



## **PENINGKATKAN PEMBELAJARAN GERAK DASAR MELALUI MODEL PERMAINAN INOVATIF PADA SISWA KELAS III SD NEGERI BALAPULANG KULON 05**

**Iwan Purwanto**<sup>✉</sup>

Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,  
Universitas Negeri Semarang, Indonesia

### **Info Artikel**

*Sejarah Artikel:*

Diterima Agustus 2013  
Disetujui Oktober 2013  
Dipublikasikan  
November 2013

*Keywords:*

**Learning Outcomes, basic movement and games or innovative**

### **Abstrak**

Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana meningkatkan hasil pembelajaran gerak dasar melalui permainan inovatif bagi siswa kelas III SD Negeri Balapulang Kulon 05? Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil pembelajaran gerak dasar melalui model permainan inovatif bagi siswa kelas III SD Negeri Balapulang Kulon 05. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas yang berbentuk proses penkajian berdaur, yang terdiri dari empat tahapan yaitu: perencanaan, tindakan, observasi dan reflektif. Instrument penelitian ini menggunakan check list untuk mencatat sikap dan kejadian yang terjadi dalam pembelajaran yang dipandang penting dan telah ditetapkan akan diselidiki. Dari hasil pengamatan yang diperoleh dengan bantuan check list dapat diperoleh hasil bahwa prosentase kemampuan aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebelum diadakan penelitian yaitu 68%, 64%, dan 59%. Setelah diberikan pembelajaran pada siklus 1 terjadi peningkatan kemampuan kognitif meningkat menjadi 73%, kemampuan afektif 77%, dan kemampuan psikomotor 68%. Karena ada aspek yang belum mencapai ketuntasan, maka diadakan siklus 2 semua aspek dinyatakan tuntas yaitu kognitif 86%, afektif 91%, dan psikomotor 86%. Kesimpulan adalah melalui pembelajaran penjasorkes menggunakan pendekatan model inovatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa mencapai ketuntasan belajar untuk semua aspek yaitu aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor pada Siswa Kelas III SD Negeri Balapulang Kulon 05 Semester II Tahun Pelajaran 2012/2013. Beberapa saran peneliti antara lain, guru penjasorkes SD hendaknya mempertimbangkan penggunaan pendekatan permainan inovatif karena telah terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai ketuntasan belajar dalam pembelajaran gerak dasar. Dalam penerapan pembelajaran penjasorkes menggunakan pendekatan permainan inovatif agar mencapai hasil yang optimal guru perlu merencanakan skenario pembelajaran yang memprioritaskan pada keterlibatan secara aktif dan menyenangkan dari seluruh siswa dalam kegiatan pembelajaran.

### **Abstract**

Issues raised in this study is how to improve the learning outcomes of basic motion through an innovative game for the third grade students of SD Negeri 05 Balapulang Kulon?. The purpose of this study was to determine the basic motion improvement of learning outcomes through innovative game model for third-grade students of SD Negeri 05 Balapulang Kulon. Subjects were observed and Class III Elementary School Students Balapulang Kulon 05 Semester II in 2013, amounting to 22 students. Object of this study is the result of learning the basic motion through an innovative approach to the game. The research was conducted in May of 2013 that took place in the elementary school yard Balapulang Kulon 05. This study uses classroom action research in the form of shaped penkajian process cycle, which consists of four stages: planning, action, observation and reflective. The research instrument using the check list to record the attitudes and events that occur in learning deemed important and have been set will be investigated. From the observations obtained with the help of a check list can be obtained that the percentage of cognitive abilities, affective and psychomotor of Elementary School Students in Grades III Balapulang Kulon 05 before the research is 68%, 64%, and 59%. After learning in cycle 1 was given an increase in cognitive ability increased to 73%, 77% affective abilities and psychomotor skills 68%. Because there are aspects that have not reached mastery, then held a second cycle that

*is otherwise completed all aspects of the cognitive 86%, 91% affective, and psychomotor 86%. Conclusion is through learning Penjasorkes using innovative modeling approach can improve learning outcomes for students achieve mastery learning all aspects: cognitive, affective, and psychomotor in Class III Elementary School Balapulang Kulon 05 Semester II Academic Year 2012/2013. Some suggestions include researchers, teachers should consider the use of Penjasorkes SD innovative approach to the game because it has been proven to improve learning outcomes of students achieve mastery learning in learning basic movement. In the application of learning Penjasorkes using innovative approaches in order to achieve the game that teachers need to plan optimal learning scenarios that put more on the active involvement and fun of all students in learning activities.*

© 2013 Universitas Negeri Semarang

---

✉ Alamat korespondensi:

Gedung F1 Lt. 2, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229  
E-mail: iwanpurwanto93@gmail.com

ISSN 2252-6773

## PENDAHULUAN

Pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani di dalamnya diajarkan beberapa macam cabang olahraga yang terangkum kurikulum pendidikan jasmani. Salah satu cabang olahraga yang diajarkan dalam pendidikan jasmani yaitu gerak dasar.

Salah satu masalah utama dalam pendidikan jasmani di Indonesia dewasa ini adalah belum efektifnya pengajaran pendidikan jasmani di sekolah-sekolah, kondisi rendahnya kualitas pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya terbatasnya kemampuan guru pendidikan jasmani dan terbatasnya sumber-sumber yang digunakan untuk mendukung proses pengajaran pendidikan jasmani. Kualitas guru pendidikan jasmani di sekolah dasar pada umumnya kurang memadai.

Ada model yang dapat dilakukan oleh pendidik untuk meningkatkan kesenangan siswa dalam bergerak. Salah satunya dengan permainan inovatif. Permainan inovatif merupakan pembelajaran yang berbasis pada PAIKEM atau pembelajaran bermakna yang dikembangkan dengan cara membantu peserta didik membangun keterkaitan antara informasi (pengetahuan) baru dengan pengalaman (pengetahuan lain) yang telah dimiliki dan dikuasai peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pra penelitian yang dilakukan di SD Negeri Balapulang Kulon 05 pada mata pelajaran pendidikan jasmani khususnya pada materi gerak dasar, siswa kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Siswa sering mengeluh dan meminta kepada guru pendidikan jasmani untuk melakukan permainan seperti kasti, sepakbola, atau bola voli.

Salah satu pendekatan dalam pembelajaran yang dapat digunakan dalam hal ini adalah pendekatan pembelajaran dengan mengarah pada permainan kompetisi secara individu maupun kelompok melalui model permainan inovatif. Suatu pendekatan pembelajaran ini dapat membantu siswa

mempelajari keterampilan gerak dasar dan mempelajari teknik gerak dasar atletik dengan mudah dan benar.

Model permainan inovatif dalam pembelajaran gerak dasar ini dibuat suatu permainan yang mengandung unsur kompetisi dan terdiri dari rangkaian gerak multilateral (kombinasi gerak jalan, lari, lompat dan lempar). Keadaan ini akan membantu menumbuhkan motivasi dan antusiasme dalam pembelajaran gerak dasar.

Dari permasalahan umum yang dihadapi guru pendidikan jasmani dalam menyampaikan materi gerak jalan, lari, lompat, dan lempar maka peneliti merasa tertarik melakukan penelitian tindakan kelas pada siswa kelas III SD Negeri Balapulang Kulon 05 dengan judul "Meningkatkan Pembelajaran Gerak Dasar Melalui Model Permainan Inovatif Pada Siswa Kelas III SD Negeri Balapulang Kulon 05 Semester II Tahun Pelajaran 2012/2013". Permasalahan ini peneliti temukan ketika observasi di SD Negeri Balapulang Kulon 05 yaitu pembelajaran gerak jalan, lari, lompat dan lempar.

Berdasarkan latar belakang masalah dan kajian teoritik di atas, proses pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SD Negeri 2 Kertanegara, Kecamatan Kertanegara, Kabupaten Purbalingga masih berjalan monoton dan tidak ada variasi metode atau alat yang digunakan, dalam setiap kegiatan pembelajaran dan hanya berpacu pada buku ajar serta materi yang sesungguhnya. Sebagai alternatif pembelajaran yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan modifikasi balok berjenjang dan karet gelang sebagai pengganti mistar di SD Negeri 2 Kertanegara pada siswa kelas V dalam pembelajaran lompat tinggi.

### Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir tersebut diatas, maka dapat dikemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran balok berjenjang dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa materi lompat tinggi gaya *straddle* pada siswa kelas V SD Negeri 2 Kertanegara Kecamatan

Kertanegara Kabupaten Purbalingga tahun pelajaran 2012/2013.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas. Desain penelitian terdiri dari empat komponen yaitu rencana, tindakan, pengamatan/observasi, dan refleksi.

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan mulai 23 Mei 2013 sampai selesai. Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan di SD Negeri Balapulna Kulon 05, Kabupaten Tegal. Subjek Penelitian Tindakan Kelas ini adalah siswa-siswi kelas III SD Negeri Balapulung Kulon 05 tahun ajaran 2012/2013 yang berjumlah 22 anak.

## **HASIL PENELITIAN**

Dalam penelitian ini terdapat tiga aspek yang diamati hasil dan perkembangannya, yaitu aspek afektif, kognitif, dan psikomotor.

### **1. Pengamatan Aspek Afektif**

Hasil pengamatan perilaku siswa pada pra siklus, persentase rata-rata siswa mencapai 64% dan pada waktu pelaksanaan siklus I hasil belajar siswa pada aspek afektif mengalami kenaikan hasil belajar yaitu dengan prosentase ketuntasan belajar mencapai 77% yang dinyatakan dengan kriteria baik, ini menunjukkan bahwa siswa sudah mengerti terhadap tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dengan demikian, pada siklus II perlu adanya penjelasan lebih lanjut terhadap tujuan pembelajaran yang ingin dicapai serta guru harus selalu memberikan motivasi yang dapat mendorong siswa lebih berkompotensi secara sportif dengan memberikan nilai tambah kepada siswa apabila semua anggota kelompok menaati peraturan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini yang mendorong dilanjutkan pada siklus II.

Setelah dilakukan pembelajaran pada siklus II dengan materi yang sama yaitu gerak dasar melalui pendekatan permainan inovatif persentase rata-rata hasil belajar siswa mencapai 91% yang juga dinyatakan sangat baik, ini

menunjukkan siswa sudah semakin mengetahui terhadap tujuan pembelajaran. Dengan demikian terjadi adanya peningkatan antara siklus I dan siklus II sebesar 14% maka sudah terjadi sesuai harapan untuk mencapai ketuntasan belajar bagi siswa untuk materi gerak dasar.

### **2. Pengamatan Aspek Kognitif**

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada Pra Siklus hasil belajar siswa pada aspek kognitif mencapai 68% dan pada siklus I hasil belajar siswa pada aspek kognitif dengan prosentase ketuntasan mencapai 73%. Sedangkan pada siklus ke II rata-rata hasil belajar siswa dengan prosentase ketuntasan sebesar 86% sehingga hasil belajar siswa pada aspek kognitif dinyatakan dengan kriteria baik karena mengalami kenaikan prosentase ketuntasan belajar

### **3. Pengamatan Aspek Psikomotor**

Hasil belajar siswa pada aspek psikomotor pada pra siklus mencapai 59% hal ini menunjukkan masih dibawah harapan dari ketuntasan belajar siswa. Pada siklus I terjadi peningkatan walau hanya sedikit yaitu dengan persentase ketuntasan 68% yang dinyatakan masih belum tuntas karena masih dibawah kriteria ketuntasan belajar minimum yaitu mencapai 70%, ini menunjukkan siswa masih merasa kesulitan dan belum siap dalam melakukan atau menerima materi pembelajaran gerak dasar melalui pendekatan permainan inovatif. Sedangkan hasil pengamatan pada siklus II mencapai 86% yang dinyatakan dengan kriteria sangat baik dan terjadi peningkatan yang tinggi yaitu 18% ini menunjukkan siswa sudah siap dalam menerima pembelajaran dan tidak merasa kesulitan dalam mempraktikkan model pembelajaran yang dibuat oleh peneliti

### **4. Pembahasan**

Adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran penjasorkes Pada Siswa Kelas III SD Negeri Balapulung Kulon 05 Semester II Tahun Pelajaran 2012/2013 tidak lepas dari baiknya strategi pembelajaran yang

digunakan guru, dimana melalui penggunaan pendekatan permainan inovatif menjadikan kegiatan pembelajaran pola sesuai dengan karakteristik fisik siswa.

Melalui penerapan pendekatan Permainan Inovatif Pada Siswa Kelas III SD Negeri Balapulang Kulon 05 Semester II Tahun Pelajaran 2012/2013 menjadikan kegiatan pembelajaran inovatif yang dilaksanakan guru dapat sesuai dengan karakteristik fisik siswa dengan ukuran tubuhnya yang masih kecil, dapat menarik perhatian siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dan dapat memudahkan siswa untuk belajar.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **a. Simpulan**

Melalui pembelajaran penjasorkes menggunakan pendekatan model permainan inovatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa mencapai ketuntasan belajar untuk semua aspek yaitu aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor pada Siswa Kelas III SD Negeri Balapulang Kulon 05 Semester II Tahun Pelajaran 2012/2013. Permainan Inovatif dapat meningkatkan pembelajaran gerak dasar siswa dan pembelajaran menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

memunculkan jati dirinya untuk terobsesi menjadi juara, manfaat pembelajaran tersebut sangat berguna bagi kesehatan jasmani dan rohani. Beberapa hal yang perlu diperhatikan guru hendaknya lebih inovatif dan kreatif dalam menerapkan metode untuk menyampaikan materi pembelajaran yang sederhana tetapi tetap mengandung unsur materi yang diberikan, agar siswa tidak terlalu jenuh dan dapat berperan aktif dalam mengikuti pembelajaran olahraga.

### **b. Saran**

Pembelajaran gerak dasar melalui permainan inovatif hendaknya digunakan karena terbukti dapat meningkatkan aktivitas gerak anak dan anak menjadi lebih senang dalam mengikuti pembelajaran gerak dasar.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Agus Kristiyanto. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas* (dalam pendidikan jasmani dan kepelatihan olahraga). Surakarta: UPT Penerbit dan Pencetakan UNS (UNS Press).

Aip Syarifuddin, 1992. *Atletik. (n.d)*: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Depdikbud.

H.E. Mulyasa. 2009. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Max Darsono, 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: IKIP Semarang Press

Slameto. 2010. *Belajar Dan Faktor – Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Suharsimi A, Suhardjono dan Supardi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

<http://pendidikanjasmaniAriansaldi.html>  
(Diakses 24 Maret 2013)

<http://hilman.web.id/posting/blog/827/pengertian-fungsi-dan-prosedur-evaluasi-pembelajaran.html>  
(Diakses 24 Maret 2013)

<http://wawan-junaidi.blogspot.com/2010/04/fungsi-evaluasi.html> (Diakses 24 Maret 2013)

<http://weblog-pendidikan.blogspot.com/2009/09/fungsi-dan-tujuan-evaluasi-pembelajaran.html> (Diakses 24 Maret 2013)