

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI ATLETIK MELALUI PENDEKATAN BERMAIN KELAS VI SDN 3 PERCONTOHAN PEUSANGAN

¹Hairawati, ²Dedi

^{1,2}SD Negeri 3 Percontohan Peusangan
email: ihairawatihera@gmail.com, dedi.edi1986@gmail.com

Abstrak

Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar materi atletik melalui pendekatan bermain pada siswa kelas VI SD Negeri 3 Percontohan Peusangan Kabupaten Bireuen, untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa kelas VI SD Negeri 3 Percontohan Peusangan Kabupaten Bireuen dalam mengikuti pembelajaran materi atletik melalui pendekatan bermain, untuk mengetahui tanggapan siswa kelas VI SD Negeri 3 Percontohan Peusangan Kabupaten Bireuen terhadap penerapan pendekatan bermain dalam materi atletik. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan pada siswa kelas VI SD Negeri 3 Percontohan Peusangan Kabupaten Bireuen dengan fokus penelitian adalah pendekatan bermain. Hasil penelitian diperoleh bahwa meningkatkan keterampilan siswa kelas VI SD Negeri 3 Percontohan Peusangan Kabupaten Bireuen dalam mengikuti pembelajaran atletik dapat dilakukan dengan menerapkan metode bermain. Pendekatan bermain yang dilakukan oleh guru penjas dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri 3 Percontohan Peusangan Kabupaten Bireuen karena siswa senang dengan aktifitas permainan, sehingga pendekatan bermain dinyatakan efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengikuti pembelajaran atletik

Kata Kunci: *Atletik, Bermain, Hasil Belajar*

1. PENDAHULUAN

Salah satu materi dalam PJOK di SD yang harus diajarkan adalah atletik. Karena atletik memiliki beberapa bentuk kegiatan yang beragam, maka atletik dapat dijadikan sebagai dasar pembinaan cabang olahraga lainnya. Atletik dapat menjadi salah satu kegiatan yang digemari dalam penjasorkes di SD sesuai dengan ciri perkembangannya, peserta didik di sekolah dasar pada dasarnya sudah terampil melakukan unsur gerakan kegiatan atletik. Atletik dapat meningkatkan kualitas fisik peserta didik lebih bugar. SD Negeri 3 Percontohan Peusangan Bireuen adalah salah satu lembaga pendidikan yang membina kegiatan pendidikan jasmani dan aktifitas olahraga di sekolah dalam kapasitas pengembangan kurikulum 2013 dengan sasaran tertentu sesuai tujuan pembelajaran yang diterapkan di sekolah.

Pendidikan jasmani diterapkan di sekolah bertujuan untuk membina siswa mencapai nilai-nilai kesehatan, kesegaran jasmani, kekuatan mental, keunggulan spiritual yang dapat mengembangkan dirinya, bermanfaat bagi kehidupan masyarakat dan untuk menjalankan tugasnya selaku warga masyarakat dengan tanggung jawab pada dirinya, keluarga, dan masyarakatnya.

Namun, yang menjadi permasalahannya adalah pengembangan atletik dengan materi lari dalam pembelajaran yang dilaksanakan kurang mendapat dukungan siswa, artinya siswa yang diajak untuk menekuni cabang atletik kurang mendapat sambutan, guru kurang dapat mengembangkan materi atletik dalam proses pembelajaran, padahal cabang atletik sangat efektif dikembangkan di sekolah, baik sebagai dasar pengembangan keterampilan dasar siswa maupun sebagai usaha pembinaan

ketrampilan siswa yang menjadi dasar pemassalan, pembibitan dan pembinaan yang mengarah kepada pencapaian prestasi masa depan.

Pendekatan bermain adalah salah satu pendekatan yang dapat dilakukan oleh guru penjas untuk dapat menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran atletik. Karena usia anak sekolah dasar masih sangat senang dengan permainan. Berbagai modifikasi permainan yang praktikkan dalam pembelajaran penjas akan membuat siswa tidak merasa bosan dengan pembelajaran atletik.

Berdasarkan uraian pendekatan pembelajaran bermain yang telah diungkapkan di atas menggambarkan bahwa, pendekatan bermain merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan pencapaian hasil belajar. Oleh sebab itu penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Materi Atletik Melalui Pendekatan Bermain Kelas VI SDN 3 Percontohan Peusangan.”

2. KAJIAN LITERATUR

Pendekatan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum, di dalamnya mawadahi, menginsiprasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoretis tertentu. Dilihat dari pendekatannya, pembelajaran terdapat dua jenis pendekatan, yaitu:

- 1) Pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada siswa (*student centered approach*)
- 2) Pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada guru (*teacher centered approach*)

Dari dua pendekatan pembelajaran di atas, maka dapat dijelaskan ada beberapa model pembelajaran yang termasuk pada pendekatan pembelajaran pembelajaran yang berorientasi

pada siswa dan model pembelajaran yang berorientasi pada guru. Konsep Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistic dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional (Samsudin & Us, 2015:161). Dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah untuk mengetahui keberhasilan kemampuan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani ini guru menggunakan instrument penilaian psikomotorik (aspek fisik), kognitif (aspek kemampuan berfikir) dan afektif (aspek sikap). Sehingga apabila peserta didik dalam tiga komponen penilaian tersebut memenuhi kriteria ketuntasan belajar, maka peserta didik tersebut dinyatakan berhasil dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani.

Kata berhasil dalam pembelajaran pendidikan jasmani di atas, sejatinya tidak terletak pada tiga aspek tersebut, namun lebih dari itu, bahwasannya pendidikan jasmani tujuan akhirnya adalah mengantar keberhasilan peserta didik dalam menempuh semua jenjang pendidikan. Ini bisa diartikan bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan secara menyeluruh atau tiada pendidikan sempurna tanpa kehadiran pendidikan jasmani.

Pendekatan Bermain Dalam Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

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. 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 gerak dasar atletik dapat diperkenalkan kepada anak secara menarik dan menyenangkan.

Penerapan Pendekatan Bermain Dalam Pembelajaran Atletik

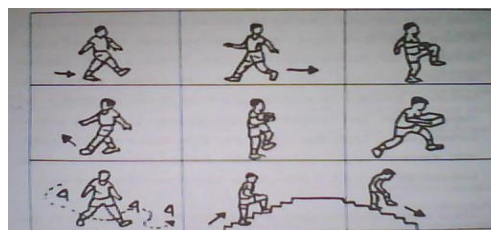
Gerakan jalan, lari, lompat dan lempar adalah nomor atletik yang menjadi dasar dari hampir semua cabang olahraga, paling tidak dalam pemanasan (*warming up*), jalan, lari, lompat dan lempar menjadi bagian penting sehingga harus diajarkan kepada semua anak. Namun siswa pasti akan merasa bosan jika pembelajaran materi jalan, lari, lompat dan lempar dilakukan secara monoton. Guru dalam mengajar pendidikan jasmani harus selalu memikirkan tentang bagaimana bagian dari materi pelajaran jalan, lari, lompat dan lempar dapat dibuat semenarik dan menyenangkan mungkin. Bentuk lintasan, susunan kelompok, peralatan yang digunakan dan gerakan larinya harus bervariasi. Berbagai gerakan lari yang dapat dilakukan misalnya: dengan permainan ular-ularan, permainan lompat kanguru, permainan halang rintang, permainan gobag sodor, permainan sunda manda dan lain-lain.

Untuk materi pelajaran pendidikan jasmani di SD tentu saja tidak semua variasi seperti contoh di atas ditampilkan. Materi harus dipilih dan disesuaikan dengan pertumbuhan fisik dan kemampuan anak. Pada masa ini koordinasi gerak belum sempurna, sangat aktif, konsentrasi kurang, serta ingin tahu, imajinatif, senang membentuk kelompok kecil, laki-laki perempuan mempunyai minat sama, mudah gembira karena pujian dan mudah sedih karena dikritik. Dengan memperhatikan ciri-ciri di atas, maka materi pelajaran harus disesuaikan.

Berikut beberapa contoh variasi dan kombinasi jalan, lari, lompat dan lempar

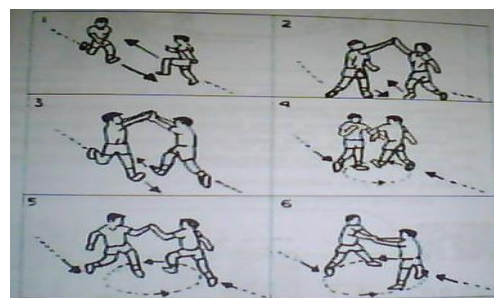
dalam pembelajaran atletik, diantaranya adalah:

- Lari/jalan ke depan
- Lari/jalan ke belakang
- Lariangkat paha
- Lari/jalan silang ke samping
- Lari langkah kuda
- Lari/jalan membawa benda
- Lari/jalan lintasan berkelok-kelok
- Lari/jalan naik/lompat turun tangga



Gambar 1. Variasi dan kombinasi jalan, lari, lompat dan lempar

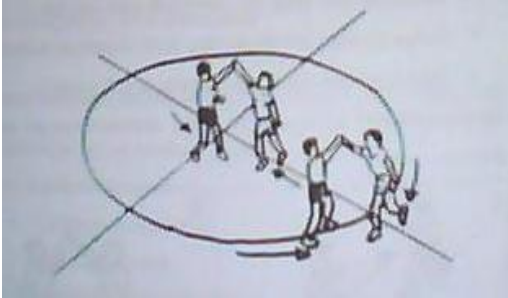
- Anak bertemu satu dengan yang lain dengan gerakan jalan / lari:
 - Bersalaman
 - Menepukkan satu tangan dengan tangan lawan
 - Menepukkan kedua tangan dengan tangan lawan sambil melompat
 - Bergandengan pada siku membuat satu putaran
 - Bergandengan tangan setinggi bahu, membuat putaran
 - Bergandengan dua tangan membuat satu putaran
 - Gerakan-gerakan tersebut di atas bisa dilakukan dengan jalan dan lari



Gambar 2. Contoh pada saat bertemu satu dengan yang lain dengan gerakan jalan/lari

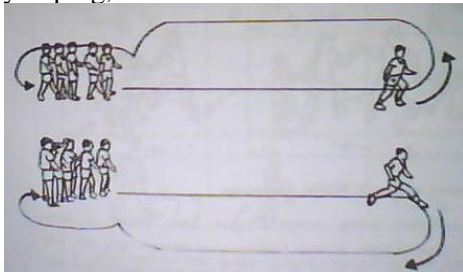
Contoh lari dalam bentuk permainan. Lari /jalan bebas mengikuti garis yang dibuat

dilantai memungkinkan mereka bertemu satu dengan yang lain. Bila mereka bertemu harus melakukan tugas yang diperintahkan oleh guru. Misalnya bertepuk satu/dua tangan, bergandengan membuat lingkaran, melompat dan sebagainya.



Gambar 3. Contoh lari dalam bentuk permainan

Mereka berlari berpasangan, nomor ganjil belok ke kanan dan pasangan nomor genap berbelok ke kiri. Bisa dibuat berbagai variasi lain misalnya waktu berbelok pasangan berpisah ke kanan dan ke kiri. Pada setiap belokan bentuk gerakan lainnya bisa berganti. Misalnya angkat paha, lari menyamping, dan lain-lain.

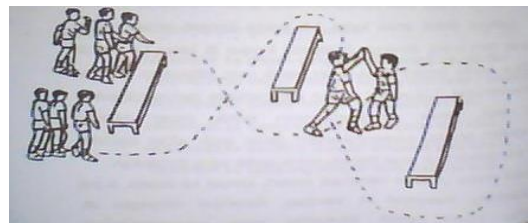


Gambar 4. Variasi lari berpasangan



Gambar 5. Pelari terdepan membuat gerakan tertentu, yang dibelakangnya menirukan.

Bangku yang diatur berderet (slalom) dapat memberi berbagai kemungkinan. Para pelari ditugasi start bersama dengan arah berlawanan. Pada waktu dua pelari bertemu diberikan tugas gerak tertentu, misalnya bersalaman dan melompat. Bangku biasa diganti dengan alat lain misalkan dus/kotak yang diatur berderet, pancang, tali atau kalau tidak cukup pakai garis saja.



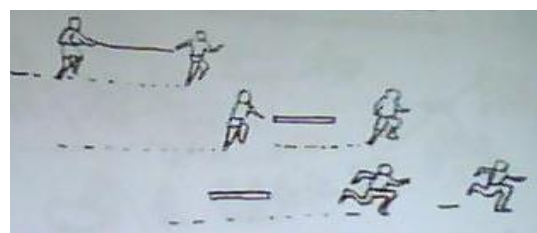
Gambar 6. Bangku diatur berderet (*slalom*)

Ban sepeda bekas juga menjadi alat yang menarik untuk lari di lantai. Ban-ban tersebut dapat dipakai sasaran lari, anak hanya boleh melompat selangkah melewati ban.



Gambar 7. Lari lantai menggunakan ban

Dua anak *jogging* satu didepan satu di belakang dengan jarak sepanjang tongkat yang dipegang pada ujungnya. Bila ada aba-aba tertentu, tongkat dilepas dan pelari yang di belakang berusaha menangkap pelari yang di depan. Pada babak berikutnya posisi dibalik.



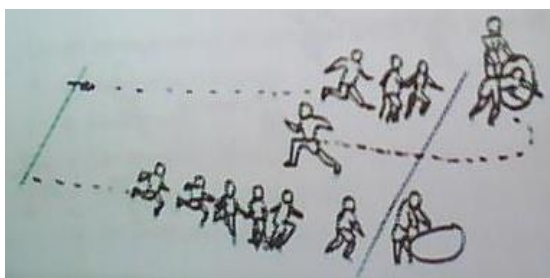
Gambar 8. *Jogging* dengan posisi depan belakang

Kelompok bersama-sama *sprint* (lari secepatnya) menuju bola yang diletakkan pada jarak secukupnya. Anak yang paling depan mengambil bola, lari menuju titik yang sudah ditentukan dan siap melempar, kemudian yang lain berderet-deret membuat jembatan dengan 'sikap kepiting'. Anak paling ujung siap menerima bola lewat terowongan jembatan, si pelembar menyambung jembatan dengan sikap kepiting pula. Penerima membawa bola lari ke tempat melempar seperti anak pertama dan anak yang ada di ujung jembatan menjadi pererima bola. Demikian selanjutnya sampai semua melakukan giliran melempar bola. Kemudian kelompok bersama-sama kembali ke tempat semula.



Gambar 9. Contoh lari kelompok bersama-sama *sprint* (lari iscepatnya)

Tugas tambahan (melempar bola lewat terowongan) ini dapat diganti dengan tugas yang lain. Misalnya kelompok berlari bersama menuju simpai yang diletakkan di ujung lain. Semua anggota kelompok menerobos simpai, baru lari kembali ke tempat semula.

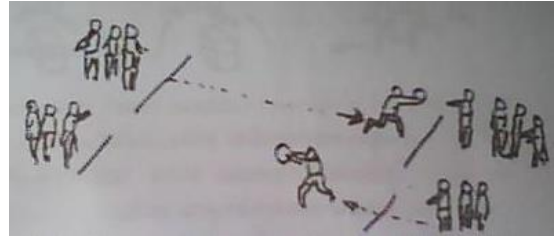


Gambar 10. Melempar bola lewat terowongan

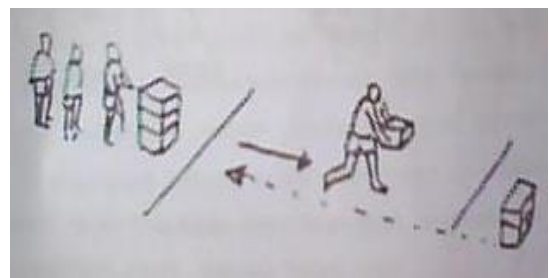
Permainan lari sambung (estafet)

Berbagai variasi permainan estafet dapat ditampilkan dengan menggunakan alat bantu bola, kardus atau simpai. Bola sebagai

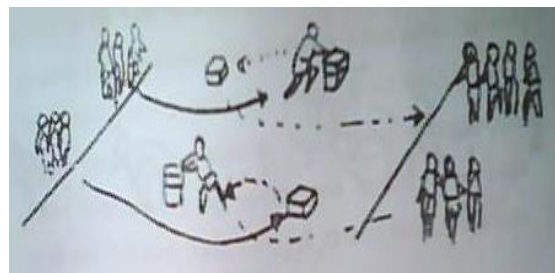
pengganti tongkat dalam permainan estafet bolak-balik (*shuttle*).



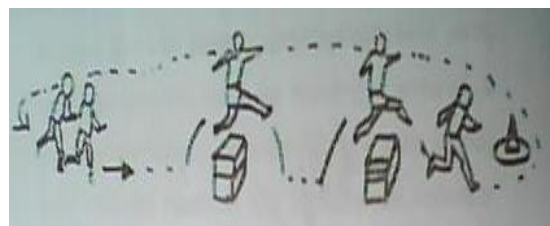
Gambar 11. Contoh permainan lari sambung (estafet)



Gambar 12. Memindahkan kardus atau benda lain ke sisi berlawanan satu persatu.



Gambar 13. Estafet bolak-balik dengan memindahkan kardus atau simpai.

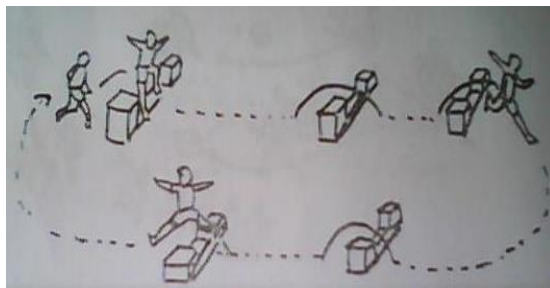


Gambar 14. Permainan lari gawang dengan menggunakan kardus.

Kardus ditata sebagai rintangan dalam lintasan untuk dilompati dengan lari. Lintasan satu ada satu kardus, lintasan ke dua dengan dua kardus dst. Jika keterampilan anak sudah bagus dan berani melompat tanpa ragu-ragu,

maka untuk rintangannya bisa dengan menggunakan bangku.

Agar secara tak sadar anak-anak melakukan gerakan mirip lari gawang, maka rintangan kardus bagian tengah dibuat rendah dan ujung kiri kanan lebih tinggi. Kaki ayun di atas kardus bagian tengah dan kaki tumpu ditebuk di atas kardus yang lebih tinggi.



Gambar 15. Rintangannya lari kardus

Pembelajaran Atletik Di Sekolah Dasar

Atletik merupakan ibu dari sebagian besar cabang olahraga, dimana gerakan-gerakan yang ada dalam atletik seperti: jalan, lari, lompat dan lempar dimiliki oleh sebagian besar cabang olahraga. Selain itu, atletik merupakan salah satu mata pelajaran Pendidikan Jasmani yang wajib diberikan kepada para siswa mulai dari tingkat Sekolah Dasar sampai tingkat Sekolah Lanjutan Tingkat atas, sesuai dengan SK Mendikbud No. 0413/U/87. Dengan diwajibkannya cabang olahraga atletik diberikan di sekolah dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani, sudah selayaknya membawa angin segar untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mengikutinya.

Namun kenyataannya di lapangan, masih banyak siswa yang belum meminati pelajaran atletik bahkan cenderung kurang menyukainya. Ini merupakan suatu tantangan bagi para guru pendidikan jasmani agar pelajaran atletik merupakan pelajaran yang menyenangkan bagi siswanya. Karena disamping keterampilan yang ingin dicapai, justru tujuan utama dari pembelajaran penjas seperti, meningkatkan kesegaran jasmani meningkatkan pengalaman dan pengayaan gerak-gerak dasar umum maupun kemampuan motorik siswa sebagai dasar-dasar gerak cabang olahraga lainnya.

Banyak kendala dan hambatan agar atletik disukai dan disenangi oleh siswa atau bahkan bisa berprestasi pada salah satu nomor lomba di tingkat pelajar.

Salah satu kendala yang sering ditemui di lapangan antara lain adalah fasilitas dan perlengkapan untuk kegiatan atletik yang memadai. Apalagi kalau dikaitkan dengan masalah dana untuk pengadaan dan pemeliharaan peralatan atletik standar yang harganya relatif mahal dan sulit dijangkau oleh anggaran sekolahnya.

Masalah lainnya adalah kemampuan guru penjas dalam menyajikan proses belajar mengajar atletik yang lebih banyak menekankan pada penguasaan teknik dan berorientasi kepada hasil atau prestasi siswa pada setiap nomor atletik. Dengan demikian unsure bermain dan kesenangan siswa menjadi kurang diperhatikan. Untuk itu barangkali kreatifitas guru penjas perlu terus dikembangkan dan ditingkatkan dengan mencoba memodifikasi peralatan atletik. Barang-barang bekas atau bahan-bahan yang ada di sekitar lingkungan sekolah atau rumah siswa yang mudah di dapat masih bisa digunakan atau dibuat bahkan relatif murah bila harus dibeli. Dengan demikian kita mencoba mengubah atau mengembangkan pola pikir kita sebagai guru penjas dalam PBM atletik : dari berorientasi prestasi berubah kepada orientasi PBM atletik bernuansa bermain, dari ketergantungan pada penggunaan alat alat standar, menjadi pemanfaatan alat-alat yang dimodifikasi.

Di kalangan para siswa, ada kesan bahwa olahraga atletik hanya merupakan seperangkat gerak monoton dan tak bervariasi. Isinya meliputi gerak lari, lempar dan lompat yang di anggap kurang menuntut keterampilan yang tinggi namun melelahkan. Unsur keriang dan kegembiraan tidak terungkap dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Oleh karena itu tidak heran apabila pelajaran atletik dalam pendidikan jasmani kurang mendapat perhatian dibanding dengan cabang olahraga permainan seperti: sepakbola, bolavoli. Berlangsungnya aktivitas bermain khususnya pada anak-anak, tidak hanya terjadi pada olahraga permainan saja.

Hakikatnya, didalam aktivitas bermain tersebut tidak lepas dari gerak-gerak yang ada dalam atletik seperti, jalan, lari lompat dan kadang juga berisi gerakan melempar. Oleh karena itu pembelajaran atletik dengan pendekatan bermain bukan suatu hal yang tidak logis. Atletik secara bermain dapat menggugah perhatian anak-anak dan dapat memfasilitasi semua tingkat keterampilan yang ada pada kelas yang kita ajar. Permainan atletik tidak berarti menghilangkan unsur keseriusan dan mengabaikan unsur ketangkasan atau menghilangkan substansi pokok materi atletik.

Akan tetapi permainan atletik berisikan seperangkat teknik dasar atletik berupa: jalan, lari, lompat dan lempar yang disajikan dalam bentuk permainan yang bervariasi dengan memperkaya perbendaharaan gerak dasar anak-anak. Kegiatannya didominasi oleh pendekatan eksplorasi dalam suasana kegembiraan dan diperkuat oleh pemenuhan dorongan berkompetisi sesuai dengan tingkat perkembangan anak, baik yang menyangkut perkembangan kognitif, emosional maupun perkembangan gerakannya Untuk bermain dalam atletik sebetulnya tidak dikenal batasan tingkat pendidikan. Yang membedakan hanyalah jenis permainan, berat ringannya, bobot permainan serta kemampuan pemahaman anak untuk melakukannya.

Hasil Belajar

Dalam konteks sekolah, belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan siswa untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman siswa sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Akbar & Hawadi, 2004). Secara umum dapat didefinisikan bahwa hasil belajar merupakan penilaian diri siswa (Young, Klemz, & Murphy, 2003), dan perubahan yang dapat diamati, dibuktikan, dan terukur dalam kemampuan atau prestasi yang dialami oleh siswa sebagai hasil dari pengalaman belajar (Nemeth & Long, 2012).

Proits mengungkapkan bahwa hasil belajar dapat menggambarkan kemampuan siswa setelah apa yang mereka ketahui dan pelajari (Molstad & Karseth, 2016).

Selanjutnya Robert Gagne berpendapat bahwa hasil belajar siswa terbagi menjadi lima kategori yaitu informasi verbal, keterampilan intelektual, keterampilan motorik, sikap dan strategi kognitif (Djiwandono, 2002).

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua factor yaitu faktor internal dan faktor eksternal siswa. Faktor internal siswa diantaranya meliputi gangguan kesehatan, cacat tubuh, faktor psikologis (intelegensi, minat belajar, perhatian, bakat, motivasi, kematangan dan kesiapan peserta didik), dan faktor kelelahan. Sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa meliputi faktor keluarga, sekolah dan masyarakat (Majid, 2008). Penelitian ini mengkaji salah satu faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar yaitu minat belajar. Hal ini disandarkan pada pendapat bahwa minat memiliki banyak efek positif pada proses dan hasil pembelajaran (Krapp, 2002).

Belajar dapat membawa suatu perubahan pada individu yang belajar. Perubahan ini merupakan pengalaman tingkah laku dari yang kurang baik menjadi lebih baik. Pengalaman dalam belajar merupakan pengalaman yang dituju pada hasil yang akan dicapai siswa dalam proses belajar di sekolah. Menurut Poerwodarminto (1991:768), prestasi belajar adalah hasil yang dicapai (dilakukan, dikerjakan), dalam hal ini prestasi belajar merupakan hasil pekerjaan/hasil penciptaan oleh seorang yang diperoleh dengan ketelitian kerja serta perjuangan yang membutuhkan pikiran.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada siswa kelas VI SD Negeri 3 Percontohan Peusangan yang berjumlah 24 siswa. Fokus penelitian ini adalah penerapan pendekatan bermain dalam pembelajaran materi atletik. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 (dua) siklus yang dirancang sebagai berikut:

1. Perencanaan
 - a. Merencanakan pembelajaran yang akan

- ditetapkan dalam PBM
- b. Menentukan pokok bahasan
 - c. Mengembangkan skenario pembelajaran
 - d. Menyusun lembar pengamatan
 - e. Menyiapkan sumber belajar
 - f. Mengembangkan format observasi pembelajaran
2. Pelaksanaan
 - a. Tes awal.
 - b. Melaksanakan pembelajaran (PBM).
 - c. Menyajikan materi pembelajaran
 - d. Menerapkan pembelajaran.
 - e. Menjelaskan materi dengan matang dan baik.
 - f. Mengisi lembar Observasi
 3. Observasi.
 - a. Menilai kegiatan PBM
 - b. Menilai aktifitas siswa
 - c. Menilai hasil pembelajaran
 - d. Mengamati kegiatan pembelajaran siswa
 - e. Mengamati berbagai kegiatan siswa dalam proses pembelajaran
 - f. Observasi dilakukan teman sejawat dan seorang guru penjas
 4. Refleksi
 - a. Menilai hasil kerja siswa
 - b. Menilai hasil pembelajaran
 - c. Memperbaiki hasil pembelajaran sesuai dengan hasil pengamatan.
- Melakukan pembimbingan kepada siswa sesuai hasil pengamatan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada kondisi prasiklus, dari jumlah sampel penelitian yaitu 24 siswa, terdapat 19 siswa atau 79% yang masih belum mencapai KKM (kriteria ketuntasan minimum).

Dengan diterapkannya pembelajaran menggunakan pendekatan permainan, motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan meningkat, sehingga hasil belajar siswa dalam materi atletik juga meningkat seiring dengan semangat mengikuti kegiatan pembelajaran yang sangat baik. Hasil belajar pada kondisi sebelum diterapkan tindakan berupa pendekatan permainan dinyatakan sebanyak 19 siswa atau 79% belum tuntas dan hanya 5 siswa atau 21% yang dinyatakan tuntas, namun setelah pembelajaran dengan pendekatan permainan, jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 15 siswa atau 62,5% dan hanya 9 siswa atau 37,5% yang belum tuntas.

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus 2, dengan menggunakan pendekatan bermain, peningkatan hasil belajar siswa dalam materi atletik pada siswa kelas VI SDN 3 Percontohan Peusangan meningkat menjadi 22 siswa atau 91,6% yang dinyatakan tuntas. Deskripsi peningkatan hasil belajar antar siklus dalam penelitian ini dapat dilihat dalam Tabel berikut:

Tabel 1. Deskripsi antar siklus

No	Kriteria	Pra		Siklus 1		Siklus 2	
		Jumlah siswa	Persentase	Jumlah siswa	Persentase	Jumlah siswa	Persentase
1	Tuntas	5	21%	15	62,5%	22	91%
2	Tidak Tuntas	19	79%	9	37,5%	2	9%

5. PENUTUP

Penelitian ini memperoleh Hasil belajar materi atletik pada siswa kelas VI SD Negeri 3 Percontohan Peusangan sebelum diterapkan tindakan adalah 21% siswa yang mencapai KKM pada kondisi observasi awal atau prasiklus, meningkat menjadi 62,5% siswa yang mencapai KKM pada siklus I,

kemudian meningkat menjadi 91% pada siklus II sehingga pendekatan bermain dinyatakan efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa mengikuti pembelajaran atletik. Melalui pendekatan bermain, siswa kelas Vi SD Negeri 3 Percontohan Peusangan lebih aktif mengikuti materi atletik Siswa Kelas VI SD Negeri 3 Percontohan

Peusangan sangat senang dengan materi atletik yang dibelajarkan dengan menggunakan pendekatan bermain.

6. REFERENSI

- Akbar, R., & Hawadi. 2004. *Akselerasi: A-Z Program Percepatan Belajar dan Anak Berbakat Intelektual*. Jakarta: Grasindo.
- Ardana, Wayan. 2002. *Konsep Penelitian Pengembangan dalam Bidang Pendidikan dan Pembelajaran*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Ateng, Abdul Kadir. 1992. *Asas dan Landasan Pendidikan Jasmani Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan Dirjendikti*. Jakarta: Depdikbud.
- Chen, S.-C., Yang, S. J., & Hsiao, C.-C. 2015. *Exploring Student Perception, Learning Outcome and Gender Differences in a Flipped Mathematics Course*. *British Journal of Educational Technology*.
- Djiwandono, S. E. 2002. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Grasindo.
- Krapp, A. 2002. *Structural and Dynamic Aspects of Interest Development: Theoretical Considerations From an Ontogenetic Perspective*. *Learning and Instruction*, 12, 383-409
- Majid, A. 2008. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Molstad, C. E., & Karseth, B. 2016. *National Curricula in Norway and Finland: The Role of Learning Outcomes*. *European Educational Research Journal*, 15 (3), 329-344.
- Riyanto, Yatim. 2010. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Surabaya: Kencana Prenada Media Group.
- Samsudin, 2014. *Desain Kurikulum Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: Litera Prenada Media Group.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2006. *Mengajar dan Membimbing*. Jakarta: Remaja Karya.
- Yi Ching Huang. 2012. *Physical Fitness and Academic Achievement of Elementary School Students*. jpes
- Young, M. E., Klemz, B. R., & Murphy, J. W. 2003. *Enhancing Learning Outcomes: The Effects of Instructional Technology, Learning Style, Instructional Methods and Student Behavior*. *Journal of Marketing Education*, 25, 130.
- Yudha M. Saputra, M.Ed. 2003. *Pembelajaran Atletik di Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas