkualitas, begitupun sebaliknya semakin rendahnya minat belajar siswa maka semakin rendah kualitas pembelajaran dan akan berpengaruh besar pada hasil belajar.

Slameto (2015, p. 180) mengatakan minat belajar adalah “sebagai suatu rasa lebih suka dan rasa keiteirkaitan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang meinyuruh”. Seicara umum faktor yang meimpeingaruhi minat beilajar ada dua yakni faktor dari dalam diri dan faktor dari luar individu. Faktor inteirnal meirupakan faktor yang mampu meinumbuhkan minat seiseiorang kareina adanya keisadaran dari diri seindiri tanpa ada paksaan dari orang lain seipeirti faktor eimosional, peirsepsi, motivasi, bakat dan peinguasaan ilmu peingeitasuhan. Seidangkan faktor eiksteirnal yaitu faktor yang mampu meinumbuhkan minat seiseiorang akibat adanya peiran orang lain dan lingkungan yang ada di seikitar seipeirti faktor lingkungan keiluarga dan lingkungan sosial (Ardyani & Latifah, 2014, p.233).

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan Guru PJOK SDS Nahdatul Ulama Medan, mengatakan bahwa masih banyak siswa terutama siswa kelas IV yang memiliki motivasi belajar yang kurang, Hal ini bisa dilihat pada saat mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani pada materi di lapangan siswa kurang tertarik. Terdapat banyak siswa yang sering berbicara dengan kawannya yang lain, kurang merespon materi pembelajaran, sibuk sendiri dan disaat guru menyuruh mempraktekkan kembali apa yang sudah dijelaskan guru atau apa yang sudah dipergakan guru siswa kelihatan malas dan tidak bersemangat serta merasa seperti tertekan.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan padabulan oktober 2020. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDS Nahdatul Ulama Medan yang berjumlah 20 siswa. objek dalam penelitian ini yaitu kurang motivasi siswa saat pembelajaran PJOK. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Classroom Action Research (PTK) yaitu “ jenis penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelas atau luar kelas melalui refleksi diri, tujuannya untuk memperbaiki kinerja guru, sehingga Kebosanan dalam belajar siswa menjadi berkurang” (Agung, 2010:2). Penelitian PTK bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu untuk dapat memperbaiki dan atau meningkatkan praktek-praktek proses pembelajaran di dalam kelas ataupun luar kelas secara lebih professional.

Prosedur Penelitian

Tahap-tahap dalam Penelitian tindakan kelas yaitu sebagai berikut: (1) menyusun rencana (plan), (2) melakukan tindakan (act), (3) mengadakanobservasi (observe), (4) melakukan refleksi (reflect).

Identifikasi Masalah

Pada penelitian ini hal yang dilakukan untuk menggali permasalahan yang dihadapi oleh guru PJOK dan peserta didik ketika proses pembelajaran selama ini khususnya pembelajaran PJOK di kelas IV yang siswanya berjumlah 20 orang. Masalah tersebut merupakan apa yang benar terjadi dihadapi oleh guru maupun peserta didik. Informasi dalam PJOK di SDS Nahdatul Ulama Medan didapatkan melalui beberapa sumber yaitu: guru PJOK dan beberapa siswa

kelas VI SDS Nahdatul Ulama Medan. Peneliti berdiskusi dengan guru PJOK di SDS Nahdatul Ulama Medan yang belum menemui gagasan baru dalam upaya mengatasi permasalahan dalam pembelajaran PJOK khususnya mengenai hal motivasi belajar siswa.

Perencanaan Tindakan

Sesuai dengan tujuan penelitian yang dirumuskan, ada beberapa hal yang perlu dipersiapkan oleh peneliti, yaitu sebagai berikut: a) Mengidentifikasi atau mendata siswa, b) Menyusun jadwal kegiatan, c) Menetapkan prosedur, d) Menyiapkan kelengkapan administrasi seperti pedoman pemantauan dan pedoman evaluasi.

Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakandilakukan sebanyak 2x pertemuan yang mengacu kepada rencana pelaksanaan pembelajaran yagtelah dibuat

Observasi/Evaluasi

Dalam tahap ini dilaksanakan observasi terhadap tindakan, dengan cara mengamati, mencatat secara cermat menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan.

Refleksi

Di tahap ini data-data yang diperoleh melalui observasi awal sebelum pembelajaran, saat pembelajaran, dan setelah selesai pembelajaran dicatat, dikumpulkan dan dianalisis dengan kolaborator. Setiap akhir pertemuan pada setiap siklus dilakukan refleksi. Hasil pemantauan terhadap proses maupun hasil tindakan, kemudian direfleksikan melalui pemberian makna, dan analisis terhadap keunggulan dan kelemahan pembelajaran yang telah diberikan sehingga dapat dibuat program berikutnya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Indikator ketuntasan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah meningkat motivasi belajar siswa berada pada kategori tinggi dengan persentase ketuntasan klasikal siswa sebesar 90% dengan nilai minimal yang diperoleh siswa berada pada kategori tinggi. Hasil evaluasi dari pelaksanaan tindakan, dianalisis untuk menentukan langkah-langkah perbaikan.

Teknik Pengumpulan Data

Adapun instrumen penelitian yang digunakan adalah: Lembar observasi Pada tahap ini dilaksanakan observasi terhadap tindakan, dengan cara mengamati, mencatat secara cermat menggunakan lembar observasi yang sudah disiapkan.

Pedoman Wawancara

Wawancara berfungsi untuk memberikan informasi. Hasil wawancara yang dilakukan pada akhir pertemuan atau pada waktu akhir pembelajaran tiap siklus, kemudian data disajikan secara deskriptif pada hasil penelitian.

Dokumentasi

Untuk memperoleh informasi dari bermacam-macam sumber tertulis atau dokumen yang ada pada responden atau tempat dimana responden melakukan kegiatan (Sukardi, 2008:81). Dokumentasi tujuannya untuk mengungkapkan fakta atau kenyataan pada waktu pelaksanaan tindakan.

Teknik Analisis

DataData hasil observasi akan dianalisis secara kualitatif dengan teknik persentase, adapun rumus yang digunakan Sudjana (2005) yaitu:

	Jumlah Skor Perolehan	
Nilai Akhir =	Skor Maksimal	x 100

Pengolahan data dari penelitian ini meliputi data hasil belajar siswa dalam pembelajaran penerapan permainan kecil pada pembelajaran PJOK. sesudah tindakan sehingga dapat mengambil kesimpulan sementara. Kesimpulan sementara yang di dapatkan sebagai dasar untuk menentukan perencanaan tindakan selanjutnya dan untuk menarik kesimpulan akhir. Data yang sudah di dapatkan kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif. Analisis data dipenelitian ini dilakukan dengan cara peneliti bersama pengamat merefleksi hasil observasi terhadap hasil belajar dan motivasi siswa pada proses pembelajaran yang telah di dapatkan.

HASIL DAN DISKUSI

Berdasarkan wawancara dengan guru dan siswa maka hasil observasi yang penulis lakukan, diperoleh hasil bahwa permasalahan yang muncul dalam pembelajaran PJOK adalah kurang adanya motivasi dalam pembelajaran PJOK dikarenakan tidak adanya hal yang dapat memacu motivasi siswa pada saat belajar.

Dari data dan paparan tersebut peneliti akan meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan dan menerapkan pendekatan permainan kecil pada pembelajaran PJOK pada siswa kelas IV SDS Nahdatul Ulama Medan. Penelitian ini dilakukan 2 siklus. Masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan Pelaksanaan dalam siklus I ini terdiri atas empat tahap yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (action), observasi, dan refleksi. Tahap-tahap dan proses yang dilaksanakan pada siklus I adalah sebagai berikut:

Siklus I

Pertemuan pertama

Perencanaan

Perencanaan Pada tahap perencanaan siklus I ini peneliti mempersiapkan pembelajaran yang terdiri atas rencana pembelajaran, lembar observasi dengan materi kompetisi dasar yang sesuai dengan kurikulum PJOK 2013 yaitu: Memahami kombinasi gerak dasar jalan, lari, lompat, dan lempar dengan kontrol yang baik melalui permainan kecil adapun tujuan yang harus dicapai yaitu :

Dalam Permainan yang dipraktekkan siswa mampu kombinasi gerak, lari, lompat, unsur kognitif: melatih anak untuk dapat menguasai lapangan dengan cepat, mengambil keputusan dengan tepat, memprediksi kegagalan, mengantisipasi masalah dalam permainan. Afektif: melatih siswa untuk bersikap sportif, fair play dan berkerjasama, Situasi pembelajaran gembira,ceria serta mampu mengatasi tantantangan saat permainan.

Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan Awal: Siswa dibariskan, kemudia dicek kehadiran siswa,melakukan Pemanasan berbentuk permainan kecil, Apersepsi. Motivasi pada Siswa diharapkan melakukan permainan kucing dan tikus dengan gembira, Siswa diharapkan bermain dengan peraturan seperti yang dijelaskan guru,kemudia guru menjelaskan tujuan dari pembelajaran: Bermain kucing dan tikus. Menjelaskan cara bermain,berkerjasama dalam permainan, dan memiliki sportifitas dalam permainan , Siswa bergerak dalam permainan

Kegiatan Inti:

Siswa-siswa membuat lingkaran besar sambil memegang tangan kawan,kemudian guru, mendemonstrasikan permainan kucing dan tikus. serta peraturannya, Mendemonstrasikan tehknik kerjasama kedalam permainan, siswa menyimak penjelasan guru tentang peraturan main yang terdapat dalam permainan kucing dan tikus,kemudian guru mengingatkan siswa untuk bermain sportif dan menghargai temannya agar tidak melakukan kekerasan dan mengutamakan keselamatan.

Kegiatan Penutup

Pada kegiatan ini, guru: Kemudian guru membimbing siswa untuk mengambil kesimpulan dari materi yang sudah dilakukannya gunanya agar tidak terjadi miskonsepsi (tidak terjadi kesalahan pahaman), Menyampaikan pesan moral melakukan refleksi untuk mengetahui tingkat keberhasilan dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada siswa.

Observasi

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan selama pembelajaran berlangsung, pembelajaran berjalan dengan lancar dengan tingkat antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran meningkat sehingga pembelajaran lebih hidup dan menyenangkan. Lembar penilain observasi di isi oleh obsover yang berhubungan dengan proses pembelajaran, aspek sikap, dan keterampilan siswa selama kegiatan pembelajaran dengan penerapan permainan kecil.

Dari hasil pengamatan dapat diketahui bahwa selama proses pembelajaran berlangsung terdapat peningkatan motivasi belajar siswa dengan penerapan permainan kecil Peningkatan motivasi belajar ini akan sangat membantu dalam peningkatan hasil belajar siswa, terutama hasil belajar PJOK dari aspek sikap dan keterampilan.

Adapun hasil proses pembelajaran kelas, aspek psikomotor, aspek afektif, aspek kognitif siswa siklus I sebagai berikut:

Aspek Psikomotor

Tabel 1.Penilaian Aspek psikomotorik siklus I

No	Katagori	Skor	F	%	Jumlah rata-rata
1	Sangat baik	4	5	25%	33,33 %
2	Baik	3	10	50%	
3	Cukup	2	5	25%	
4	Kurang	1	-	-	
	Jumlah		20	100%	

Dari tabel 1 menunjukkan dari 20 siswa ternyata yang menguasai aspek psikomotor berkategori sangat baik sebanyak 5 siswa (25%), kategori baik sebanyak 10 siswa (50%), kategori cukup sebanyak 5 siswa (25%), dan kategori kurang tidak ada (0%). Dari hasil tersebut mean atau jumlah rata-rata siswa tentang aspek psikomotorik sebesar 33,33%.

Aspek Afektif

Tabel 2. Aspek Afektif

Kriteria	Aspek afektif	
Siswa aktif dalam pembelajaran	20 siswa	100%
Menampilkan sikap kerjasama dengan siswa lain	18 siswa	90%
Menampilkan sikap sportif	14 siswa	70%
Menghargai teman	15 siswa	75%
Disiplin dalam pembelajaran	15 siswa	75%
Rata-rata	16,4 %	82 %

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti, aspek afektif siswa dalam penerapan permainan kecil pada pembelajaran PJOK pada siklus I banyaknya siswa yang masuk dalam kriteria aktif dalam pembelajaran sebanyak 20 siswa (100%), kriteria menampilkan sikap kerjasama dengan siswa lain sebanyak 18 siswa (90%), kriteria menampilkan sikap sportif sebanyak 14 siswa (70%), kriteria menghargai teman sebanyak 15 siswa (75%), kriteria disiplin dalam pembelajaran sebanyak 15 siswa (75%). Rata-rata keseluruhan kriteria sebanyak 16,4 (82%).

Siklus II

Pertemuan pertama

Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus II ini peneliti mempersiapkan pembelajaran yang terdiri atas rencana pembelajaran, lembar observasi dengan materi kompetisi dasar yang sesuai dengan kurikulum PJOK 2013 yaitu: Memahami variasi, kombinasi gerak dasar jalan, lari, lompat, dan lempar dengan kontrol yang baik melalui permainan atau olahraga tradisional Tujuan yang harus dicapai yaitu : Dalam Permainan yang dipraktekkan siswa mampu kombinasi gerak, lari, lompat, unsur kognitif: melatih anak untuk dapat menguasai lapangan dengan cepat, mengambil keputusan dengan tepat, memprediksi kegagalan, mengantisipasi masalah dalam permainan, Afektif: melatih anak untuk bersikap sportif, fair play, kerjasama, Situasi pembelajaran gembira,ceria serta mampu mengatasiantantangan saat permainan.

Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan Awal:

Peneliti membariskan siswa, kemudian dicek kehadiran siswa, lalu kami melakukan Pemanasan dalam bentuk permainan kecil Apersepsi, Motivasi: Siswa diharapkan melakukan permainan kucing dan tikus dengan riang gembira, Siswa diharapkan bermain dengan peraturan seperti yang dijelaskan guru. Kemudian guru menjelaskan tujuan Pembelajaran, menjelaskan cara bermain, bagaimana membentuk kerjasama dalam permainan, sportifitas dalam bermain, kemudian siswa bergerak dalam permainan Kegiatan Inti: Siswa-siswa membuat lingkaran besar sambil memegang tangan kawan lainnya, dan guru

sembari mendemonstrasikan tehnik kerjasama dalam permainan yang menumbuhkan sikap sportivitas dalam permainan dan mengikuti peraturannya, Siswa menyimak penjelasan guru tentang peraturan main yang terdapat dalam permainan kucing dan tikus, guru mengingatkan siswa untuk bermain sportif dan menghargai temannya supaya tidak melakukan pelanggaran dan selalu mengutamakan keselamatan.

Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup ini, guru membimbing siswa untuk menarik atau mengambil kesimpulan, Kesimpulan dari materi yang sudah diikutinya agar tidak terjadi kesalah pahaman, Kemudian menyampaikan pesan moral, dan melakukan repleksi untuk mengetahui tingkat keberhasilan dengan mengajukan, beberapa pertanyaan.

Observasi

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan selama pembelajaran berlangsung, pembelajaran berjalan dengan lancar dan tingkat antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran meningkat sehingga pembelajaran lebih hidup dan menyenangkan. Pada lembar penilaian observasi yang di isi oleh penulis terdapat beberapa aspek penilaian yaitu, aspek sikap, dan keterampilan siswa selama kegiatan pembelajaran dengan penerapan permainan kecil pada pembelajaran PJOK dengan kompetisi dasar yang ingin dicapai sesuai dengan kurikulum 2013 di SDS Nahdatul Ulama Medan.

Dari hasil pengamatan dapat diketahui bahwa selama proses pembelajaran berlangsung terdapat peningkatan motivasi belajar siswa dengan penerapan permainan kecil. Peningkatan motivasi belajar inila yang akan sangat membantu dalam peningkatan hasil belajar siswa, terutama hasil belajar PJOK dari aspek sikap dan keterampilan. Adapun hasil proses pembelajaran kelas, aspek psikomotorik, aspek afektif, aspek kognitif siswa siklus II sebagai berikut:

1. Psikomotorik

Tabel 3. Penilaian Aspek Psikomotorik

No	Katagori	Skor	F	%	Jumlah rata-rata
1	Sangat baik	4	17	85%	33,33 %
2	Baik	3	2	10%	
3	Cukup	2	1	5%	
4	Kurang	1	-	-	
	Jumlah		20	100%	

Dari tabel 3 menunjukkan dari 20 siswa ternyata yang menguasai aspek keterampilan yang berkategori sangat baik sebanyak 17 siswa (85%), dan baik sebanyak 2 siswa (10%), kategori cukup 1 siswa (5%), sedangkan ketegori kurang (0%). Dari hasil tersebut jumlah rata-rata yang diperoleh siswa tentang aspek sikap sebesar 33,33.

Afektif

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan observer dan peneliti, aspek afektif siswa dalam penerapan permainan kecil pada pembelajaran PJOK pada siklus II banyaknya siswa yang masuk dalam kriteria aktif dalam pembelajaran sebanyak 20 siswa (100%), kriteria menampilkan sikap kerjasama dengan siswa lain sebanyak 15 siswa (85%), kriteria menampilkan sikap sportif sebanyak 14 siswa

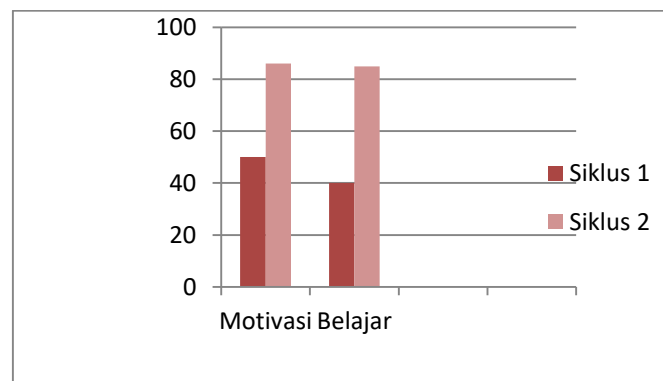
(70%), kriteria menghargai teman sebanyak 13 siswa (65%), kriteria disiplin dalam pembelajaran sebanyak 17 siswa (85%). Rata-rata keseluruhan kriteria sebanyak 15 (81%).

Kognitif

Pada penilaian aspek kognitif penerapan permainan kecil pada pembelajaran PJOK pada siklus II dilakukan menggunakan tes lisan dan diperoleh hasil jumlah siswa yang tuntas sebesar 87,20 % dengan rata-rata 82,57.

Refleksi

Dalam pelaksanaan penerapan permainan kecil pada pembelajaran PJOK siklus II sudah berjalan dengan lancar, anak sudah mulai antusias pada pembelajaran. Hasil belajar sudah mencapai hasil sesuai dengan target yang diharapkan karena ketuntasan maksimal mencapai 100%.



Gambar 1. Diagram Perbandingan keterampilan siswa pada hasil kegiatan siklus I dan siklus II yang telah peneliti uraikan di atas dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar siswa pada pelaksanaan siklus II sehingga penelitian tidak perlu lagi dilanjutkan pada siklus II

KESIMPULAN

Pada kegiatan proses belajar mengajar sebelum diadakan tindakan dengan penerapan permainan kecil pada pembelajaran PJOK banyak siswa yang cenderung pasif, tetapi setelah dibuat dengan model pembelajaran dengan pendekatan permainan kecil, siswa lebih termotivasi untuk beraktivitas jasmani. Ini dikarenakan mereka dapat melaksanakan motivasi jasmani sambil bermain riang bergembira. Implementasi permainan kecil dalam pembelajaran Penjas di SD dapat menjadi metode efektif untuk meningkatkan minat dan kerjasama siswa. Dengan strategi pelaksanaan yang tepat, permainan kecil mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus mendidik, sehingga membantu siswa berkembang secara holistik. Apabila pada siklus-siklus berikutnya kegiatan proses belajar mengajar dibuat model pembelajaran dengan pendekatan bermain pada aspek-aspek yang lain tentunya akan lebih baik dan menguntungkan baik untuk guru maupun siswa.

REFERENSI

Ardyani & Latifah. 2014. Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa Menjadi Guru Akuntansi Pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Akuntansi Angkatan 2010 Universitas Negeri

Semarang. Economic Education Analysis Journal 3.

(<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eeaj>, diakses 20 Agustus 2016).

Depdiknas, 2003, Undang-Undang RI Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.

Eddy Purnomo. (2007). Gerak Dasar Atletik. Universitas Negeri Yogyakarta. E Mulyasa. (2009). Praktik PTK. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Hartati, S. C. Y. Priambodo, A., & Kristiyandaru, A. 2013. "Permainan Kecil (cara efektif mengembangkan fisik, motorik keterampilan sosial dan emosional)". Malang. Wineka Media.

J. Mata Kupan. 2002. Teori Bermain. Jakarta: Universitas Terbuka

Ngalim, Purwanto, M. 2003. Ilmu Pendidikan Teori dan Praktik. Bandung: RemajaRosdakarya.

Slameto, 2015. Belajar dan Faktor-Faktor Yg Mempengaruhinya. Jakaerta: PT, Rineka Cipta

Sudjana. 2005. Metode Statistika. Bandung: Tarsito.

Winata Putra Udin. 1994. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Universitas Terbuka