

UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN POLA GERAK DASAR MANIPULATIF MELALUI METODE PERMAINAN PADA SISWA KELAS III SD NEGERI 1 PURWAWINANGUN

Oleh:

Diah Nuratin, S.Pd.
Nuratindiah@yahoo.co.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran pola gerak manipulatif melalui metode bermain pada siswa kelas III SD Negeri 1 Purwawinangun. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas merupakan salah satu upaya guru atau praktisi dalam bentuk berbagai kegiatan yang dilakukan untuk memperbaiki keadaan yang tidak/ kurang memuaskan dan atau untuk meningkatkan mutu pelajaran di kelas. Penelitian Tindakan Kelas merupakan kegiatan yang langsung berhubungan dengan tugas guru/ praktisi di lapangan. Singkatnya Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian praktis yang bertujuan untuk memperbaiki praktik pembelajaran yang ada.

Hasil rekapitulasi diatas menunjukkan bahwa dari 37 siswa yang hadir terdapat 21 siswa atau 57,6% belajar secara aktif, 9 siswa atau 24,2% belajar kurang aktif sedangkan sisanya 7 siswa atau 18,2% belajar tidak aktif. Hal ini ditunjang dengan hasil pengamatan terhadap aktifitas siswa yang mengalami peningkatan yang signifikan dimana aktifitas belajar siswa dari 37 siswa yang hadir terdapat 27 siswa atau 75,8% belajar secara aktif, 7 siswa atau 18,2% belajar kurang aktif sedangkan sisanya 3 siswa atau 6,0% belajar tidak aktif.

Kata Kunci: Keaktifan Siswa, Pola Gerak Dasar Manipulatif, Metode Permainan

Latar Belakang

Atletik di SD saat ini makin menjadi pelajaran yang kurang disenangi, ironis sekali, padahal atletik adalah dasar dari semua cabang olahraga. Lalu apa yang menjadi sebab di Sekolah Dasar perhatian terhadap atletik semakin kurang. Hampir pasti disebabkan oleh model pembelajaran

yang tidak menyesuaikan dengan karakteristik kemampuan dan perkembangan anak.

Model inilah yang sampai sekarang ini berlangsung karena kurang disenangi, lalu hampir tidak pernah diajarkan. Apakah langkah kita sekarang, untuk menyesuaikan dengan karakteristik dan

perkembangan anak-anak Sekolah Dasar, maka atletik harus dimodifikasi. Penekanannya pada aspek bermain, karena ini merupakan bagian dari kehidupan anak. Terutama bagi anak yang kurang berbakat, atletik disajikan dalam bentuk permainan menjadi kegiatan yang menarik. Tujuan modifikasi atletik ini ialah agar sejak awal unsur-unsur pola gerak manipulatif dapat diperkenalkan kepada anak secara menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi terhadap pembelajaran PJOK di kelas III SDN 1 Purwawinangun tentang pola gerak manipulatif pada tanggal Senin 09 September 2013, teridentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Siswa kurang memiliki keberanian untuk melakukan pola gerak manipulatif
2. Siswa kurang perhatian terhadap kegiatan pembelajaran
3. Siswa tidak memiliki kesadaran untuk menunjukkan kemampuan yang dimiliki

Berdasarkan permasalahan yang teridentifikasi tersebut maka diperoleh bahwa aktifitas siswa dalam pembelajaran sangat rendah. Hal ini diperkuat dengan data hasil pengamatan yang menunjukkan bahwa dari 33 siswa hanya terdapat 8 siswa atau 24,2% yang aktif, 12 siswa atau 36,4% kurang aktif dan 13 siswa atau 39,4% tidak aktif dalam pembelajaran.

Berkaitan dengan permasalahan-permasalahan tersebut, guru sebagai tenaga profesional perlu segera melakukan perbaikan. Adapun alternatif pemecahan masalah yang dapat dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran dilaksanakan dengan prinsip belajar menyenangkan
2. Metode yang digunakan adalah metode bermain yang sesuai dengan karakteristik siswa
3. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif belajar

Sesuai dengan permasalahan dan alternatif pemecahan masalah tersebut maka guru tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “**Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Pola Gerak Manipulatif Melalui Metode Permainan Pada Siswa Kelas III SD Negeri 1 Purwawinangun**”

A. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas Peneliti merumuskan masalah sebagai berikut: “Bagaimana peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran pola gerak manipulatif melalui metode bermain pada siswa kelas III SD Negeri 1 Purwawinangun?”

B. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran

pola gerak manipulatif melalui metode bermain pada siswa kelas III SD Negeri 1 Purwawinangun.

C. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah

1. Bagi siswa

Hasil penelitian ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran pola gerak manipulatif

2. Bagi guru

Penelitian ini dapat menjadi acuan dalam mengembangkan dan menerapkan metode pembelajaran khususnya pada pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar pada pembelajaran pola gerak manipulatif.

3. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan dalam mengembangkan kompetensi guru dalam melaksanakan pembelajaran yang efektif.

KAJIAN PUSTAKA

A. Hakikat Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak,

kecakapan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai pendidikan nasional. Menurut Depdiknas (2006 : 131) pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan satu mata ajar yang diberikan di jenjang sekolah tertentu yang merupakan salah satu bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk bertumbuh dan perkembangan jasmani, mental, sosial dan emosional yang serasi, selaras dan seimbang. Menurut Sukintaka (2000: 2) pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan total yang mencoba mencapai tujuan mengembangkan kebugaran jasmani, mental, sosial, serta emosional bagi masyarakat dengan wahana aktivitas jasmani.

Menurut Suherman (2004: 23) Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan

keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, dan sikap sportif, kecerdasan emosi. Lingkungan belajar diatur seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah yaitu psikomotor, kognitif, dan afektif setiap siswa.

Menurut Kosasih (1992:4) mengemukakan bahwa pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan ialah pendidikan yang mengaktualisasikan potensi aktivitas manusia yang berupa sikap tindak dan karya untuk diberi bentuk, isi dan arah menuju kebulatan kepribadian sesuai dengan cita-cita kemanusiaan. Dikemukakan juga arti pendidikan jasmani didalam Depdiknas (2003: 6) Pendidikan Jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani dan direncanakan secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, sosial dan emosional.

Rosyidi (1983: 10-11) menjelaskan bahwa pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah pendidikan yang mengaktualisasikan potensi aktivitas manusia yang berupa sikap tindak dan karya untuk diberi bentuk, isi, arah menuju kebulatan kepribadiannya sesuai dengan cita-cita

kemanusiaan. Selanjutnya Nasir Rosyidi mengatakan bukan hanya pendidikan jasmani saja yang dipentingkan. Tetapi pendidikan menuju arah sportivitas harus dijaga dan ditanamkan pada anak. Dapat juga diuraikan bahwa arti pendidikan jasmani itu meliputi :

1. Gerak badan, gerak badan ialah menggerakkan anggota tubuh baik sengaja atau tidak, biasanya untuk menyegarkan badan.
2. Pendidikan Jasmani olahraga dan kesehatan, pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan ialah pendidikan yang bertitik tolak atau bertitik pangkal pada jasmani. Dan manusia keseluruhan menjadi tujuan
3. Pendidikan Olahraga, pendidikan olahraga ialah mengolahragakan melalui cabang olahraga.

Menurut Nadisah (1992:15) mengemukakan bahwa pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah bagian dari pendidikan (secara umum) yang berlangsung melalui aktivitas yang melibatkan mekanisme gerak tubuh manusia dan menghasilkan pola – pola perilaku individu yang bersangkutan.

Menurut uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa Pendidikan Jasmani merupakan media untuk

mendorong perkembangan keterampilan motorik kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran, penghayatan nilai (sikap, mental, emosional, spiritual, sosial) dan pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan serta perkembangan yang seimbang dalam rangka sistem pendidikan nasional. Dalam proses pembelajaran. Pendidikan Jasmani guru diharapkan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan dan olahraga, internalisasi nilai - nilai (sportifitas, jujur, kerjasama, dan lain - lain) serta pembiasaan pola hidup sehat. Pelaksanaannya bukan melalui pengajaran konvensional di dalam kelas yang bersifat kajian teoritis, namun melibatkan unsur fisik mental, intelektual, emosi dan sosial. Aktivitas yang diberikan dalam pengajaran harus sentuhan didaktik-metodik, sehingga aktivitas yang dilakukan dapat mencapai tujuan pengajaran.

B. Tujuan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Menurut Suryobroto (2004: 8) bahwa tujuan pendidikan jasmani adalah untuk pembentukan anak, yaitu sikap atau nilai, kecerdasan, fisik, dan keterampilan (psikomotorik), sehingga

siswa akan dewasa dan mandiri, yang nantinya dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya dalam Penyempurnaan atau penyesuaian kurikulum 1994 suplemen GBPP mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang dikutip dari Sukadiyanto (2003: 99) menjelaskan bahwa tujuan pendidikan jasmani dan olahraga ialah membantu siswa agar memperoleh derajat kebugaran jasmani, kemampuan gerak dasar, dan kesehatan yang memadai sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya melalui penanaman, pengertian, pengembangan sikap positif dalam berbagai aktivitas jasmani.

Adapun tujuan pendidikan jasmani menurut Depdiknas (2003 : 6) adalah :

- a. Meletakkan landasan karakter yang kuat melalui internalisasi nilai dalam pendidikan jasmani
- b. Menumbuhkan kemampuan berpikir kritis melalui tugas - tugas pembelajaran pendidikan jasmani
- c. Mengembangkan sikap sportif, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis melalui aktivitas jasmani.

- d. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis melalui aktivitas jasmani.
- e. Mengembangkan kemampuan gerak dan keterampilan berbagai macam permainan dan olahraga.

Berdasarkan tujuan pendidikan jasmani di atas pembelajaran pendidikan jasmani diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar sepanjang hayat. Pendidikan jasmani yang diberikan di sekolah harus mengacu pada kurikulum pendidikan jasmani yang berlaku. Materi yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan harus benar-benar dipilih sesuai dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan anak. Pencapaian tujuan pendidikan jasmani dipengaruhi oleh faktor guru, siswa, kurikulum, sarana dan prasarana, lingkungan dan sosial, faktor-faktor di atas antara yang satu dengan yang lain saling berhubungan sehingga benar-benar harus di perhatikan.

C. Tugas, Peranan Guru Pendidikan Jasmani

Profesi pendidikan merupakan status profesional pekerjaan atau jabatan guru yang menggambarkan

kedudukan dan martabat jabatan atau pekerjaan guru dalam masyarakat baik dilihat dari status akademis, ekonomis maupun organisasi profesional. Pekerjaan guru sudah dapat dikatakan sebagai suatu profesi. Di Indonesia guru telah tergabung dalam Persatuan Guru Republik Indonesia (PGRI) dan ini telah memiliki kode etik, yaitu kode etik guru.

Agar guru dapat melaksanakan tugas mengajar dengan baik diperlukan seperangkat kemampuan yang harus dikuasainya. Seperangkat kemampuan itu antara lain, kemampuan profesional yang disebut dengan kompetensi profesional. Kompetensi adalah usaha untuk menggambarkan apa yang diharapkan, dikehendaki, didambakan, diantisipasi, dilatih dan sebagainya. Kompeten “Berada dalam diri seseorang yang berupa kemampuan atau kecakapan untuk melakukan dan berkaitan dengan pola - pola perilaku yang dapat diamati”. Sutomo (1998: 2).

Menurut Sukintaka (2000: 25) Tugas guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah :

- a. Mengajar dan mendidik aktivitas jasmani
- b. Menyelenggarakan ekstrakurikuler

- c. Pengadaan, pemeliharaan, dan pengaturan alat dan fasilitas pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.
- d. Menyelenggarakan pertandingan
- e. Mengajar pendidikan kesehatan

Adapun tugas, peran dan tanggung jawab guru menurut Rusli Ibrahim (2000: 3) adalah sebagai berikut :

- 1) *Planner* (perencana) dalam mempersiapkan suatu proses kegiatan belajar mengajar
- 2) *Organizer* (pelaksana) kegiatan belajar mengajar dengan jalan menciptakan situasi, memimpin, mengelola, merancang, menggerakkan dan mengarahkan kegiatan belajar mengajar sesuai rencana.
- 3) *Evaluator* (penilai) suatu proses dan hasil kegiatan belajar mengajar.
- 4) *Teacher, Counselor* (pembimbing) peserta didik dalam membantu mengidentifikasi gejala-gejala kesulitan belajar, melakukan

D. Gerak Dasar Motorik / Manipulatif

Kemampuan Motorik berasal dari bahasa Inggris yaitu Motor Ability, gerak (motor) merupakan suatu aktivitas yang sangat penting bagi manusia, karena dengan gerak (motor) manusia dapat meraih sesuatu yang menjadi harapannya. Menurut Rusli Lutan (1988: 96), mengatakan bahwa “kemampuan motorik adalah kapasitas seseorang yang berkaitan dengan pelaksanaan dan peragaan suatu keterampilan yang relatif melekat setelah masa kanak-kanak”. Menurut Sukadiyanto (1997: 70), mengatakan bahwa “kemampuan motorik adalah suatu kemampuan seseorang dalam menampilkan keterampilan gerak yang lebih luas serta diperjelas bahwa kemampuan motorik suatu kemampuan umum yang berkaitan dengan penampilan berbagai keterampilan atau tugas gerak”.

E. Metode Bermain

1. Pengertian Metode Bermain

Untuk mengetahui metode secara tepat dapat kita lihat penggunaan kata metode dalam bahasa Inggris. Dalam bahasa Inggris terdapat kata *way* dan kata *method*. Dua kata ini sering diterjemahkan “cara” dalam bahasa Indonesia. Sebenarnya yang lebih layak diterjemahkan “cara” adalah kata *way* itu, bukan kata *method*.

Metode ialah istilah yang digunakan untuk mengungkapkan pengertian "cara yang tepat dan cepat dalam melakukan sesuatu". Ungkapan "paling tepat dan cepat" itulah yang membedakan *method* dan *way* (yang juga berarti cara) dalam bahasa Inggris.

Karena metode merupakan cara yang paling tepat dan cepat, maka urutan kerja dalam suatu metode harus diperhitungkan benar-benar secara ilmiah. Karena itulah suatu metode adalah merupakan hasil eksperimen. Kita tahu suatu konsep yang dieksperimenkan harus lebih lulus teori, dengan kata lain suatu konsep yang telah diterima secara teoritis yang lebih dieksperimenkan. Tafsir (1995 : 9).

Menurut Poerwadarminta (2001 : 620) menjelaskan bahwa bermain berasal dari kata 'main' yang memiliki arti berbuat sesuatu untuk menyenangkan hati dengan menggunakan alat-alat atau tidak. Kata bermain mungkin terdengar kurang serius, hanya untuk mengisi waktu luang saja, walaupun tidak dilakukan oleh anak. Padahal bagi anak-anak kegiatan bermain merupakan kegiatan yang sangat mutlak dibutuhkan, sebab dunia anak adalah dunia bermain, bagaimana

mereka memahami dunianya adalah melalui bermain.

Bermain merupakan pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak. Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi diri sendiri. Melalui bermain anak memperoleh pembatasan dan memahami kehidupan.

Para ahli psikologi anak menekankan pentingnya bermain bagi anak. Bagi anak-anak, bermain merupakan kegiatan yang alami dan sangat berarti. Dengan bermain anak mendapat kesempatan untuk mengadakan hubungan yang erat dengan lingkungan. Hamalik (1992 : 104).

Rahman (2002 : 85 – 86) menjelaskan bahwa bermain adalah kegiatan yang dapat menimbulkan kesenangan bagi anak dan bermain dilakukan dengan sukarela tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Kegiatan bermain tersebut tidak mempunyai aturan kecuali yang ditetapkan oleh pemain itu sendiri. Anak mendapatkan kebahagiaan dan kegembiraan melalui kegiatan bermain.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan arti bermain merupakan macam-macam bentuk

kegiatan yang memberi kepuasan pada diri anak, baik menggunakan alat maupun tidak menggunakan alat, dan bahan bermain terkandung dalam kegiatan dan yang secara imajinatif ditransformasi sepadan dengan orang dewasa.

Bermain merupakan kegiatan santai, menyenangkan tanpa tuntutan (beban) bagi anak. Bermain juga merupakan kebutuhan yang *esensial* bagi anak. Melalui bermain anak dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreatifitas, emosi, sosial, nilai, bahasa dan sikap hidup.

2. Tujuan Bermain

Bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak. Meski bermain adalah kegiatan santai yang menimbulkan kesenangan dan dilakukan dengan suka rela tanpa ada paksaan dari orang lain, namun bermain mempunyai tujuan. Tujuan bermain adalah membantu mengembangkan kepribadiannya, yakni aspek intelektual, aspek keterampilan, aspek emosional dan aspek sosial. Untuk lebih jelasnya dari tujuan bermain tersebut adalah sebagai berikut:

a. *Aspek intelektual*. Dengan bermain anak akan mampu berfikir efektif, objektif dan efisien, misalnya

ketika mereka harus menempatkan potongan-potongan gambar secara tepat pada puzzle.

b. *Aspek keterampilan*. Dengan bermain maka keterampilan anak akan terlatih, misalnya: menyusun, melempar, meloncat, berlari-lari dan lain sebagainya.

c. *Aspek emosional*. Bermain dapat meningkatkan kualitas emosional anak, baik perasaan kasih sayang, sportifitas, kesenangan, persaan gembira dan lain-lain.

d. *Aspek sosial*. Dengan bermain anak akan lebih mampu menjalin hubungan sosial dengan temannya. Bagaimana ia menjalin persatuan kekompakan dan lain-lain.

3. Manfaat bermain

Pieget yang dikutip Hamalik (1992 : 104), memandang permainan sebagai perkenalan dan arena anak untuk melatih perilaku berfikir simbolis dan memecahkan masalah. Disamping itu permainan sangat penting untuk melatih otot-otot, keterampilan, fisik, keseimbangan, kerja sama dengan orang lain, belajar bercakap-cakap, persahabatan dan latihan tatakrama. Permainan juga akan memberikan kepuasan emosional yang diperolehnya dari kehidupan berkelompok, berprestasi, pengakuan dari orang lain dan kebebasan.

Dengan kata lain permainan akan memberikan kesempatan kepada anak untuk melatih keterampilan-keterampilan fisik, keterampilan-keterampilan sosial, dan mendapat kepuasan emosional dan latihan intelektual.

Tidak hanya itu, bermain juga masih memiliki banyak manfaat sebagaimana yang dikemukakan oleh beberapa ahli psikolog diantaranya: Tedjasaputra (2007 : 38 – 46) mengemukakan beberapa manfaat bermain bagi perkembangan anak, antara lain:

a. Manfaat bermain sebagai perkembangan fisik.

Bila anak mendapatkan kesempatan kegiatan yang banyak melibatkan tubuh, akan membuat tubuh anak menjadi sehat, alat-alat tubuh akan tumbuh dan menjadi kuat. Selain itu anggota tubuh mendapat kesempatan untuk digerakkan. Dengan demikian anak dapat menyalurkan tenaga (energi) yang berlebihan sehingga ia tidak merasa gelisah.

b. Manfaat bermain sebagai perkembangan aspek motorik.

Pada anak usia tiga bulan ia akan berusaha meraih mainan yang berada di tempat tidurnya, dan untuk meraih mainan tersebut ia perlu

belajar untuk mengkoordinasikan gerakan mata dengan tangan. Usia satu tahun misalnya, anak suka memainkan pensil untuk membuat coretan-coretan, secara tidak langsung ia melakukan gerakan halus yang diperlukan dalam menulis.

Usia sekitar dua tahun ia sudah dapat membuat coretan benang kusut. Usia sekitar tiga tahun ia dapat membuat garis lengkung. Usia gerak lokomotor sekitar empat atau lima tahun anak mulai belajar menggambar bentuk tertentu yang biasanya merupakan gabungan dari bentuk geometri misalnya gambar rumah, orang dan lain-lain.

Aspek motorik kasar juga dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain. Sebagai contoh, dapat diamati pada anak yang sedang bermain lari berkejar-kejaran untuk menangkap temannya.

c. Manfaat bermain sebagai perkembangan aspek sosial.

Dengan berkembangnya usia, anak perlu belajar berpisah dengan pengasuh atau ibunya, ia butuh diyakinkan bahwa perpisahan itu hanya berlangsung sesaat saja misalnya melalui permainan 'cilukba' dan petak umpet. Ia akan memperoleh pengalaman tersebut. Melalui bermain peran atau pura-pura anak juga belajar

bagaimana berlaku sebagai orang tua (ibu atau ayah), guru, dokter dan lain-lain.

METODELOGI PENELITIAN

A. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Kelas III SD Negeri 1 Purwawinangun Kecamatan Kuningan Kabupaten Kuningan. Peneliti memilih SD Negeri 1 Purwawinangun sebagai tempat penelitian karena peneliti merupakan guru di sekolah tersebut dan sebagai guru Olahraga SD Negeri 1 Purwawinangun.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 23 Agustus 2013 sampai dengan 16 Oktober 2013. Adapun jadwal penelitian secara terperinci adalah sebagai berikut:

3. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas merupakan salah satu upaya guru atau praktisi dalam bentuk berbagai kegiatan yang dilakukan untuk memperbaiki keadaan yang tidak/ kurang memuaskan dan atau untuk meningkatkan mutu pelajaran di kelas. Penelitian Tindakan Kelas merupakan kegiatan yang langsung berhubungan

dengan tugas guru/ praktisi di lapangan. Singkatnya Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian praktis yang bertujuan untuk memperbaiki praktik pembelajaran yang ada.

4. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa-siswi kelas III SD Negeri 1 Purwawinangun Kecamatan Kuningan Kabupaten Kuningan tahun pelajaran 2013/2014 sebanyak 37 siswa.

B. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Kegiatan pengumpulan data dilakukan dengan

1. Observasi

Observasi dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung yang dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan praktisi. Data observasi merupakan data yang diperoleh berupa latar kelas dan kegiatan pembelajaran yang didalamnya termasuk perilaku guru dan perilaku siswa selama pembelajaran berlangsung. Adapun instrumen observasi yang digunakan dalam pengumpulan data adalah lembar observasi kinerja guru dan aktivitas siswa.

2. Catatan Lapangan

Catatan lapangan diperoleh sebagai deskripsi dari gambaran tentang aktifitas pembelajaran yang berisi tentang interaksi antara siswa

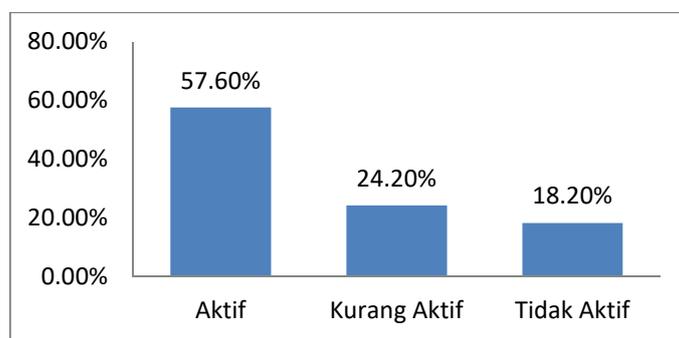
dengan siswa maupun siswa dengan guru. Adapun instrumennya adalah lembar catata lapangan

- a. Membuat diagram *histogram/polygon* dan lingkaran (*piechart*) hasil uji kompetensi siswa (test)

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Paparan Data Hasil Penelitian

Hasil rekapitulasi menunjukkan bahwa dari 37 siswa yang hadir terdapat 21 siswa atau 57,6% belajar secara aktif, 9 siswa atau 24,2% belajar kurang aktif sedangkan sisanya 7 siswa atau 18,2% belajar tidak aktif. Untuk lebih jelasnya perbandingan siswa yang tuntas dengan siswa yang tidak tuntas pada siklus siklus I dapat dilihat pada gambar berikut



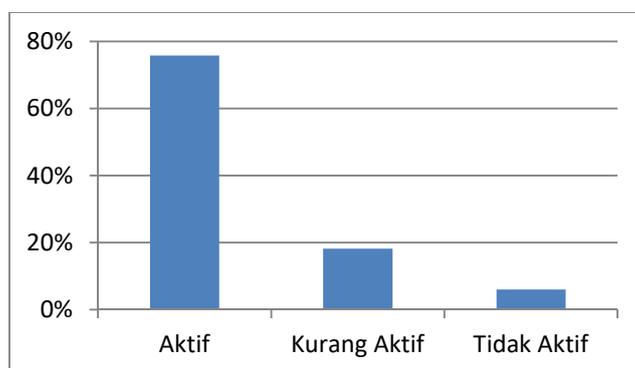
Gambar 4.1.

Keaktifan Siswa Pada Siklus I

Hasil Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II

Hasil rekapitulasi menunjukkan bahwa dari 37 siswa yang hadir terdapat 27 siswa atau 75,8% belajar secara aktif, 7 siswa atau 18,2% belajar kurang aktif

sedangkan sisanya 3 siswa atau 6,0% belajar tidak aktif. Untuk lebih jelasnya perbandingan siswa yang tuntas dengan siswa yang tidak tuntas pada siklus siklus I dapat dilihat pada gambar berikut



Gambar 4.2

Keaktifan Siswa Pada Siklus II

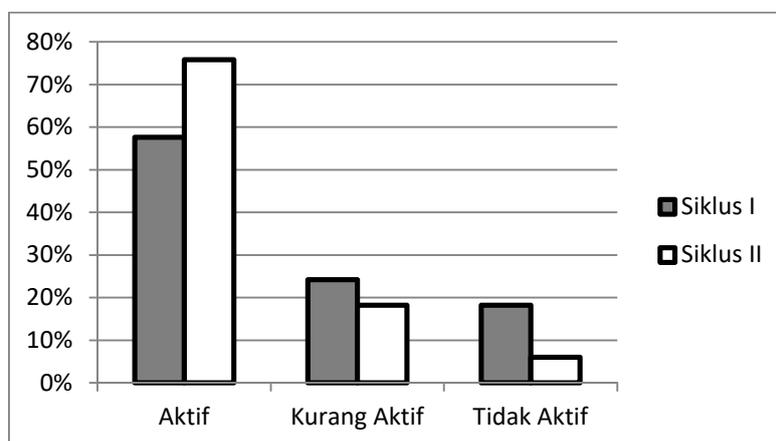
Berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktifitas siswa diperoleh

bahwa dari 37 siswa yang hadir terdapat 21 siswa atau 57,6% belajar

secara aktif, 9 siswa atau 24,2% belajar kurang aktif sedangkan sisanya 7 siswa atau 18,2% belajar tidak aktif.

Hal tersebut menunjukkan bahwa aktifitas pembelajaran siswa belum menunjukkan aktifitas belajar siswa yang diharapkan. Siswa yang terlibat aktif secara percaya diri dalam pembelajaran baru mencapai 57,6% sehingga hampir setengah dari jumlah siswa belum mampu menunjukkan pembelajaran yang aktif.

Hasil pengamatan terhadap aktifitas siswa yang mengalami peningkatan yang signifikan dimana aktifitas belajar siswa dari 37 siswa yang hadir terdapat 27 siswa atau 75,8% belajar secara aktif, 7 siswa atau 18,2% belajar kurang aktif sedangkan sisanya 3 siswa atau 6,0% belajar tidak aktif. Adapun perbandingan aktifitas pembelajaran siklus I dengan siklus II dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.3

Perbandingan Keaktifan Siswa Pada Siklus I dan Siklus II

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Kinerja guru mengalami peningkatan pada setiap perbaikannya dan puncaknya pada siklus II guru telah mampu menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan
2. Aktivitas siswa mengalami peningkatan dimana pada siklus I hanya sebagian siswa yang aktif dalam pembelajaran sedangkan pada siklus II siswa terlihat lebih aktif dari awal pembelajaran dipilih tersebut.
3. Lembaga Sekolah
Sekolah hendaknya membantu guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran melalui penyediaan sarana dan prasarana sekolah

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Arma. Dan Agus Manaji, 1994. *Dasar – Dasar Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Depertemen Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Ahiri dan Hafid, 2011. *Evaluasi Pembelajaran dalam Konteks KTSP*. Bandung: Humaniora

sampai akhir pembelajaran. Pada siklus II terdapat 75,8% siswa mau belajar secara aktif dan percaya diri.

B. Saran

Saran-saran ditujukan kepada:

1. Siswa

Hendaknya siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran dan percaya diri dalam menunjukkan kemampuan.

2. Guru

Guru hendaknya menggunakan metode pembelajaran yang tepat serta memaksimalkan penggunaan metode pembelajaran yang telah

Aip Syarifudin, 1992. *Atletik*. Jakarta: Depertemen Penelitian dan Kebudayaan.

Bustami, 2011. *Penjaminan Mutu Pelayanan Kesehatan dan Akseptabilitasnya*. Jakarta : Erlangga.

Depdiknas, 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.

Depdiknas, 2003. *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD/MI. (Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan)*. Jakarta : Depdiknas

Eddy Purnomo, 2007. *Dasar – Dasar Gerak Atletik*. Yogyakarta: Alfamedia

- Hibama S Rahman, 2002. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Galah.
- Husdarta dan Saputra, 2010. *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Alfabet
- Isnaini dan Suranto, 2010. *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti PPTK
- Kosasih Djahiri, 1992. *Dasar-Dasar Metodologi Pengajaran*. Bandung : Jurusan PMPKN. Lab PMPKN. FPIPS IKIP.
- Mashar, Ali, M., 2010. *Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan XI*.
- Muhajir, 2007. *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: Yudistira
- Nadisah, 1992. *Pengembangan Kurikulum Pendidikan jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Depdikbud
- Nasir Rosyidi, 1983. *Pedoman Olahraga*. Solo: Tiga Serangkai
- Rusli Ibrahim, 2000. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Rusli Lutan, 1998. *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Penjaskes*. Jakarta: Depdikbud
- Suherman, 2004. *Kurikulum Berbasis Kompetensi Pendidikan*. Jakarta : Depdiknas.
- Sukintaka, dkk., 2000. *Permainan dan Metodik untuk SGO* . Bandung: Remaja Karya Offset.
- Suryosubroto, 2004. *Manajemen Pendidikan di Sekolah*. Jakarta: Rineka. Cipta
- Tedjasaputra, Maykes, 2007. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta : Grasindo
- Undang, Gunawan, 2008. *Teknik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung. Sayagatama.
- Yoyo Bahagia, 2011. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani untuk SD*. Bandung : UPI