

PENGUNAAN RAGAM PERMAINAN KINESTETIK SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN GERAK DASAR SDN SAWUNGGALING VIII/389 SURABAYA

Toton Aristono^{1✉}, Abdul Rachman Syam Tuasikal², Moedajanah³

^{1,2}Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

³SDN Sawunggaling VIII/389, Dinas Pendidikan Kota Surabaya, Indonesia

e-mail : totonaris12@gmail.com¹, rachmantuasikal@unesa.ac.id², moedajanah8@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil pengamatan yang telah dilakukan terhadap siswa kelas II SDN Sawunggaling VIII/389 Surabaya, bahwa masih banyak siswa yang kesulitan dalam mempraktikkan keterampilan gerak dasar. Hal tersebut terlihat dari masih banyak siswa yang mendapatkan penilaian dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan gerak dasar siswa SDN Sawunggaling VIII/389 Surabaya melalui penggunaan ragam permainan kinestetik. Metode yang dipilih dalam penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas dengan 2 siklus. Subyek penelitian yaitu seluruh siswa kelas II yang berjumlah 27 siswa, dengan jumlah laki-laki 12 siswa dan siswa perempuan berjumlah 15 siswa. Penelitian dilaksanakan dengan empat tahapan meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Data diperoleh dari hasil observasi dan tes. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis data deskriptif dengan persentase.. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siklus I ketuntasan klasikal mencapai 63% dan siklus II ketuntasan klasikal mencapai 85%. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat dikatakan nilai secara klasikal tercapai pada siklus II.. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan ragam permainan kinestetik dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar siswa SDN Sawunggaling VIII/389 Surabaya

Kata Kunci: permainan kinestetik, hasil belajar, gerak dasar

USING VARIETY OF KINESTHETIC GAMES AS AN EFFORT TO IMPROVE BASIC MOVEMENT SKILLS OF STUDENTS AT SDN SAWUNGGALING VIII/389 SURABAYA

ABSTRACT

This research was conducted due to the observation result of class II students SDN Sawunggaling VIII/389 Surabaya that there are still many students who have difficulty practicing basic movement skills. Based on the observation, there are still many students who get an assessment under the Minimum Completeness Criteria (KKM). This study aimed to determine the increase in basic movement skills of SDN Sawunggaling VIII/389 Surabaya students through the use of a variety of kinesthetic games. The method chosen in this research was classroom action research with two cycles. The research subjects were all students of class II, totaling 27 students, with 12 male students and 15 female students. The research was carried out in four stages including planning, implementing, observing, and reflecting. Data obtained from the results of observations and tests. The data analysis technique used descriptive data analysis techniques with percentages. The results showed that the first cycle of classical completeness reached 63% and the second cycle of classical completeness reached 85%. Based on these results, it can be said that the classical value was achieved in cycle II. Moreover, the results of this study could be concluded that the use of a variety of kinesthetic games can improve the basic movement skills of SDN Sawunggaling VIII/389 Surabaya students.

Keywords: kinesthetic games, learning outcomes, basic movements

Submitted	Final Revised	Accepted	Published
25 April 2023	14 Mei 2023	19 Mei 2023	31 Mei 2023

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses secara terus-menerus dalam kehidupan manusia. Pendidikan jasmani merupakan aspek penting dari sistem pendidikan secara keseluruhan karena membantu siswa tumbuh dan berkembang melalui aktivitas jasmani. Pendidikan jasmani mengarahkan kegiatan anak berdasarkan perkembangan fisik dan mentalnya. Ini berarti bahwa anak dapat memperoleh kemampuan gerak, keterampilan manajemen diri, gaya hidup sehat dan berkontribusi terhadap prestasi mereka melalui pendidikan jasmani yang diarahkan dengan baik (Lumpkin, 2017). Sehingga setiap anak perlu diarahkan pada keterampilan gerak yang mereka butuhkan.

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan mata pelajaran wajib yang harus diterapkan disekolah sebagai mata pelajaran utama yang harus dipelajari semua siswa (Paramitha & Anggara, 2018). Pendidikan jasmani menggunakan aktivitas jasmani atau fisik bertujuan untuk mengembangkan kualitas fisik setiap individu (Advendi & Kolektus, 2020). Penguasaan keterampilan gerak dasar merupakan elemen penting untuk mencapai kompetensi jasmani yang akan menuntun anak memiliki *physical literacy* yang baik. Selain hal tersebut, menurut Chan et al., (2019) bahwa keterampilan gerak dasar siswa berkorelasi positif dengan kompetensi keterampilan geraknya. Hal tersebut menunjukkan bahwa pentingnya anak menguasai keterampilan gerak dasar sejak usia dini karena penguasaan tersebut memiliki dampak yang besar dalam upaya peningkatan aktivitas fisik dan olahraga.

Pendidikan jasmani erat kaitannya dengan gerak dasar. Gerak merupakan usaha manusia untuk mencapai tujuan dari seluruh aktivitas kehidupan manusia, termasuk gerak dalam olahraga (Yanuar, 2019). Keterampilan gerak dasar sendiri diklasifikasikan menjadi tiga kategori yaitu keterampilan gerak non lokomotor, gerak lokomotor dan gerak manipulatif (Resita, 2017). Dimana keterampilan gerak non lokomotor melibatkan keseimbangan statis maupun dinamis dan tidak menyebabkan perpindahan satu tempat ke tempat lain. Kemudian keterampilan gerak lokomotor yaitu gerak yang menyebabkan tubuh berpindah dari satu tempat ke tempat lainnya seperti berjalan, berlari, dan melompat. Ketiga, keterampilan gerak manipulatif merupakan keterampilan gerak menguasai berbagai macam objek seperti menendang, melempar, dan menangkap (Haibach-Beach et al., 2018). Keterampilan gerak dasar tersebut telah dimiliki oleh anak usia sekolah dasar, namun perlu dikembangkan dalam kegiatan proses pembelajaran.

Keterampilan gerak dasar menjadi fokus utama dalam pembelajaran PJOK di sekolah dasar. Tujuan dari hal tersebut yaitu untuk menunjang perkembangan gerak anak (Hanief & Sugito, 2015). Gerak dasar lokomotor merupakan salah satu jenis gerak dasar yang perlu dikembangkan di sekolah dasar (SD) disamping gerak dasar lainnya. Gerak dasar lokomotor merupakan salah satu domain dari gerak dasar fundamental (*fundamental basic movement*), di samping gerak dasar nonlokomotor dan gerak dasar manipulatif (Liu & Chen, 2021). Artinya, setiap anak yang berusia sekolah dasar harus memiliki keterampilan gerak dasar lokomotor yang baik sebagai penunjang dalam melakukan gerakan yang lebih kompleks.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan terhadap siswa kelas II di SDN Sawunggaling VIII/389 Surabaya menunjukkan bahwa keterampilan gerak dasar siswa masih kurang maksimal. Siswa masih mengalami kesulitan dalam mempraktikkan keterampilan gerak dasar. Selain itu, siswa juga terlihat kurang antusias dalam melakukan gerak dasar. Sehingga hal tersebut mengakibatkan banyak siswa yang mendapatkan penilaian di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dimana tingkat ketuntasan yang didapatkan yaitu 50% dari jumlah siswa pada kelas tersebut.

Berdasarkan observasi dan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, perlu adanya inovasi atau media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar siswa. Pembelajaran

melalui permainan merupakan salah satu yang dianggap dapat digunakan untuk menjawab permasalahan siswa SDN Sawunggaling VIII/389 Surabaya. Hal tersebut didasarkan dari beberapa penelitian mengenai peningkatan keterampilan gerak dasar melalui permainan. Hasil penelitian Burstiando & Nurkholis (2018) menunjukkan bahwa permainan *invasi* dan *neeting* dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar siswa sekolah dasar. Penelitian senada juga ditunjukkan oleh Ripandi., et.al (2017) bahwa permainan *rounders* pada materi gerak dasar sangat efektif bagi siswa yaitu sebesar 93%. Seringkali dalam mencapai tujuan pembelajaran guru mengemas materi pembelajaran dalam bentuk permainan, hal itu dikarenakan anak cenderung senang bermain sambil belajar.

Permainan merupakan suatu hal yang dimainkan dengan aturan tertentu yang bertujuan untuk kesenangan dan juga untuk tujuan pendidikan (Adhanisa, et.al, 2016). Permainan dalam pembelajaran digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik (Andriadi & Saputra, 2021). Permainan kinestetik merupakan salah satu permainan yang didalamnya terdapat berbagai macam unsur gerak dasar. Permainan kinestetik sendiri sangat erat kaitannya dengan motorik anak. Motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, otak, dan spinal cord. Anak yang memiliki kecerdasan kinestetik yang baik akan merespon melalui gerak tubuh dengan cepat. Berdasarkan hasil penelitian, desain pembelajaran melalui permainan kinestetik efektif untuk siswa sekolah dasar (Muharam & Kurniawan, 2021). Dengan pendekatan yang menyenangkan dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa, materi yang disampaikan akan mudah dimengerti oleh siswa.

Berdasarkan temuan yang telah diuraikan, perlu adanya solusi yang tepat untuk menghadapi permasalahan tersebut. Hasil kajian yang telah dilakukan untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar siswa SDN Sawunggaling VIII/389 Surabaya, perlu adanya tindakan dengan memberikan model permainan yang sesuai. Pembelajaran melalui permainan dianggap dapat memberikan solusi yang efektif dan efisien. Salah satu permainan yang dipilih yaitu dengan penggunaan ragam permainan kinestetik. Permainan kinestetik seringkali digunakan dalam pembelajaran PJOK. Hal ini terlihat dari berbagai kegiatan pembelajaran yang lebih menonjolkan gerak tubuh. Berdasarkan hasil penelitian, penerapan permainan kinestetik efektif digunakan dalam pembelajaran PJOK bagi siswa sekolah dasar (Syahputri, 2020). Jika dilihat, permainan kinestetik sendiri memiliki gerakan yang sangat beragam. Sehingga guru dapat mengkombinasikan berbagai gerakan untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar siswa. Diharapkan dengan penggunaan ragam permainan kinestetik dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar siswa SDN Sawunggaling VIII/389 Surabaya

KAJIAN TEORI

Masa anak usia sekolah dasar merupakan masa keemasan yang ditandai oleh perubahan yang cepat dalam perkembangan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan nilai-nilai moral (Sukanti, 2018). Dimana anak mengalami perubahan yang sangat drastis baik secara fisik maupun mentalnya. Usia ini adalah usia yang sangat menentukan dalam perkembangan karakter dan kepribadian anak (Khairi, 2018). Hal ini juga sejalan dengan perkembangan penguasaan gerak pada tahap awal pembentukan pola gerak fundamental. Karakteristik yang terdapat pada anak usia sekolah dasar sangat penting, mengingat pada usia tersebut anak mengalami perubahan baik fisik maupun mental yang merupakan hasil perpaduan dari faktor internal maupun eksternal.

Pendidikan jasmani erat kaitannya dengan gerak dasar. Hal ini dikarenakan gerak dasar merupakan awal bagi siswa untuk dapat berkembang dalam aspek psikomotornya. Pada prinsipnya, gerak dasar merupakan suatu pola gerakan yang mendasari suatu gerakan dari gerak yang sederhana sampai dengan gerakan yang kompleks (Bakhtiar, 2015). Gerak tersebut meliputi

berjalan, berlari, melompat dan meloncat. Untuk itu, guru harus senantiasa mengelola pembelajaran seefektif mungkin agar siswa dapat berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Anak-anak usia sekolah dasar memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak-anak yang usianya lebih muda. Salah satu karakteristik siswa sekolah dasar yaitu bermain. Bermain sudah menjadi karakter bagi siswa sekolah dasar yang mana harus dilakukan oleh siswa (Ariyanto et al., 2020). Artinya, anak akan mengisi hidup-hidup dalam kesehariannya dengan bermain. Saat sekolah dasar siswa harus lebih banyak melakukan kegiatan bermain lewat berbagai gerakan dari pada hanya berdiam diri (Nugraheni & Supena, 2019). Karakteristik ini menuntut untuk dilaksanakannya kegiatan pembelajaran yang bermuatan permainan. Perlu dirancang suatu model pembelajaran yang memungkinkan adanya unsur permainan di dalamnya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, pembelajaran melalui permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar pada siswa sekolah dasar (Hidayat, 2023). Dimana guru dapat mengemas pembelajaran melalui berbagai permainan dalam mengembangkan kemampuan keterampilan gerak dasar. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian yang dilakukan oleh Wiji Astuti (2023) menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan kinestetik dapat mengembangkan kebugaran jasmani pada siswa sekolah dasar. Artinya bahwa model pembelajaran melalui ragam permainan yang menarik dan efektif dapat digunakan sebagai cara mengajar pada pembelajaran pendidikan jasmani. Dengan materi gerak yang terprogram dapat meningkatkan kebugaran dan keterampilan gerak dasar siswa.

Dalam ruang lingkup pendidikan jasmani di sekolah dasar, gerak dasar sangat berhubungan dengan permainan. Penggunaan ragam permainan kinestetik dirasa efektif digunakan dalam pembelajaran PJOK. Permainan kinestetik sendiri menuntut ketangkasan tubuh untuk memahami perintah dari otak. Hal ini mengarah pada sejumlah kemampuan seperti kognitif, afektif dan psikomotor. Beberapa manfaat penggunaan ragam permainan kinestetik menurut Retno (2017) diantaranya yaitu permainan kinestetik dapat meyelaraskan gerak tubuh, melatih gerakan pada aktivitas olahraga dan melatih keterampilan fisik anak.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Arikunto, 2006). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada dasarnya bertujuan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan pembelajaran di kelas sekaligus merupakan upaya meningkatkan efektifitas pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan di SDN Sawunggaling VIII/389 Surabaya. Populasi dan sampel yang digunakan pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas II. Jumlah siswa kelas II sebanyak 27 siswa yang terdiri dari 12 siswa putra dan 15 siswa putri. Dari jumlah populasi yang ada diambil secara keseluruhan sehingga penelitian ini dapat dikatakan sebagai penelitian populasi.

Prosedur Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan dalam II siklus. Dimana pada setiap siklusnya dilaksanakan dalam empat tahapan. Tahapan tersebut meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Teknik pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari observasi dan tes. Berdasarkan data yang telah diperoleh selanjutnya dilakukan analisis deskriptif menggunakan teknik persentase. Dimana hal tersebut dilakukan mulai dari hasil observasi dan tes. Dari penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan, diharapkan adanya peningkatan keterampilan gerak dasar pada setiap siklusnya. Dimana tingkat keberhasilan ditentukan jika nilai klasikal siswa mencapai persentase 80%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian dilakukan menggunakan dua siklus sesuai dengan apa yang sudah direncanakan, dan di setiap siklusnya terdiri dari dua pertemuan. Sebelum penelitian ini dilakukan, peneliti melakukan observasi awal. Hal ini dilakukan untuk mengetahui gambaran awal siswa kelas II SDN Sawunggaling VIII/389 Surabaya yang berjumlah 27 siswa. Observasi bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal keterampilan gerak dasar siswa sebelum diberikan tindakan melalui penerapan ragam permainan kinestetik.

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan, diketahui bahwa masih banyak siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran PJOK. Ini dapat dilihat dari sebagian siswa yang belum sepenuhnya memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. Hal tersebut berakibat pada kemampuan gerak dasar siswa yang belum maksimal. Oleh karena itu, perlu adanya variasi model permainan untuk meningkatkan kemampuan keterampilan gerak dasar siswa.

Tabel 1. Rekapitulasi keterampilan gerak dasar sebelum mendapatkan tindakan

Aspek	Skor nilai	Jumlah siswa	Persentase	Kriteria
Keterampilan gerak dasar	≤ 75	12	44 %	Tuntas
	≥ 75	15	56 %	Tidak tuntas

Dari tabel rekapitulasi data kegiatan sebelum mendapatkan tindakan diatas dapat diperoleh keterangan bahwa terdapat 12 siswa yang memiliki kriteria tuntas dengan persentase 44% dan siswa yang masuk dalam kriteria belum tuntas terdapat 15 siswa dengan persentase 56%. Kondisi ini dapat terlihat dari kemampuan siswa kelas II SDN Sawunggaling VIII/389 Surabaya dalam mempraktikkan keterampilan gerak dasar. Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa keterampilan gerak dasar sebelum dilakukan tindakan belum mencapai kriteria nilai ketuntasan klasikal. Oleh karena itu perlu adanya perbaikan guna peningkatan keterampilan gerak dasar siswa.

Penelitian ini dilaksanakan dua siklus dengan menerapkan ragam permainan kinestetik untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar siswa. Rancangan pembelajaran disusun dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Sebelum melakukan tindakan siklus I, peneliti dan guru berdiskusi terkait rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), media pembelajaran dan lembar observasi. Dimana ragam permainan kinestetik dirancang mulai dari gerakan yang sederhana hingga gerakan yang kompleks. Gerakan tersebut terdiri dari gerakan ditempat, berpindah tempat dan gerakan manipulatif. Berdasarkan refleksi keterampilan gerak dasar pada siklus I, dapat dilihat seperti tabel berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi keterampilan gerak dasar siklus I

Aspek	Skor nilai	Jumlah siswa	Persentase	Kriteria
Keterampilan gerak dasar	≤ 75	17	63%	Tuntas
	≥ 75	10	37%	Tidak tuntas

Berdasarkan tabel 2 diatas, dapat diperoleh keterangan bahwa terdapat 17 siswa yang memiliki kriteria tuntas dengan persentase 63%. Siswa yang masuk dalam kriteria belum tuntas terdapat 10 siswa dengan persentase 37%. Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan

kemampuan siswa dalam mempraktikkan keterampilan gerak dasar setelah diberikan tindakan. Berdasarkan refleksi data siklus I dapat dilihat bahwa nilai ketuntasan klasikal belum memenuhi target 80% sehingga perlu adanya perbaikan pada siklus II.

Perencanaan pada siklus II dilaksanakan berdasarkan refleksi pada siklus I. Guru dan peneliti melakukan perbaikan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) berdasarkan evaluasi pada siklus I. Pada siklus I ditemukan kendala seperti ada beberapa siswa merasa kesulitan dalam mempraktikkan gerak dasar melalui permainan kinestetik. Hal ini disebabkan karena permainan kinestetik merupakan hal yang baru bagi mereka. Sehingga pada siklus II, guru dan peneliti memilih permainan kinestetik dengan kesulitan yang lebih rendah sesuai dengan karakteristik siswa. Dari hasil penilaian keterampilan gerak dasar siswa pada siklus II dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 3. Rekapitulasi keterampilan gerak dasar siklus II

Aspek	Skor nilai	Jumlah siswa	Persentase	Kriteria
Keterampilan gerak dasar	≤ 75	23	85%	Tuntas
	≥ 75	4	15%	Tidak tuntas

Berdasarkan tabel 3, dapat diperoleh keterangan bahwa terdapat 23 siswa yang memiliki kriteria tuntas dengan persentase 85%. Siswa yang masuk dalam kriteria belum tuntas terdapat 4 siswa dengan persentase 15%. Oleh karena itu, dapat diketahui bahwa siswa kelas II SDN Sawunggaling VIII/389 Surabaya memperoleh nilai ketuntasan klasikal diatas 80%. Dengan demikian hasil belajar keterampilan gerak dasar melalui ragam permainan kinestetik dapat dikatakan tuntas.

Berikut adalah rekapitulasi pengamatan keterampilan gerak dasar pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel 4:

Tabel 4. Rekapitulasi Keterampilan Gerak Dasar Siswa

Tindakan	Jumlah siswa	Tuntas	Persentase	Tidak tuntas	Persentase
Sebelum tindakan	27	12	44%	15	56%
Siklus I	27	17	63%	10	37%
Siklus II	27	23	85%	4	15%

Berdasarkan tabel 4, keterampilan gerak dasar siswa kelas II SDN Sawunggaling VIII/389 Surabaya mengalami peningkatan di setiap siklusnya. Selain itu, nilai ketuntasan klasikal melebihi target persentase yang ditetapkan sebesar 85% pada siklus II. Dari jumlah siswa kelas II SDN Sawunggaling VIII/389 Surabaya sebanyak 27 siswa, terdapat 4 siswa yang masuk dalam kriteria belum tuntas.

Pembahasan

Tujuan pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui peningkatan keterampilan gerak dasar siswa kelas II SDN Sawunggaling VIII/389 Surabaya. Hal tersebut merupakan tindak lanjut dari observasi yang dilakukan oleh peneliti. Dalam observasi, peneliti menemukan permasalahan dalam pembelajaran PJOK kelas II. Dalam pembelajaran PJOK siswa masih kurang maksimal dalam mempraktikkan keterampilan gerak dasar. Selain itu, siswa juga

terlihat kurang antusias dalam melakukan gerak dasar. Berangkat dari permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan model pembelajaran PJOK melalui permainan.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan pembelajaran melalui permainan guna peningkatan keterampilan gerak dasar dilakukan oleh Andriadi dan Saputra (2021). Penelitian ini menyimpulkan bahwa permainan dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar pada siswa sekolah dasar. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian yang dilakukan Muharram dan Harmono (2021). Penelitian tersebut menunjukkan bahwa desain pembelajaran melalui permainan kinestetik LTBS (lempar tangkap bola estafet) dapat membantu siswa dalam peningkatan keterampilan gerak dasar.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan sebanyak 2 siklus. Siklus I dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah dibuat oleh guru dan peneliti. Pada siklus I terdapat 17 siswa dengan kriteria tuntas dan 10 siswa dengan kriteria tidak tuntas. Jika dipresentase ada 63% siswa yang tuntas dan 37% siswa yang tidak tuntas. Selanjutnya dilanjutkan ke siklus II dikarenakan target nilai klasikal 80% belum terpenuhi. Pada siklus II terdapat 23 siswa atau 85% dengan kriteria tuntas dan 4 siswa atau 15% dengan kriteria tidak tuntas. Dapat dilihat bahwa, pada siklus II terjadi peningkatan nilai klasikal dan telah memenuhi target sebesar 85%. Namun pada siklus II masih terdapat 4 siswa yang masuk dalam kriteria belum tuntas.

Temuan dari penelitian tindakan kelas ini, sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Lucky (2023). Penelitian dengan menerapkan pendekatan permainan dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar lari untuk siswa sekolah dasar. Temuan tersebut juga diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Muharram dan Kurniawan (2021). Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa melalui salah satu jenis permainan kinestetik LTBS (Lempar Tangkap Bola Estafet) dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar.

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan, terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan. Penting bagi guru untuk selalu melakukan inovasi terkait media pembelajaran. Guru harus dapat memilih pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Guru juga harus mempunyai pembendaharaan materi dan permainan yang lebih luas. Mengingat bahwa seorang guru harus memiliki kompetensi sebagai modal mengembangkan permainan yang bervariasi (Yusroni et al., 2022). Selain itu, guru juga harus memberikan perhatian khusus bagi siswa yang masih dalam kriteria belum tuntas melalui berbagai pendekatan. Guru perlu melakukan pendekatan untuk mempelajari strategi dan solusi apa yang tepat untuk peningkatan keterampilan gerak dasar siswa. Sehingga dalam hal ini perlu keseriusan dari seorang guru PJOK untuk mewujudkan keberhasilan dalam pembelajaran di sekolah.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian data rekapitulasi dan pembahasan pada uraian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan keterampilan gerak dasar siswa kelas II SDN Sawunggaling VIII/389 Surabaya. Hal ini dapat dilihat dari data yang diperoleh pada saat pelaksanaan penelitian tindakan kelas. Hasil dari keterampilan gerak dasar pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan, namun hasil tersebut belum mencapai target nilai klasikal. Peningkatan keterampilan gerak dasar memenuhi target nilai klasikal terjadi pada siklus II.

Pembelajaran PJOK khususnya di sekolah dasar dapat dikemas dalam bentuk ragam permainan. Hal ini dikarenakan karakteristik peserta didik usia sekolah dasar yaitu bermain. Dalam hal ini, guru harus dapat mengidentifikasi karakteristik siswa. Selain itu, guru juga perlu berinovasi dalam mengembangkan model permainan dalam upaya peningkatan keterampilan gerak dasar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhanisa, L., Kridalukmana, R., & Martono, K. T. (2016). Pembuatan Permainan Lompat Karung Berbasis iOS Menggunakan Game Salad. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 4(2), 414–424.
- Advendi, K., & Kolektus oky, R. (2020). Merdeka Belajar dalam Perspektif Pendidikan Jasmani sebagai Mata Pelajaran Pengembangan Karakter. *Prosiding Seminar Nasional 2020 Penguatan Pendidikan Karakter pada Era Merdeka Belajar*, 12–15.
- Andriadi., & Saputra, A. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar Melompat Berbasis Permainan untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 17(1), 41-47.
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Ariyanto, Triansyah, A, Gustian, U. (2020). Penggunaan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Keterampilan Gerak Fundamental Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(1). 78-91.
- Bahktiar, S. (2015). *Merancang Pembelajaran Gerak Dasar Anak*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Burstiando, R., & Nurkholis, M. (2017). Permainan Invasi dan Permainan Netting untuk Meningkatkan Keterampilan Gerak Dasar Fundamental Siswa SD Negeri Se Kecamatan Mojoroto Kota Kediri. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 3(2), 167-177. https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v3i2.11892
- Chan, C. H. S., Ha, A. S. C., Ng, J. Y. Y., & Lubans, D. R. (2019). Associations between fundamental movement skill competence, physical activity and psycho-social determinants in Hong Kong Chinese children. *Journal of Sports Sciences*, 37(2), 229–236. <https://doi.org/10.1080/02640414.2018.1490055>
- Haibach-Beach, P., Reid, G. D., & Collier, D. H. (2018). *Motor Learning and Development* (2nd ed.). Human Kinetics.
- Hanief, Y. N., & Sugito. (2015). Membentuk Gerak Dasar Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Sportif*, 1(1), 60-73. https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v1i1.575
- Hidayat, Lucky. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Lari melalui Permainan Bentengan di Kelas IV SD Negeri Sisir 03 Batu Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora (JPTWH)*, 2(1), 457-483.
- Khairi, Husnuzziadatul. (2018). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Warna*, 2(2), 15-28.
- Liu, Y., & Chen, S. (2021). Physical literacy in children and adolescents: Definitions, assessments, and interventions. *European Physical Education Review*, 27(1), 96–112. <https://doi.org/10.1177/1356336X20925502>
- Lumpkin, A. (2017). *Introduction to Physical Education, Exercise Science, and Sport Studies* (10th ed.). McGraw-Hill.
- Muharram, N. A., & Kurniawan, W. (2021). Desain Pembelajaran Permainan Kinestetik LTBS (Lempar Tangkap Bola Estafet) untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kejaora: Jurnal Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga*, 6(2), 279-284. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v6i2.1560>
- Nugraheni, W, & Supena, G.H. (2019). Meningkatkan Minat Siswa Dalam Pembelajaran Penjas Senam Lantai Melalui Permainan Pada Siswa Kelas X IPA 1 SMAN 4 Kota Sukabumi. *Jendela Olahraga*, 4(2), 63-69.

- Paramitha, S. T., & Anggara, L. E. (2018). Revitalisasi Pendidikan Jasmani untuk Anak Usia Dini melalui Penerapan Model Bermain Edukatif Berbasis Alam. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 3(1), 41. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v3i1.10612>
- Resita, C. (2017). Pelatihan Gerak Dasar Anak Usia Dini Sekolah PAUD. *Seminar Nasional Pengabdian kepada Masyarakat*, 20, 174–178.
- Retno, D. (2017). Psikologi Perkembangan Anak. Jakarta: Salemba Empat
- Sukamti, E. R. (2018). *Perkembangan Motorik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Syahputri, Aulia Maris. (2020). *Pengembangan Permainan Berbasis Persepsi Kinestetik untuk Meningkatkan Persepsi Kinestetik, Kecerdasan Bermain, Kerjasama Anak Sekolah Dasar*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wiji, Astuti. (2023). Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbasis Kinestetik Untuk Meningkatkan Kebugara Jasmani Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal SIMKI Postgraduate*, 2(1), 49-57. <https://doi.org/10.29407/jspg.v2i1>
- Yanuar, K. (2019). *Belajar Keterampilan Motorik*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yusroni, M., Prastyana, B.R. & Utomo, G.M. (2022). Penerapan Modifikasi Permainan menggunakan Media Cone untuk Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Lokomotor Siswa SD Midu Gedongan Waru Sidoarjo. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 1(3), 217-226.