

Peningkatan Pola Gerak Dasar Menggunakan Model Permainan Menjala Ikan pada Siswa TK Dharwasi Nonbes

Jimmy Charter Atty

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Artha Wacana

Email: jimmyatty@ukaw.ac.id

Abstrak

Permasalahan dalam penelitian siswa belum terampil dan menguasai untuk gerak lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif akan membatasi keterampilan dan kemampuan gerak dasar siswa yang akan berpengaruh pada pencapaian hasil pembelajaran, Bertujuan untuk meningkatkan pola gerak dasar menggunakan model permainan menjala ikan Pada Siswa TK Dharwasi Nonbes, metode penelitian tindakan kelas terdiri dari II siklus yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Hasil menunjukkan hasil belajar pola gerak dasar melalui model permainan menjala ikan dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa, dapat terlihat dari pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan peneliti/kolaborator (ketuntasan belajar meningkat dari siklus I dan II). Siklus I ketuntasan hasil belajar mencapai 31,25% dan siklus II ketuntasan hasil belajar mencapai 87,5% Menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa sebesar 56,25%. Simpulan: penelitian ini menunjukkan bahwa meningkatkan hasil belajar pola gerak dasar melalui model permainan menjala ikan pada TK Dharwasi Nonbes termasuk kategori baik.

Katakunci: *Pola Gerak Dasar, Model Permainan Menjala Ikan.*

Abstract

The problem in the research is that students are not yet skilled and have mastered locomotor, non-locomotor, and manipulative movements which will limit students' basic movement skills and abilities which will affect the achievement of learning outcomes. Aims to improve basic movement patterns using the fishing game model in Dharwasi Nonbes Kindergarten students. Classroom action research methods consist of II cycles namely planning, action implementation, observation, and reflection. The results show that the learning outcomes of basic movement patterns through the fishing game model have a positive impact on improving student achievement, which can be seen from the increasingly solid understanding of students towards the material presented by researchers/collaborators (learning mastery increased from cycles I and II). Cycle I completeness learning outcomes reached 31.25% and cycle II completeness learning outcomes reached 87.5% indicating an increase in student learning outcomes of 56.25%. Conclusion: this research shows that improving the learning outcomes of basic movement patterns through the fishing game model in Dharwasi Nonbes Kindergarten is in the good category.

Keywords: *Basic Movements, Fishing Game Model.*

PENDAHULUAN

Perkembangan gerak dimasa anak-anak sangat menonjol, terutama pada kemampuan gerak lokomotor, non lokomotor dan manipulatif. Penyempurnaan atau perbaikan gerak dasar terjadi pada masa kanak-kanak. Menjelang masa remaja gerak makin kompleks bisa dikuasai dengan kemampuan memanfaatkan ketrampilan gerak sesuai dengan

kebutuhannya. Pada akhirnya masa awal dewasa berbagai organ tubuh mencapai puncak perkembangan fungsi dan fisik mencapai puncak kematangannya.

Keberadaan metode sebagai alat menyampaikan materi penting dalam proses pembelajaran karena dengan metode yang tepat materi pembelajaran yang sudah siap diajarkan dapat diterima dengan mudah oleh siswa melalui kegiatan belajar yang aktif. Mulya (2010:25) mengatakan bahwa guru harus pandai memilih metode yang tepat digunakan dalam proses belajar siswa. Kenyataannya di lapangan tidak semua guru dapat memilih metode pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran. Salah satu ruang lingkup pendidikan jasmani adalah pembentukan gerak, yang meliputi keinginan untuk bergerak, menghayati ruang waktu dan bentuk termasuk perasaan irama, mengenal kemungkinan gerak diri sendiri, memiliki keyakinan gerak dan perasaan sikap (kinestetik) dan memperkaya kemampuan gerak (Saputra, 2000). Kemampuan gerak dasar ada tiga jenis yaitu, lokomotor, non lokomotor dan manipulatif. Gerak lokomotor merupakan suatu gerakan yang ditandai dengan adanya perpindahan tempat seperti jalan, lari, melompat dan mengguling. Gerakan ini biasanya membuat anak merasa senang melakukannya, karena pada umumnya anak-anak akan lebih tertarik untuk melakukan.

Dari hasil pengamatan awal peneliti di Tk Dharwasi Nonbes pembelajaran penjaskes tentang gerak dasar, saat pembelajaran menunjukkan bahwa siswa belum terampil dan menguasai untuk gerak lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif tentunya akan membatasi keterampilan dan kemampuan gerak dasar siswa yang akan berpengaruh pada pencapaian hasil pembelajaran. Salah satu penyebabnya adalah model pembelajaran yang tidak sesuai, sehingga tujuan pengajaran yang telah dirumuskan oleh pendidik belum mencapai hasil yang maksimal. Gerak lokomotor dapat diartikan sebagai gerak memindahkan tubuh dari suatu tempat ke tempat lain (Gallahue, 2012). Bentuk gerak lokomotor diantaranya berjalan, berjingkat, melompat dan meloncat, berderap, merayap dan memanjat. menyatakan bahwa gerak lokomotor adalah gerak memindahkan tubuh dari suatu tempat ke tempat yang lain, baik secara horizontal maupun secara vertical, Gerakan tersebut diantaranya jalan, lari, lompat, loncat, jingkat, menderap, memanjat dan lain-lain (Kurniawan, 2012).

Gerak nonlokomotor adalah gerakan yang dilakukan di tempat. Tanpa ada ruang gerak yang memakai kemampuan nonlokomotor terdiri dari menekuk dan merengang, mendorong dan menarik, mengangkat dan menurunkan, melipat, memutar, mengocok, melingkar, melambungkan (Saputra, 2000). Contoh gerak nonlokomotor: mengulur, menekuk, mengayun, bergoyang, berbelok, berputar, meliuk, mendorong, mengangkat dan mendarat (Sukintaka, 1992).

Gerak manipulatif adalah gerak yang dikembangkan ketika anak tengah menguasai bermacam objek. Kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan tangan dan kaki, tetapi bagian lain dari tubuh kita juga dapat digunakan. Bentuk-bentuk gerak manipulatif terdiri dari gerakan mendorong (melempar, memukul, menendang), gerakan menerima (menangkap) dan gerakan memantulkan bola atau menggiring bola (Sugiyanto, 1997). Bermain merupakan suatu sarana penting bagi perkembangan sosial, emosional dan kognitif anak juga merefleksikan perkembangannya, memberi kesempatan pada anak untuk memahami lingkungan, berinteraksi dengan yang lain dengan cara sosial, mengekspresikan dan mengontrol emosi, serta mengembangkan kapabilitas anak (Maharani & Indrawati, 2020).

Untuk mengatasi kendala atau kesulitan dalam pembelajaran pendidikan jasmani maka seorang guru harus mampu mencari solusi yang tepat agar tujuan pembelajaran pendidikan jasmani tercapai salah satunya dengan cara permainan (Imrani & Reinita, 2020) menyatakan bahwa kemampuan gerak dasar dapat diterapkan dalam aneka permainan, olahraga, dan aktifitas jasmani yang dilakukan sehari-hari. Melalui aktifitas bermain sangatlah tepat untuk mengembangkan keterampilan gerak dasar anak di sekolah dasar, karena pada dasarnya dunia anak-anak adalah dunia bermain. (Febrizalti & Saridewi, 2020) jenis permainan ada enam macam yaitu, (1) permainan pengenalan; (2) permainan perorangan; (3) permainan beregu; (4) permainan pada upacara pesta; (5) permainan dalam air; (6) permainan pramuka. Guru pendidikan jasmani jarang sekali memperbaharui jenis-jenis permainan yang diterapkan untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar sehingga hal ini

mendorong peneliti untuk mencoba jenis-jenis permainan yang bisa digunakan untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar anak-anak. Jenis permainan yang akan diteliti adalah permainan menjala ikan, karena permainan ini lebih mudah diterapkan dan sesuai dengan karakter usia anak Tk. Permainan tersebut mempunyai tujuan:

1. Untuk melatih dan meningkatkan keterampilan gerak dasar lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif;
2. Untuk melatih dan meningkatkan disiplin diri, pengendalian diri, saling menghargai, kerja sama, kerja keras, kekompakan, kepemimpinan, tanggung jawab, dan pantang menyerah;
3. Untuk melatih dan meningkatkan kemampuan menganalisis dan memecahkan masalah. Disamping itu juga, jenis permainan tersebut belum diketahui tingkat efektifitasnya terhadap peningkatan kemampuan gerak dasar yang berhubungan dengan keterampilan bagi pelakunya.

Pembelajaran pendidikan jasmani di Tk Dharwasi Nonbes, Kecamatan Amarasi, Kabupaten Kupang, masih menggunakan pembelajaran konvensional. Dari hasil observasi di lapangan, saat pembelajaran masih menggunakan peralatan dan keterampilan yang sebenarnya, contohnya lari, memutar lapangan, jalan keliling kampung, dan melompat ke bak pasir, yang seringkali dilaksanakan di jalan kampung sekitar sekolah. Dalam kegiatan pembelajaran masih ada beberapa siswa yang tidak mengikuti pembelajaran dengan alasan, diantaranya: bosan, capek, dan tidak menyukai pembelajaran. Hal ini menyebabkan kemampuan gerak dasar siswa Tk Dharwasi Nonbes, Kecamatan Amarasi, Kabupaten Kupang, belum optimal, dibuktikan dengan masih banyak siswa yang nilainya dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Jika siswa kurang gerak dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani maka akan berdampak pada tingkat kemampuan geraknya. Melalui pembelajaran permainan menjala ikan diharapkan para siswa menemukan suasana baru yang menyenangkan. Dengan suasana yang menyenangkan, siswa akan lebih tertarik dan senang dalam mengikuti pembelajaran sehingga siswa lebih aktif bergerak yang akan meningkatkan kemampuan gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif.

Namun pembelajaran permainan menjala ikan ini belum diketahui seberapa besar pengaruh untuk meningkatkan gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif. Untuk membuktikan apakah pembelajaran permainan menjala ikan dapat meningkatkan gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif, maka perlu dibuktikan melalui penelitian tindakan kelas (PTK). PTK ini merupakan upaya untuk mengetahui seberapa besar optimalnya penggunaan permainan menjala ikan terhadap peningkatan kemampuan gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif. Sutarna dan Sufanti (2009:7) berpendapat, penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan penelitian bersifat reflektif. Kegiatan penelitian berangkat dari permasalahan riil yang dihadapi oleh praktisi pendidikan dan tugas pokok serta fungsinya masing-masing, kemudian direfleksikan alternatif pemecahan masalahnya dan tindak lanjut dengan tindakan-tindakan nyata yang terencana dan terukur.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka penulis bermaksud mengadakan penelitian tentang Peningkatan Pola Gerak Dasar Menggunakan Model Permainan Menjala Ikan Pada Siswa Tk Dharwasi Nonbes.

Keterampilan gerak dasar disebut dengan *Fundamental Motor Skills (FMS)* atau keterampilan gerak dasar, dimana kompetensi keterampilan gerak secara spesifik terdiri dari bentuk keterampilan gerak lokomotor yaitu gerak yang terdiri dari keterampilan gerak dasar yang mengharuskan individu untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain (Krismon & Indramurni, 2023), sedangkan Samsudin (2008:9), mengatakan keterampilan lokomotor digunakan untuk memindahkan tubuh seperti lompat dan loncat.

Menurut (Mayar, et al., 2022) gerak lokomotor merupakan gerak dasar yang menjadi fondasi untuk dipelajari dan diperkenalkan pada anak usia TK gerak dasar tersebut antara lain: berjalan, berlari, meloncat dan mendarat. Gerak dasar lokomotor merupakan dasar macam-macam keterampilan yang sangat perlu adanya bimbingan, latihan dan pengembangan agar anak-anak dapat melaksanakan dengan baik dan benar. Sebagian gerak dasar lokomotor berkembang sebagai hasil dari beberapa tahap. (Lufthansa, et al.,

2022) Proses terbentuknya gerak tidak terjadi secara otomatis, tetapi merupakan akumulasi dari proses belajar dan berlatih yaitu dengan cara memahami gerakan dan melakukan gerakan berulang-ulang yang disertai dengan kesadaran gerakan yang dilakukan.

Dari pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa keterampilan gerak lokomotor adalah gerak tubuh dengan berpindah dari tempat satu ke tempat yang lain yang terdiri dari gerak dasar. Anak usia dini perlu tetap mendapatkan perhatian dan mempertimbangkan terhadap pelaksanaan pengembangan ketrampilan gerak yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kesesuaian tahap perkembangan anak, sehingga dalam pengembangan keterampilan gerak dasar memerlukan bantuan orang tua atau pembimbing untuk melatih dan mengulangi gerakan dan keterampilan tersebut sehingga potensi gerak dasar yang dimiliki oleh anak dapat berkembang secara optimal.

Pada dasarnya gerak dasar manusia adalah jalan, lari, lompat dan lempar. Kemampuan gerak dasar tersebut telah dimiliki oleh murid-murid sekolah dasar. Gerak dasar jalan, lari, dan lompat merupakan gerak dasar lokomotor yang perlu dikembangkan di siswa Tk di samping gerak dasar lainnya. Gerak dasar lokomotor merupakan salah satu domain dari gerak dasar fundamental.

1. Berjalan dapat diartikan sebagai perpindahan berat badan dari satu kaki tetap kontak dengan tempat bertumpuhnya sepanjang kegiatan itu berlangsung.
2. Lari merupakan kelanjutan dari jalan dengan ciri khusus adanya masa dimana badan seakan dilepaskan dari landasannya (fase melayang) dari salah satu kaki sedangkan ciri secara umum pola berlari awalnya aktifitas gerak nonlokomotor menyerupai berjalan cepat.
3. Lompat adalah salah satu gerakan mengangkat tubuh dari suatu titik ke titik lain yang lebih jauh atau tinggi dengan ancang-ancang lari cepat atau lambat dengan menumpu satu kaki dan mendarat dengan kaki atau anggota tubuh lainnya dengan keseimbangan yang baik.

Menurut (Ali, 2018) gerak lokomotor adalah gerakan tubuh yang berpindah tempat 1). Memperbaiki postur tubuh. 2). Memberikan kebugaran. 3). Meningkatkan kesehatan. 4). Melatih kecepatan dan ketepatan melangkah. 5). Melatih kaki agar siap dan sedia menghadapi dorongan.

Gerakan nonlokomotor dapat diartikan juga sebagai keterampilan stabil, gerakan yang dilakukan tanpa atau hanya sedikit sekali bergerak dari daerah tumpuannya. Melatih keseimbangan yaitu 1). Mengembangkan kesadaran tentang suatu keberadaan tubuh di dalam ruang. 2). Melatih kecepatan dan ketepatan melangkah. 3). Meningkatkan kesehatan

Gerak manipulatif adalah keterampilan motorik yang melibatkan penguasaan terhadap objek di luar tubuh oleh tubuh atau bagian tubuh (Delia & Yeni, 2020). Dilihat dari jenisnya, keterampilan manipulatif dapat dibedakan menjadi tiga bagian, yaitu: 1). Menjauhkan obyek: melempar, memukul, menendang. 2). Menambah penguasaan: menangkap, mengumpulkan, mengambil. 3). Bergerak bersama: membawa, memantul-memantul (*dribbling*).

Bentuk Latihan Manipulatif Pada Siswa Tk Dwarwasi Nonbes

1. Menggelinding benda yaitu Menggelindingkan benda dapat berupa benda bulat seperti bola, atau benda yang berbentuk lingkaran, seperti cakram, ban sepeda, dan sebagainya. Guru harus memilih benda-benda tersebut yang berat dan ukurannya sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya motoriknya.
2. Melempar yaitu Melempar merupakan gerakan manipulatif untuk menjauhkan obyek dari tubuh dengan menggunakan satu atau dua tangan.
3. Menangkap yaitu Menangkap adalah keterampilan gerak dasar manipulatif untuk menghentikan momentum suatu obyek dengan menggunakan tangan. Menangkap biasanya dipengaruhi oleh kemampuan visual untuk mengikuti gerakan obyek.
4. Menendang yaitu Menendang adalah keterampilan gerak manipulatif dimana kaki digunakan untuk memukul obyek. Latihan menendang dapat dilakukan dengan dua bentuk yaitu menendang obyek yang ada di tanah dan menendang obyek dengan cara volley (obyek masih berada di udara).

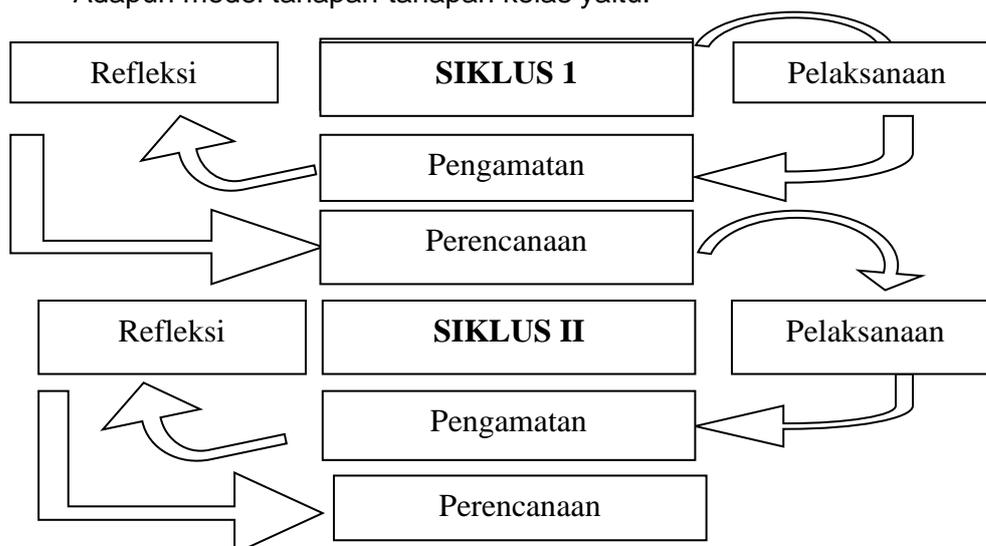
5. Menggiring yaitu Menggiring merupakan keterampilan gerak manipulatif yang menggunakan koordinasi antara mata kaki dan mata tangan untuk membawa bola dari suatu tempat ke tempat yang lain. Dalam permainan sepak bola, menggiring bola dilakukan dengan menggunakan kaki, sedangkan dalam permainan bola basket menggiring bola dilakukan dengan menggunakan tangan dengan jalan bola dipantul-pantulkan ke lantai.
6. Memukul yaitu Memukul adalah suatu aksi menggunakan satu atau dua tangan atau suatu alat untuk mendorong (memberikan daya pada) suatu obyek. Anak-anak kelas satu dan dua masih sulit memukul benda bergerak, dan memukul menggunakan tongkat yang bulat, karena kesadaran visualnya masih rendah. Untuk melatih keterampilan memukul sebaiknya menggunakan alat pemukul yang pipih dengan permukaan untuk memukul lebar, sedangkan bola yang digunakan sebaiknya bola yang ringan.

Permainan menjala ikan adalah sebuah permainan tradisional yang biasanya dilakukan secara outdoor (luar ruangan) dimana ada dua kelompok dalam permainan itu yaitu kelompok penjala ikan dan kelompok ikan itu sendiri, permainan ini terdiri dari kurang lebih 4 anak, Permainan ini dapat melatih kerja sama, kelincahan, jiwa sportifitas, kecepatan, saling berinteraksi satu sama lain dan kemampuan untuk merancang strategi agar dapat menjala ikan sebanyak-banyaknya dengan cepat. Permainan ini merupakan salah satu olahraga yang tidak menggunakan alat, dan sangat sesuai dengan anak didik usia TK (Jusuf Blegur, dan M. Rambu P. Wasak, 2017: 96).

METODE

Pendekatan Dalam penelitian tindakan kelas ini, penulis menggunakan pendekatan kualitatif sebab dengan pendekatan kualitatif peneliti dapat menguraikan data yang diperoleh. Yang dimaksud dengan pendekatan kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk menemukan, menyelidiki, dan menjelaskan karakteristik pengaruh sosial yang tidak dapat dijelaskan dengan metode kuantitatif (Arikunto, 2006). Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) karena penulis bertindak secara langsung dalam penelitian, mulai dari awal sampai akhir tindakan. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang menggunakan data pengamatan secara langsung terhadap proses pembelajaran. Data yang diperoleh kemudian dianalisis melalui beberapa tahap siklus-siklus tahapan.

Adapun model tahapan-tahapan kelas yaitu:



Gambar 1. Desain penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi instrumen penelitian pada dasarnya adalah penelitian sendiri. Peneliti menjadi instrumen penelitian karena dalam proses pengumpulan data itulah peneliti akan melakukan adaptasi secara aktif sesuai dengan keadaan yang dihadapi peneliti ketika berhadapan dengan subyek penelitian. Untuk mempermudah pelaksanaan pengumpulan data dalam suatu penelitian diperlukan instrumen penelitian. Instrumen penelitian tersebut berfungsi sebagai panduan pelaksanaan pengumpulan data yang telah diperoleh.

1. Observasi

Observasi yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang kualitas proses pembelajaran dibagi kedalam aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran yang sedang berlangsung serta kesesuaian antara materi dengan metode yang akan digunakan oleh guru dalam pelaksanaan tindakan pada setiap siklus.

2. Tes

Tujuan dilaksanakan tes ini adalah untuk menunjukkan hasil belajar yang dicapai pada setiap akhir pembelajaran dan mengetahui ada tidaknya peningkatan aktifitas gerak lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif menggunakan model permainan menjala ikan.

3. Dokumentasi

Kamera digunakan sebagai alat untuk mengambil gambar atau dokumentasi selama melaksanakan penelitian. Kegiatan mendokumentasikan ini juga dibuat untuk melihat secara langsung gambar kegiatan guru dan siswa, siswa dan siswa, juga guru beserta *observer*.

Teknik analisis data yang digunakan dalam menentukan tingkat keberhasilan siswa setelah proses belajar mengajar dilakukan dengan cara memberikan evaluasi pada setiap akhir siklus. Analisis dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

1. Untuk menentukan nilai akhir hasil belajar yang diperoleh masing-masing siswa, digunakan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{jumlah Skor maksimal}} \times 100$$

2. Untuk menentukan nilai hasil observasi yang meliputi penilaian afektif dan penilaian psikomotorik, digunakan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \text{ (Arikunto, 2006:306-307)}$$

Kriteria keberhasilan tindakan ini akan dilihat dari Kriteria proses dan kriteria hasil belajar/pemahaman. Indikator proses yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah jika ketuntasan belajar siswa terhadap materi mencapai 65%.

Untuk memudahkan dalam mencari tingkat keberhasilan tindakan, sebagaimana yang diungkapkan Mulyasa bahwa: kualitas pembelajaran didapat dari segi proses dan dari segi hasil. Dari segi proses pembelajaran diketahui berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar 65% peserta didik terlibat secara aktif, baik secara fisik, mental, maupun social dalam proses pembelajaran disamping itu menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat yang besar dan rasa percaya diri. Sedangkan dari segi hasil, proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan tingkah laku yang positif pada diri peserta didik seluruhnya atau sekurang-kurangnya (65%)”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini datanya diambil pada bulan Maret dengan populasi pada siswa TK Dharwasi Nonbes yang berjumlah 16 orang diambil sampel 16 orang. Demografi responden penelitian berdasarkan nama dan jenis kelamin siswa.

Penelitian Tindakan Kelas dalam pendidikan jasmani dengan model permainan menjala ikan mengutamakan pada peningkatan kemampuan pola gerak dasar lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif hasil belajar siswa setelah adanya tindakan. Pembelajaran pola gerak dasar menggunakan model permainan menjala ikan pada siswa tk dharwasi nonbes ini, secara umum terdiri dari: pendahuluan meliputi membariskan siswa, berdo'a,

presensi, penyampaian materi dan memimpin pemanasan. Berikutnya adalah kegiatan inti yaitu pembelajaran pola gerak dasar lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif. Terakhir adalah kegiatan penutup yang terdiri dari membariskan siswa, evaluasi pembelajaran dilanjutkan berdo'a, kemudian siswa dibubarkan.

Penyampaian materi pola gerak dasar menggunakan model permainan menjala ikan dengan cara menjelaskan materi kepada siswa dan memberikan contoh. Koreksi kesalahan siswa dilaksanakan sebagai pengamatan dimana data yang diperoleh digunakan sebagai evaluasi kegiatan belajar mengajar.

Siklus 1

Pada siklus 1 peneliti melaksanakan kegiatan Penelitian Tindakan Kelas, dengan melakukan persiapan dan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Perencanaan

Perencanaan diawali dengan konsultasi dengan kepala sekolah dan dilanjutkan dengan guru mata pelajaran. Konsultasi antara peneliti dan guru mata pelajaran meliputi penentuan waktu tindakan, kelas yang akan digunakan untuk penelitian, perencanaan tindakan. Penentuan waktu tindakan ini kaitanya dengan pelaksanaan tindakan. Pelaksanaan tindakan siklus 1 dimulai pada hari Kamis, tanggal 03 Maret 2022 dan kelas yang digunakan yaitu kelas A. TK Dharwasi Nonbes.

Langkah selanjutnya adalah penentuan model yang akan digunakan pada materi pembelajaran. Pemilihan model permainan menjala ikan untuk meningkatkan kemampuan pola gerak dasar lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif siswa dikarenakan adanya rasa bosan siswa karena penggunaan model pembelajaran yang kurang menarik sangat mengganggu kelancaran kegiatan pembelajaran, siswa menjadi malas, kurang semangat, sehingga pencapaian tujuan dari pembelajaran itu menjadi kurang maksimal.

Pemilihan model pembelajaran pola gerak dasar melalui model permainan menjala ikan akan digunakan, disepakati dan sudah disesuaikan dengan kondisi dan karakteristik anak TK. Persiapan yang terakhir adalah mempersiapkan alat-alat yang akan digunakan dalam pembelajaran. Diantaranya adalah lapangan dan bola.

b. Pelaksanaan

Siswa dibariskan dengan formasi dua bersaf, salah satu siswa memimpin berdo'a setelah itu dilakukan presensi, kemudian guru menjelaskan materi pembelajaran pola gerak dasar lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif dengan menggunakan model permainan menjala ikan.

Kegiatan berikutnya adalah pemanasan, waktu yang digunakan untuk kegiatan pemanasan 5 menit. Kegiatan pertama, siswa melakukan peregangan statis dan dinamis, guru memberi contoh dan membetulkan siswa yang gerakannya kurang benar, menegur siswa yang kurang serius dalam melakukan pemanasan. Kegiatan selanjutnya mempraktekan gerak dasar, lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif sesuai pemahaman siswa dan contoh yang sudah diberikan oleh guru.

Memasuki kegiatan inti selama 20 menit, Kegiatan inti yang pertama adalah tiap siswa dapat melakukan gerakan lokomotor, gerakan nonlokomotor, gerakan manipulatif yang mereka ketahui sesuai materi yang diajarkan oleh guru. Kegiatan inti yang kedua siswa di bentuk dalam barisan 2 bersaf untuk masing-masing maju melakukan gerakan lokomotor selama 5 menit, gerakan nonlokomotor selama 5 menit dan manipulatif selama 5 menit menggunakan model permainan yang sudah di sampaikan oleh guru yaitu model permainan menjala ikan dimana siswa diminta melakukan gerakan gerak dasar lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif yaitu yang dimaksud dengan gerakan lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif ialah siswa melakukan gerakan lari, lompat, berjalan, dan melempar setelah itu siswa melakukannya secara bergantian dengan siswa lain.

Kegiatan penutup dialokasikan waktunya 10 menit. Pada kegiatan penutup siswa dibariskan kembali untuk diadakan koreksi menyeluruh cara melakukan pola gerak

lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif yang benar, kemudian memberikan kesempatan pada siswa untuk tanya jawab, dilanjutkan pendinginan, berdoa kemudian siswa dibubarkan.

c. Pengamatan

Hasil pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung dalam mengikuti pembelajaran pola gerak dasar lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif, melalui model permainan menjala ikan cukup menyenangkan, akan tetapi masih ada siswa yang masih kurang berminat, kurang termotivasi, kurang kerjasama, dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran pola gerak dasar lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif.

Pengisian lembar observasi dilakukan oleh guru, observasi berdasarkan pengamatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Pengisian lembar observasi kaitannya dengan sikap siswa selama mengikuti pembelajaran, pengadaan alat dan fasilitas yang digunakan selama pembelajaran.

d. Refleksi

Setelah dilakukan pengamatan, langkah selanjutnya adalah melakukan refleksi dari tindakan yang telah dilakukan. Hambatan dan kendala yang ditemukan selama proses pembelajaran pola gerak dasar gerak lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif, melalui model permainan menjala ikan. yang banyak dialami oleh siswa. Hambatan-hambatan tersebut diatasi oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung, dengan cara melakukan koreksi terhadap siswa yang kesulitan dalam melakukan pola gerak dasar lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif.

Dibawah ini deskripsi data hasil belajar pola gerak dasar lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif, melalui permainan menjala ikan dan kriteria ketuntasan hasil belajar siklus 1 kelas A TK Dharwasi Nonbes.

Tabel 1. Hasil ketuntasan belajar siswa pada siklus I

No	Nama siswa	Penilaian			Σ	Ket
		Lokom	nonlok	manip		
1	E. A	15,62	21,87	8,75	46,24	TT
2	A. J. S	18,75	15,62	25	59,37	TT
3	Z. L. T	18,75	21,87	25	65,62	T
4	B. A. A	15,62	21,87	21,87	59,36	TT
5	N Y B	12,5	25	25	62,5	T
6	A J. T. R	21,87	18,75	21,87	62,49	T
7	A S. N	18,75	21,87	8,75	49,37	TT
8	C. D. S	15,62	21,87	8,75	46,24	TT
9	F. T	18,75	21,87	21,87	62,49	T
10	G. J. D. G	18,75	25	8,75	52,5	TT
11	I. A. A. J. R	18,75	25	21,87	65,62	T
12	N. C. H	15,62	21,87	21,87	59,36	TT
13	R. B. M. N	21,87	15,62	25	62,49	T
14	S. N	15,62	21,87	21,87	59,36	TT
15	T. J. N	18,75	15,62	21,87	56,24	TT
16	Z. K. W.	21,87	25	25	71,87	T
Nilai tertinggi					71,87	
Nilai terendah					46,24	
Nilai rata-rata					62,49	

Selanjutnya presentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I

$$\text{Siswa yang tuntas} = \frac{5}{16} \times 100\% = 31,25\%$$

$$\text{Siswa yang belum tuntas} = \frac{11}{16} \times 100\% = 68,75\%$$

Berdasarkan data di atas bahwa 68,75% dari jumlah siswa belum mencapai ketuntasan dan rata-rata kelas hanya 62,49%. Hal tersebut menunjukkan bahwa target yang diinginkan peneliti yaitu 65% dari jumlah siswa sehingga dilanjutkan lagi dengan siklus II, agar bisa memenuhi standar yang ditargetkan peneliti.

Untuk mengurangi hambatan yang muncul pada siklus I, peneliti merencanakan tindakan siklus II yaitu (1) siswa diminta untuk mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model permainan menjala ikan lebih serius dan memperhatikan penjelasan dan peragaan, sehingga fokus dalam melaksanakan proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai target yang ditentukan (2) peneliti dan kolaborator lebih fokus dalam melaksanakan observasi sehingga dapat menguasai kelas dengan baik agar kualitas hasil belajar dapat tercapai dengan optimal.

Siklus 2

a. Perencanaan

Perencanaan tindakan dan pembuatan lembar penilaian, instrument tes pola gerak dasar lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif. Menggunakan model permainan menjala ikan, kemudian mempersiapkan peralatan yang akan dipakai untuk kegiatan pembelajaran. Pelaksanaan tindakan siklus 2 akan dimulai pada hari Kamis, Tanggal 17 November 2022.

b. Pelaksanaan

Siswa dibariskan dengan formasi dua bersaf, salah satu siswa memimpin berdoa setelah itu dilakukan presensi, kemudian guru menjelaskan materi pembelajaran pola gerak dasar lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif dengan menggunakan model permainan menjala ikan.

Kegiatan berikutnya adalah pemanasan, waktu yang digunakan untuk kegiatan pemanasan 5 menit. Kegiatan pertama, siswa melakukan peregangan statis dan dinamis, guru memberi contoh dan membetulkan siswa yang gerakannya kurang benar, menegur siswa yang kurang serius dalam melakukan pemanasan. Kegiatan selanjutnya mempraktekan gerak dasar, lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif sesuai pemahaman siswa dan contoh yang sudah diberikan oleh guru.

Memasuki kegiatan inti selama 20 menit, Kegiatan inti yang pertama adalah tiap siswa dapat melakukan gerakan lokomotor, gerakan nonlokomotor, gerakan manipulatif yang mereka ketahui sesuai materi yang diajarkan oleh guru. Kegiatan inti yang kedua siswa di bentuk dalam barisan 2 bersaf untuk masing-masing maju melakukan gerakan lokomotor selama 5 menit, gerakan nonlokomotor selama 5 menit dan manipulatif selama 5 menit menggunakan model permainan yang sudah di sampaikan oleh guru yaitu model permainan menjala ikan dimana siswa diminta melakukan gerakan gerak dasar lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif yaitu yang dimaksud dengan gerakan lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif ialah siswa melakukan gerakan lari, lompat, berjalan, dan melempar setelah itu siswa melakukannya secara bergantian dengan siswa lain.

Awalan melakukan gerakan lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif tersebut siswa melakukannya tanpa menggunakan bola, dan apabila siswa melakukannya dengan baik melewati garis putih pembatas daerah dengan baik, maka guru memberi ajungan jempol biar siswa tersebut semangat dalam melakukan gerakan lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif. Namun apabila dalam mempraktekan gerakan lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif. terdapat siswa yang tidak bisa melakukan gerakan gerak dasar lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif dengan baik selama dalam pelaksanaan kegiatan ini, jika ada kekeliruan tindakan siswa, guru memberi koreksi, memberikan contoh, dan selalu memotivasi siswa.

Kegiatan penutup dialokasikan waktunya 10 menit. Pada kegiatan penutup siswa dibariskan kembali untuk diadakan koreksi menyeluruh cara melakukan pola gerak lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif yang benar, kemudian memberikan

kesempatan pada siswa untuk tanya jawab, dilanjutkan pendinginan, berdoa kemudian siswa dibubarkan.

c. Pengamatan

Hasil pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung dalam Mengikuti pembelajaran pola gerak dasar lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif melalui model permainan menjala ikan minat, motivasi dan kerjasama sudah mengalami peningkatan. Pada siklus 2 dari 16 siswa hampir semua siswa dapat melaksanakan pola gerak dasar lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif melalui model permainan menjala ikan dengan benar. Secara umum kehangatan suasana dalam pembelajaran siswa cukup aktif ini terlihat dari antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran dari pemanasan sampai pembelajaran.

Pengisian lembar observasi dilakukan oleh guru, observasi berdasarkan pengamatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Pengisian lembar observasi kaitannya dengan sikap siswa selama mengikuti pembelajaran, pengadaan alat dan fasilitas yang digunakan selama pembelajaran.

d. Refleksi

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar (siklus 2) diperoleh informasi dari hasil pengamatan sebagai berikut:

- 1) Selama proses belajar mengajar guru telah melaksanakan semua pembelajaran dengan baik. Meskipun ada beberapa aspek yang belum sempurna tetapi persentasi pelaksanaannya untuk masing-masing aspek cukup besar.
- 2) Berdasarkan data hasil pengamatan diketahui bahwa siswa semangat dan aktif selama proses belajar berlangsung.
- 3) Kekurangan pada siklus-siklus sebelumnya sudah mengalami perbaikan dan peningkatan sehingga menjadi lebih baik.
- 4) Hasil belajar siswa pada siklus 2 mengalami peningkatan.

Dibawah ini deskripsi data hasil belajar pola gerak dasar loomotor, nonlokomotor dan manipulatif melalui model permainan menjala ikan dan kriteria ketuntasan hasil belajar siklus 2 siswaTK Dhawasi Nonbes.

Tabel 2. Hasil ketuntasan belajar siswa pada siklus II

No	Nama siswa	Penilaian			Σ	Ket
		lokom	Nonlok	Manip		
1	E. R. A	31,25	28,12	18,75	78,12	T
2	A. J. S	28,12	25	28,12	81,24	T
3	Z. L. T	31,25	25	21,87	78,12	T
4	B. A. A	18,75	18,75	18,75	56,25	TT
5	N. Y. B	31,25	28,12	28,12	87,49	T
6	A. J. T. R	25	31,25	18,75	75	T
7	A. S. N	28,12	25	18,75	71,87	T
8	C. D. S	31,25	28,12	18,75	78,12	T
9	F. T	18,75	31,25	28,12	78,12	T
10	G. J. D. Ga	21,87	28,12	31,25	81,24	T
11	I G. A. A. J. R	28,12	18,75	31,25	78,12	T
12	N. C. H	31,25	28,12	21,87	81,24	T
13	R. B. M. N	28,12	28,12	31,25	87,49	T
14	S. N.	18,75	18,75	18,75	56,25	TT
15	T. J. N	28,12	31,25	28,12	87,49	T
16	Z. K. W	37,5	28,12	25	90,62	T
Nilai tertinggi					90,62	
Nilai terendah					56,25	
Nilai rata-rata					81,24	

Selanjutnya presentase ketuntasan belajar siswa pada siklusII

$$\text{Siswa yang tuntas} = \frac{14}{16} \times 100\% = 87,5\%$$

$$\text{Siswa yang belum tuntas} = \frac{2}{16} \times 100\% = 12,5\%$$

Berdasarkan data di atas bahwa adanya peningkatan hasil belajar pada siklus II yaitu dari 31,25% menjadi 87,5%. Hal tersebut menunjukkan bahwa target yang diinginkan peneliti yaitu 65% dari jumlah siswa sudah tercapai dengan adanya tindakan lanjut pada siklus II.

Di bawah ini nilai hasil belajar gerak dasar lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif melalui model permainan menjala ikan siklus I dan siklus II siswa TK Dharwasi Nonbes.

Tabel 3. Hasil Belajar Pada Siklus I dan siklus II

No	Nama	Nilai			KKM
		Siklus I	Siklus II	%	
1	E. R. A	46,24	78,12	31,88%	65
2	A. J. S.	59,37	81,24	21,87%	65
3	Z. L. T	65,62	78,12	12,5%	65
4	B. A. A.	59,36	56,25	-3,11%	65
5	N. Y. B	62,5	87,49	24,99%	65
6	A. J. T. R	62,49	75	12,51%	65
7	A. S. N	49,37	71,87	22,5%	65
8	C. D. S	46,24	78,12	31,88%	65
9	F. T	62,49	78,12	15,63%	65
10	G. J. D. G	52,5	81,24	28,74%	65
11	I. A. A. J. R	65,62	78,12	12,5%	65
12	N. C. H	59,36	81,24	21,88%	65
13	R. B. M. N	62,49	87,49	25%	65
14	S. N	59,36	56,25	-3,11%	65
15	T. J. N	56,24	87,49	31,25%	65
16	Z. K. W.	71,87	90,62	18,75%	65

Data di atas menunjukkan bahwa perbandingan nilai siklus I dan siklus II hasil belajar siswa dalam pembelajaran pola gerak dasar melalui model permainan menjala ikan dinyatakan peningkatannya cukup baik. Dikatakan cukup baik dilihat dari banyaknya hasil presentase dari jumlah 16 siswa yang mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II, yaitu ada 14 siswa mengalami peningkatan presentase nilai yang cukup baik dari siklus I ke siklus II dan 2 siswa lainnya yang mengalami peningkatan nilai presentasenya dari siklus I ke siklus II meningkat tetapi tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) sebesar 65.

PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam proses pembelajaran pola gerak dasar pada siswa TK Dharwasi Nonbes. Menggunakan model permainan menjala ikan dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa baik, dari gerak lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif. Untuk mengetahui adanya peningkatan oleh peneliti dilakukan tes psikomotor siswa pada akhir pembelajaran.

Latihan motorik kasar yang menyenangkan anak baik jenis dan aktifitas yang dilakukan yang sifatnya menarik, maka diharapkan aspek perkembangan secara menyeluruh meningkat. Bagi anak yang motorik kasar tertinggal dengan kemampuan teman sebaya, maka dirinya merasa berbeda dengan temannya. Dengan demikian temua yang diperoleh dapat digunakan sebagai kontrol atau pengawasan terhadap anak agar motorik kasar dapat

dilakukan semua anak. Sebagai dasar gerak merupakan kemampuan yang anak lakukan guna meningkatkan kualitas hidup. Gerak tersebut bercirikan gerak yang melibatkan kelompok otot-otot besar sebagai dasar utama gerakan. Penampilan gerak dasar ini memerlukan koordinasi tinggi, sebab tidak ada satu pun ketrampilan olahraga yang tidak disertai oleh ketrampilan yang halus semua gerakan atau tindakan terdiri dari sebuah kontinum antara yang halus dan yang kasar.

Ketuntasan hasil belajar siswa melalui hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran pertemuan terbimbing memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini dapat terlihat dari semakin mantapnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan peneliti/kolaborator (ketuntasan belajar meningkat dari siklus I dan II). Pada siklus I ketuntasan hasil belajar mencapai 31,25% sedangkan pada siklus II ketuntasan hasil belajar mencapai 87,5%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa sebesar 56,25%.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data refleksi pada setiap siklus, maka dapat penulis menarik kesimpulan bahwa: Pembelajaran pola gerak dasar lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif melalui model permainan menjala ikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat pada hasil belajar siswa yang melebihi pembelajaran pola gerak dasar dengan nilai yang telah ditetapkan peneliti yaitu 65 mengalami peningkatan yaitu pada siklus I ke siklus II sebesar 56,25% yaitu dari 31,25% (siklus I) menjadi 87,5% (siklus II). Pada Pembelajaran pola gerak dasar melalui model permainan menjala ikan pada siswa TK Dharwasi Nonbes.

Saran yang dapat peneliti sampaikan sebagai pertimbangan untuk meningkatkan pembelajaran pendidikan jasmani khususnya cabang permainan adalah dalam pembelajaran permainan dengan pola gerak khususnya permainan kecil, sebaiknya guru mampu menerapkan model permainan yang inovatif yang disesuaikan dengan karakteristik siswa. Guru juga harus mengerti situasi dan kondisi siswa sehingga dalam pembelajaran semua siswa merasa semangat dan senang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2018). Meningkatkan Pembelajaran Chest Pass Melalui Media Simpai Dalam Permainan Bola Basket Siswa Kelas XI IPS SMA N 1 Kouk . *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 533-544.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian: Sebuah Pendekatan dan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Delia, A. S., & Yeni, I. (2020). Rancangan Tari Kreasi Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 1071-1070.
- Febrizalti, T., & Saridewi. (2020). Stimulasi Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Metode Jarimatika. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 1840-1848.
- Gallahue, D. (2012). *Understand Motor Development: Infant, Children, Adolencent, Adults*. New York: Mc Graw Hill.
- Imrani, M., & Reinita. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Kooperatif Tipe Make A Match di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 1807-1813.
- Jusuf Blegur, dan M. Rambu P. Wasak, 2017 *Teori Dan Aplikasi Permainan Kecil*, Kupang: Jusuf Aryani Learning.
- Krismon, A., & Indramurni. (2023). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Senam Ritmik Bagi Anak Tunagrahita Ringan di SLBN 1 Panti. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 1507-1512.
- Kurniawan, F. (2012). *Buku Pintar Pengetahuan Olahraga*. Jakarta: Laskar Aksara.
- Lufthansa, L., Fadoli, H. I., Rohmah, L. N., Kurniati, R., Pratiwi, B. K., & Riyanto, A. A. (2022). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Dengan Modifikasi Permainan Bola Voli Siswa Tuna Grahita Ringan. *Jurnal Mensana: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan Olahraga*, 146-157.

- Maharani, S., & Indrawati, T. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu Siswa Menggunakan Model Cooperatif Learning Tipe Numbered Head Together di Kelas IV . *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 1924-1929.
- Mayar, F., Sakti, R., Yanti, L., Erlina, B., Osriyenti, & Holiza, W. (2022). Pengaruh video Pembelajaran Gerak dan Lagu Untuk Meningkatkan Fisik Motorik Pada Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 26-19-2625.
- Sugiyanto. (1997). *Perkembangan dan Belajar Motorik*. Jakarta: Depdikbud.