



PEMBELAJARAN TEMATIK INTEGRATIF DALAM PENDIDIKAN JASMANI MELALUI PENDEKATAN BERMAIN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENJASKESREK SISWA SEKOLAH DASAR

Petra Pratama Ritiauw¹ Marsiline Pieter²

Dosen Program Studi Diluar Kampus Utama (PSDKU) Penjaskesrek

Universitas Pattimura Kabupaten Kepulauan Aru

e-mail. ritiauwpetra@yahoo.com

ARTICLE INFO

Article History:

Accepted 10-09-2018

Available online 08-10-2018

Keywords:

Pembelajaran Tematik
Terintergrasi, Pendidikan
JOK.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melihat implementasi penerapan pembelajaran tematik integratif dalam pendidikan JOK dengan pendekatan bermain. Penelitian ini di laksanakan pada siswa kelas 3 SD Negeri Makariki Kecamatan Amahai Kabupaten Maluku Tengah. Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah Metode Penelitian Tindakan Kelas. Hasil pembelajaran yang di capai pada siklus I presentase ketuntasan belajar di capai sebesar 37,5 % dan presentase ketidaktuntasan sebesar 62,5 %. Selanjutnya pembelajaran pada siklus II presentase ketuntasan sebesar 90 % dan presentase ketidaktuntasan sebesar 10 % dengan demikian pembelajaran di katakan tuntas pada siklus II ini sehingga tidak lagi di lanjutkan pada siklus berikutnya.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahklak mulia, serta keterampilan yang di perlukan dirinya dan masyarakat. Pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa (UU SISDIKNAS No 20 Tahun 2003),

Tujuan pendidikan adalah seperangkat hasil pendidikan yang di capai oleh peserta didik setelah di selenggarakan kegiatan pendidikan. Seluruh kegiatan

pendidikan, yakni bimbingan, pengajaran, atau latihan di arahkan untuk mencapai tujuan pendidikan itu, (Suardi, 2012:6)

Kurikulum di persiapkan dan di kembangkan untuk mencapai tujuan pendidikan, yakni mempersiapkan peserta didik agar mereka dapat hidup di masyarakat. Dengan demikian dalam sistim pendidikan kurikulum merupakan komponen yang sangat penting sebab di dalamnya bukan hanya menyangkut tujuan dan arah pendidikan saja akan tetapi juga pengalaman belajar yang harus di miliki setiap siswa serta bagaimana mengorganisasikan pengalaman itu sendiri, (Hamalik, 1990 dalam Wina Sanjaya, 2008:10)

Pada Tahun 2013, pemerintah telah mencanangkan kurikulum 2013 yang saat ini sudah mulai di aplikasikan pada berbagai sekolah. Dalam kurikulum 2013 terdapat beberapa perbedaan yang signifikan dari kurikulum sebelumnya salah satunya adalah dimunculkannya pembelajaran tematik integratif. Pembelajaran tematik integratif pada kurikulum 2013 adalah pembelajaran yang di terapkan di SD dengan memadukan berbagai mata pelajaran yang memiliki tema sama. Pembelajaran tematik biasa di terapkan di SD karena karakteristik peserta didik yang masih memandang sesuatu secara holistic (menyeluruh),

Pembelajaran tematik merupakan salah satu pendekatan dalam pembelajaran terpadu (integrated instruction) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistic, bermakna dan autentik, (Rusman, 2015:139)

Pembelajaran tematik integratif bertujuan agar anak mampu mengembangkan potensi yang dimiliki secara optimal. Menurut makna tersebut maka dapat di ambil kesimpulan bahwa potensi siswa harus di kembangkan secara maksimal sejak usia dini melalui berbagai macam pendekatan, strategi dan pengembangan model pembelajaran karena siswa yang mendapat pembinaan sejak usia dini akan dapat meningkatkan kesehatan dan kesejahteraan fisik dan mental yang akan berdampak kepada prestasi hasil belajar.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) merupakan salah satu mata pelajaran pada kurikulum 2013. PJOK merupakan bagian integral dari program pendidikan nasional, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, pola hidup sehat, dan pengenalan lingkungan bersih melalui pembekalan pengalaman belajar menggunakan aktivitas jasmani terpilih dan di lakukan secara sistematis yang di landasi dengan nilai-nilai keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Silabus PJOK, 2016:1).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian implementasi pembelajaran tematik integratif dalam pendidikan jasmani dengan pendekatan bermain pada siswa sekolah dasar. Masalah yang di rumuskan dalam penelitian ini adalah : (1) Bagaimana implementasi pendidikan jasmani dengan

pendekatan bermain pada siswa sekolah dasar ? dan (2) Bagaimana pencapaian hasil belajar siswa setelah di terapkannya pembelajaran tematik integrative dengan pendekatan bermain?

KAJIAN PUSTAKA

Tematik Integratif

Pembelajaran tematik merupakan suatu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai atau sikap pembelajaran serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema. Rusman, (2015:141) mengemukakan prinsip dasar pembelajaran tematik diantaranya:

1. Bersifat kontekstual atau terintegrasi dengan lingkungan. Pembelajaran yang dilakukan perlu di kemas dalam satu format keterkaitan, maksudnya pembahasan suatu topik di kaitkan dengan kondisi yang di hadapi siswa atau ketika siswa menemukan masalah dan memecahkan masalah yang nyata di hadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari
2. Bentuk belajar harus di rancang agar siswa bekerja secara sungguh-sungguh untuk menemukan tema pembelajaran yang rill sekaligus mengaplikasikannya. Dalam melakukan pembelajaran tematik siswa di sorong untuk mampu menemukan tema-tema yang benar-benar sesuai dengan kondisi siswa bahkan di alami oleh siswa
3. Efisiensi. Pembelajaran tematik memiliki nilai efisiensi antara lain dalam segi waktu, beban materi, metode, penggunaan sumber belajar yang otentik sehingga dapat mencapai ketuntasan kompetensi secara tepat.

Pembelajaran tematik memiliki ciri-ciri atau karakteristik sebagai berikut : 1) berpusat pada siswa, 2) memberikan pengalaman langsung kepada siswa, 3) pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, 4) menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran, 5) bersifat fleksibel, 6) hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat, dan kebutuhan siswa. Agar di peroleh gambaran yang jelas tentang karakteristik tersebut dapat di uraikan sebagai berikut :

1. Berpusat pada siswa
Proses pembelajaran yang di lakukan harus menempatkan siswa sebagai pusat aktivitas dan harus mampu memperkaya pengalaman belajar. Pengalaman belajar tersebut di tuangkan dalam kegiatan belajar yang menggali dan mengembangkan fenomena alam di sekitar siswa.
2. Memberikan pengalaman langsung kepada siswa
Agar pembelajaran lebih bermakna maka siswa perlu belajar secara langsung dan mengalami sendiri. Atas dasar ini maka guru perlu menciptakan kondisi yang kondusif dan memfasilitasi tumbuhnya pengalaman yang bermakna.
3. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas
Mengingat tema di kaji dari berbagai mata pelajaran dan saling keterkaitan maka batas mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas

4. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran
5. Bersifat fleksibel
Pelaksanaan pembelajaran tematik tidak terjadwal secara ketat antar mata pelajaran.
6. Hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa.

Landasan Tematik Integratif

Hajar, (2013:26) Pembelajaran tematik integratif memiliki beberapa landasan sebagai penopang penerapannya dalam kegiatan belajar di sekolah. Secara garis besar, landasan tersebut terbagi kedalam tiga hal, yaitu landasan filosofis, landasan psikologis dan landasan yuridis. Berikut penjelasan masing-masing landasan tersebut:

1. Landasan filosofis

Landasan filosofis dalam penerapan kurikulum tematik sangat di pengaruhi oleh tiga aliran filsafat, yaitu progresivisme, konstruktivisme, dan humanism. *Pertama*, yang di maksud dengan aliran filsafat progresivisme adalah bahwa segala proses kegiatan belajar dan mengajar antara guru dan peserta didik di sekolah harus menekankan pada pengembangan kreativitas pemberian sejumlah kegiatan, suasana yang alamiah (natural) serta memperhatikan pengalaman peserta didik. Dengan kata lain, filsafat progresivisme menekankan pada fungsi kecerdasan para peserta didik. *Kedua*, Aliran konstruktivisme dalam penerapan tematik ialah berupaya melihat pengalaman siswa secara langsung (*direct experiences*) sebagai kunci dalam pembelajaran. Mengacu pada aliran ini, pengetahuan dan keterampilan yang di dapatkan oleh peserta didik pada hakikatnya adalah konstruksi atau bentukan para peserta didik. Para peserta didik mengkonstruksi pengetahuannya melalui interaksi dengan objek, fenomena, pengalaman, dan lingkungan mereka. *Ketiga*, aliran humanisme dalam penerapan tematik adalah aliran yang berusaha melihat para peserta didik dari segi keunikan, karakteristik, potensi, serta motivasi mereka.

2. Landasan Psikologis

Landasan psikologis dalam penerapan tematik sangat berkaitan dengan psikologi perkembangan peserta didik dan psikologi belajar. Dalam hal ini psikologi perkembangan di perlukan oleh peserta didik, terutama dalam menentukan isi atau materi pembelajaran tematik yang di berikan oleh guru kepada peserta didiknya di sekolah.

3. Landasan Yuridis

Adapun beberapa landasan yuridis dalam penerapan tematik integrative ini adalah sebagai berikut : 1). Undang-undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang perlindungan anak. Pasal 9 dalam undang-undang ini menyatakan bahwa setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya; 2). Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Dalam undang-undang tersebut, yaitu bab V pasal 1-b, dinyatakan dengan tegas bahwa setiap peserta

didik pada setiap satuan pendidikan berhak mendapatkan pelayanan pendidikan sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuannya.

Rambu-rambu Tematik Integratif

Adapun rambu-rambu dalam pembelajaran tematik adalah sebagai berikut :

- 1) Tidak semua mata pelajaran harus di satukan
- 2) Dimungkinkan terjadi penggabungan kompetensi dasar lintas semester
- 3) Kompetensi dasar yang tidak dapat di padukan, tidak harus di padukan.
- 4) Kompetensi dasar yang tidak tercakup pada tema tertentu harus tetap di ajarkan pada tema lain.
- 5) Kegiatan pembelajaran di tekankan pada kemampuan membaca, menulis dan berhitung serta penanaman nilai-nilai moral
- 6) Tema-tema yang di pilih disesuaikan dengan karakteristik siswa, lingkungan, dan daerah.

Pendekatan Bermain

Pendekatan bermain merupakan bentuk pembelajaran yang mengaplikasikan teknik ke dalam suatu permainan. Tidak menutup kemungkinan teknik yang buruk atau rendah mengakibatkan permainan kurang menarik, (Lutan, Suherman, 2000:37) Untuk itu seorang guru harus mampu mengatasinya. Di saat guru menyadari bahwa rendahnya kualitas permainan disebabkan oleh kemampuan skill, maka guru harus mempunyai beberapa pilihan sebagai berikut :

- 1) Guru dapat terus melanjutkan aktivitas permainan untuk beberapa lama sehingga siswa menangkap gagasan umum permainan yang di lakukan.
- 2) Guru dapat kembali pada tahapan belajar yang lebih rendah dan membiarkan siswa berlatih mengkombinasikan keterampilan tanpa tekanan untuk menguasai strategi.
- 3) Guru dapat merubah keterampilan pada level yang lebih simple dan lebih di kuasai sehingga siswa dapat konsentrasi belajar strategi bermain.

Dengan bermain anak bisa mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya, anak-anak akan lebih senang dan menjadikannya lebih aktif, (Prasetyo, 2008: 8). Sebagaimana dikemukakan oleh Mayke (dalam Sujono, Sukarmin, 2009:14) belajar dengan bermain akan memberi kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi serta mempraktekannya. Permainan dapat di pakai untuk mempraktekan keterampilan membaca dan berhitung sederhana, (Sadiman dkk, 2012:34) Tujuan pemberantasan buta aksara dan buta angka untuk orang dewasa atau pelajaran membaca menulis permulaan serta matematika adalah yang lazim di kaitkan dengan permainan. Dalam proses pembelajaran guru hendaknya memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk mengekspresikan apa yang ada dalam pemikiran mereka. Sebaiknya guru memberi kebebasan sesuai dengan sifat alami anak sehingga dalam mengembangkan kreatifitasnya anak tidak merasa takut untuk berbeda dengan gurunya. Dari penjelasan di atas dapat di simpulkan bahwa metode bermain adalah suatu cara yang di gunakan dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk

menemukan serta mengembangkan bakat dan potensi yang dimiliki oleh peserta didik.

HASIL BELAJAR

Hasil belajar merupakan tujuan akhir di laksanakannya kegiatan pembelajaran di sekolah. Hasil belajar dapat di tingkatkan melalui usaha sadar yang di lakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan yang positif yang kemudian di sebut sebagai proses belajar, (Dimiyati, Mudjono, 2009:17). Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Hasil dari kegiatan belajar di tandai dengan adanya perubahan perilaku kearah positif yang relative permanen pada diri orang yang belajar. Sehubungan dengan itu (Gagne dalam Sudjana Nana, 2010:18) mengembangkan kemampuan hasil belajar menjadi lima macam antara lain : (1) hasil belajar intelektual merupakan hasil belajar terpenting dari sistem lingsikolastik, (2) Strategi kognitif yaitu mengatur cara belajar dan berpikir seseorang dalam arti seluas-luasnya termasuk kemampuan memecahkan masalah, (3) sikap dan nilai berhubungan dengan arah intensitas emosional yang dimiliki seseorang sebagaimana di simpulkan dari kecenderungan bertingkah laku terhadap orang dan kejadian, (4) Informasi verbal, pengetahuan dalam arti informasi dan fakta, dan (5) keterampilan motorik yaitu kecakapan yang berfungsi untuk lingkungan hidup serta mempresentasikan konsep dan lambang. Untuk mengetahui hasil belajar seseorang dapat di lakukan dengan melakukan tes dan pengukuran. Tes dan pengukuran merupakan alat sebagai pengumpul data yang disebut dengan instrumen penilaian hasil belajar, (Hamalik, 2004:20).

METODE PENELITIAN

Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). PTK adalah suatu pengamatan terhadap aktifitas belajar yang berupa sebuah tindakan yang sengaja di lakukan di kelas. Tindakan di maksud di lakukan oleh guru untuk meningkatkan aktivitas mengajar dan hasil belajar, (Arikunto, dalam Jurnal Pedagogika dan Dinamika Pendidikan 2017:104). Penelitian tindakan kelas merupakan proses pengkajian melalui sistem berdaur atau siklus dari berbagai kegiatan pembelajaran. Kemmis dan Mc Taggart, (1992) menyatakan bahwa prosedur PTK di laksanakan dengan 4 kegiatan utama yaitu : Planning (perencanaan), Action (tindakan), Observation (pengamatan), dan reflection (refleksi).

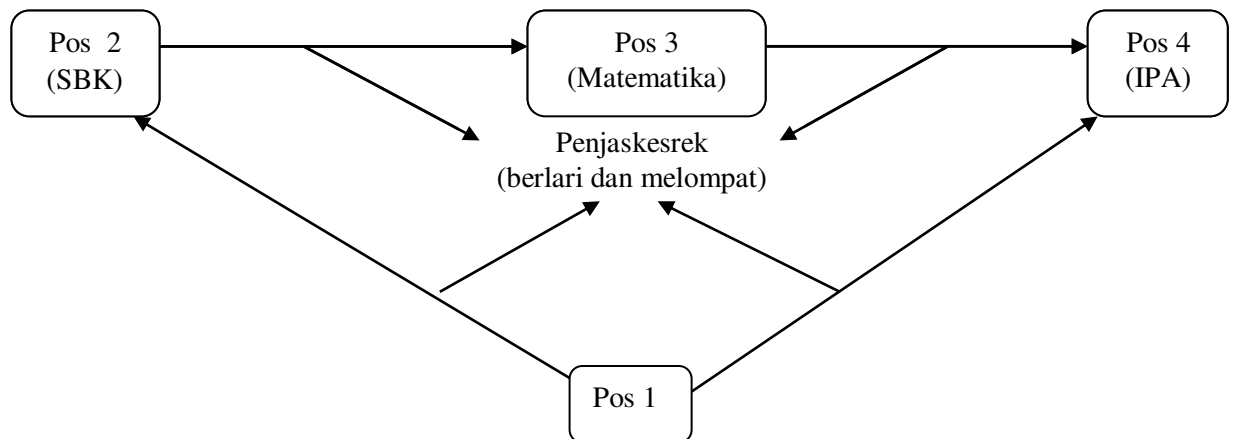
Penelitian ini akan di laksanakan di Sekolah Dasar Negeri Makariki Kecamatan Amahai Kabupaten Maluku Tengah. Waktu penelitian ini akan di laksanakan pada semester genap Tahun ajaran 2016/2017. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 3 SD Negeri Makariki yang berjumlah 40 siswa. Seluruh siswa akan di jadikan sebagai sampel oleh karena itu seluruh populasi akan digunakan dalam penelitian ini. Teknik pengumpulan data yang di gunakan dalam penelitian ini merujuk pada prinsip evaluasi hasil belajar pembelajaran tematik integrative pada mata pelajaran penjaskesrek yang muat dalam instrumen penilaian hasil belajar berupa penilaian kinerja/praktek yang di lakukan dengan mengamati kegiatan peserta didik dalam melakukan keterampilan gerak jalan dan lari. dan di

sesuaikan dengan Standar Kriteria Minimal mata pelajaran penjas kesrek yang telah ditetapkan di SD Negeri Makariki ini adalah 75. Untuk selanjutnya dapat dilihat pada tabel penilaian di bawah ini

Tabel 1. Penilaian Tematik Integratif Hasil belajar Penjas

Inisial Siswa	Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator Penilaian (skor 1-4)				Jumlah Skor	Nilai Akhir
			IP 1	IP 2	IP 3	IP 4		
	Penjas kesrek	1.1 Mempraktekan kombinasi berbagai pola gerak lari dan lompat dalam permainan sederhana, serta aturan dan kerja sama						
Keterangan : 1) IP 1 : Indikator Penilaian 1 melakukan gerak berlari melewati rintangan dari pos 1 ke pos 2 2) IP 2 : Indikator Penilaian 2 melakukan gerak melompat melewati rintangan dari pos 2 ke pos 3 3) IP 3 : Indikator Penilaian 3 melakukan gerak berlari membelakangi dari pos 3 ke pos 4 4) IP 4 : Indikator Penilaian 4 melakukan gerak melompat membelakangi dari pos 4 ke pos 1								
	Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator penilaian (untuk mata pelajaran SBK, Matematika dan IPA skor penilaiannya di tandai dengan cek list (√))				Pelaksanaan	
							Ya	Tidak
	Seni Budaya dan Keterampilan	1.1 Menjelaskan symbol dalam karya seni rupa dua dimensi	Siswa mampu menyebutkan unsur yang terdapat di dalam gambar seni rupa dua dimensi					
	Matematika	1.3 Melakukan perkalian yang hasilnya bilangan tiga angka	Siswa mampu menghitung perkalian yang hasilnya tiga angka					
	IPA	1.2 Mengelompokkan makhluk hidup secara sederhana	Siswa mampu untuk mengelompokkan makhluk hidup berdasarkan tempat hidupnya					

Konstruksi design penelitian dengan pendekatan bermain dapat terlihat pada gambar 1 berikut ini.



Gambar. 1 Permainan Pos dan Waktu

Penjelasan mengenai design konstruksi penelitian tematik integratif ini dapat di lihat di bawah ini sesuai dengan yang telah di integrasikan antara mata pelajaran Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi dengan mata pelajaran SBK, Matematika, dan IPA

- 1) Jarak antara masing-masing pos adalah 10 meter
- 2) Siswa melakukan gerak dasar lari melewati rintangan dari pos 1 menuju ke pos 2. Setelah sampai di pos 2 siswa di perlihatkan dengan gambar seni dua dimensi dan kemudian diminta untuk menyebutkan unsur yang terdapat dalam gambar tersebut
- 3) Setelah itu siswa melakukan gerak dasar melompat dari pos 2 ke pos 3. Setelah sampai di pos 3 siswa di minta untuk menghitung perkalian yang hasilnya tiga angka
- 4) Setelah menyelesaikan tahap di pos 3 siswa diminta untuk mengkombinasikan gerak berlari dengan cara lari membelakangi menuju pos ke 4
- 5) Pada pos 4 siswa diminta untuk mengelompokkan jenis makhluk hidup yang hidup sesuai dengan tempat tinggalnya.
- 6) Kemudian tahap terakhir dalam rangkaian permainan pos ini adalah siswa diminta untuk melompat membelakangi ddari pos 4 menuju pos 1 (titik awal start)
- 7) Siswa yang tidak mampu melakukan salah satu indicator dari mata pelajaran SBK, Matematika atau IPA Maka skor akhir yang di peroleh dari mata pelajaran penjaskesrek di kurangi 2 (misalnya : siswa A memperoleh skor akhir pada mata pelajaran penjas adalah 16 tetapi ia tidak mampu melakukan indicator dari mata pelajaran IPA dan Matematika maka nilai $16-4 = 12$).

HASIL PENELITIAN

Hasil Penelitian Siklus I

Perencanaan Tindakan

Pembelajaran penjasokesrek dengan materi gerak berlari dan melompat merupakan pemberlakuan tindakan awal penelitian tematik integratif melalui pendekatan bermain. Dalam kegiatan perencanaan ini peneliti menyusun perangkat pembelajaran yang meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) siklus 1 yang di dalamnya sudah di muat lembar penilaian sebagaimana di muat pada pada metode penelitian.

Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dalam pembelajaran ini merujuk pada tahap perencanaan yang sudah di buat sebelumnya dengan berdasarkan pada RPP. Pertemuan pertama pada tanggal 6 Maret 2017, guru (peneliti) masuk ke dalam kelas dan memberikan salam kepada siswa. Selanjutnya guru memberikan petunjuk mengenai pelajaran yang akan di berikan dan menjelaskan bentuk permainan yang akan di terapkan melalui pembelajaran tematik integratif. Untuk lebih jelas dalam kegiatan pelaksanaan pembelajaran ini maka dapat di lihat pada RPP yang sudah di buat oleh guru di bawah ini :

Tabel 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

		Bentuk Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan		Perkenalan	10 menit
		Absensi	
		Doa	
		Pemanasan	
		Apersepsi	
Kegiatan Inti	Eksplorasi	Guru menjelaskan bentuk permainan yang akan di lakukan	40 menit
		Guru menjelaskan tujuan bentuk permainan yang akan di lakukan	
		Guru mempraktekan bentuk permainan yang benar dalam permainan	
		Guru mempraktekan bentuk permainan yang salah dalam permainan	
	Elaborasi	Siswa melakukan bentuk permainan yang sudah di jelaskan oleh guru	
	Konfirmasi	Siswa mendeskripsikan kelebihan dan kesalahan yang di buat	
Guru memberikan penguatan dan motivasi			
Kegiatan Akhir		Guru memberikan kesimpulan materi	10 menit
		Pendinginan (cooling down)	
		Doa penutup	

Pengamatan /Observasi

Kondisi yang di amati selama tindakan pelaksanaan ini adalah sebagai berikut: kondisi kelas masih jadi masalah, faktor yang mempengaruhi masalah tersebut adalah

kurangnya perhatian siswa terhadap apa yang di sampaikan oleh guru, sikap siswa yang terlalu banyak bercanda dengan teman-temannya, guru masih kurang dalam memberikan motivasi kepada siswa untuk melakukan apa yang di perintahkan. Selanjutnya untuk dapat melihat hasil belajar pada siklus I ini dapat di lihat pada tabel hasil belajar siklus I di bawah ini :

Tabel 3. Hasil belajar siklus 1

No	Inisial Siswa	Nilai Siswa	Kategori	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	LW	67		√
2	HT	76	√	
3	BR	65		√
4	RR	60		√
5	CT	64		√
6	SP	75	√	
7	MT	78	√	
8	AHT	60		√
9	LW	60		√
10	TA	64		√
11	AA	68		√
12	JL	67		√
13	DS	77	√	
14	DK	66		√
15	AA	65		√
16	JS	68		√
17	ET	69		√
18	PPT	77	√	
19	MP	75	√	
20	WT	70		√
21	GH	73		√
22	FT	75	√	
23	RP	73		√
24	SLK	72		√
25	NS	78	√	
26	WH	69		√
27	RL	68		√
28	BS	75	√	
29	UL	77	√	
30	SKT	77	√	
31	FUI	79	√	
32	HY	78	√	
33	JW	67		√
34	DO	67		√
35	VP	68		√
36	YP	73		√
37	LK	73		√
38	GA	71		√
39	HU	75	√	
40	NM	78	√	
	Jumlah	2837	15	25
	Nilai Rata-rata	70,92		
	Presentase		37,5 %	62,5 %

Dari tabel di atas terlihat bahwa hasil pembelajaran pada siklus I ini belum mencapai target KKM yang di kehendaki yakni 75. Nilai rata-rata yang di peroleh

siswa pada siklus I ini hanya mencapai 70,92. Siswa yang di kategorikan tuntas berjumlah 15 orang dengan presentase ketuntasan sebesar 37,5 %. Sedangkan siswa yang di kategorikan tidak tuntas berjumlah 25 orang dengan presentase sebesar 62,5%.

Refleksi

Presentase ketuntasan pada siklus I ini sangat kecil di dibandingkan dengan presentase ketidak tuntas, dengan demikian maka pembelajaran tematik integrative pada siklus I ini belum tuntas, oleh karena itu peneliti merasa perlu untuk selanjutnya melakukan pembelajaran pada siklus ke II. Peneliti melakukan refleksi berupa perbaikan kesalahan yang terjadi pada siklus I dengan tujuan agar tidak melakukan kesalahan lagi pada siklus ke II.

Hasil Penelitian Siklus II

Siklus II ini di lakukan dengan tujuan supaya siswa dapat memperbaiki nilainya pada siklus I dan peneliti agar dapat membuat pelajaran lebih baik sehingga hasil yang di peroleh juga lebih baik dari siklus I.

Perencanaan tindakan

Dengan memperhatikan kelemahan dan kekurangan pada siklus I maka perlu di buat perencanaan sebelum pelaksanaan tindakan siklus II. Adapun hal-hal yang harus di lakukan adalah :

- 1) Membuat RPP Siklus II dan memperbaiki kelemahan dari RPP dengan tujuan agar siswa lebih termotivasi dalam mengikuti proses belajar mengajar
- 2) Siklus II tetap menggunakan format penilaian seperti pada siklus I
- 3) Siklus II tetap menggunakan pembelajaran tematik integrative dan pendekatan bermain

Pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus kedua ini berjalan dengan baik yakni mencakup semua unsure tahapan pembelajaran tematik integrative. Siswa merasa sangat termotivasi dalam pembelajaran. Untuk selanjutnya hasil belajar pada siklus II ini dapat di lihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4. Hasil belajar siklus II

No	Inisial Siswa	Nilai Siswa	Kategori	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	LW	75	√	
2	HT	78	√	
3	BR	77	√	
4	RR	76	√	
5	CT	78	√	
6	SP	77	√	
7	MT	79	√	
8	AHT	75	√	
9	LW	78	√	
10	TA	78	√	
11	AA	80	√	
12	JL	77	√	
13	DS	83	√	

14	DK	76	√	
15	AA	75	√	
16	JS	76	√	
17	ET	83	√	
18	PPT	77	√	
19	MP	75	√	
20	WT	74		√
21	GH	76	√	
22	FT	75	√	
23	RP	74		√
24	SLK	78	√	
25	NS	78	√	
26	WH	74		√
27	RL	73		√
28	BS	75	√	
29	UL	77	√	
30	SKT	77	√	
31	FUI	79	√	
32	HY	78	√	
33	JW	75	√	
34	DO	77	√	
35	VP	78	√	
36	YP	75	√	
37	LK	76	√	
38	GA	76	√	
39	HU	80	√	
40	NM	80	√	
	Jumlah	3078	36	4
	Nilai Rata-rata	76,95		
	Presentase		90 %	10 %

Dari tabel hasil belajar siklus II di atas maka pembelajaran tematik integrative dalam penjaskesrek di katakana tuntas. Siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 76,95 dari nilai ini tentunya sudah melewati dari kriteria ketuntasan minimal mata pelajaran penjaskesrek yaitu 75. Siswa yang tuntas berjumlah 36 orang dengan presentase sebesar 90 % dan siswa yang tidak tuntas berjumlah 4 orang dengan presentase sebesar 10 %. Dengan demikian maka pembelajaran tematik integratif dalam penjaskesrek tidak lagi di teruskan ke siklus ke III karena presentase ketuntasan siswa pada siklus II sudah mencapai KKM yang di tentukan.

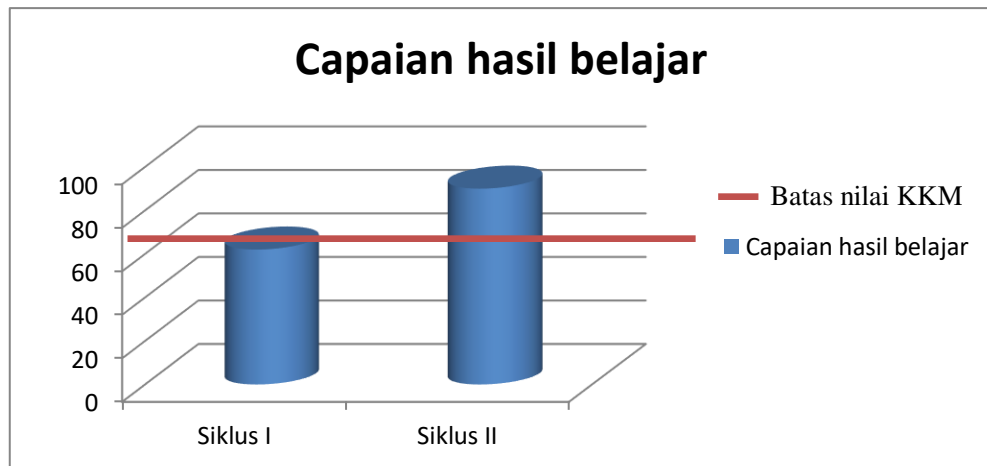
Refleksi

Berdasarkan hasil tes dalam proses belajar secara keseluruhan menunjukkan bahwa siswa sangat antusias dan termotivasi untuk mengikuti pelajaran. Pembelajaran tematik integrative dengan pendekatan bermain membuat siswa sangat senang dan gembira dalam mengikuti pelajaran sehingga mereka terkesan sangat memahami proses pembelajaran yang di laksanakan. Untuk selanjutnya siswa yang tidak tuntas akan di lakukan remedial.

PEMBAHASAN

Perolehan hasil penelitian merujuk pada perolehan skor yang di capai siswa ketika tes akhir siklus. Hasil akhir pelaksanaan pembelajaran siklus I menunjukkan bahwa siswa belum termotivasi dalam mengikuti pembelajaran sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa. Ini di buktikan dengan pencapaian hasil belajar pada siklus I nilai rata-rata yang di peroleh siswa adalah 70,92 % dengan presentase ketuntasan

sebesar 37,5 % atau hanya 15 orang siswa yang yang tuntas dan presentase ketidaktuntasan sebesar 62,5 % atau 25 orang siswa yang tidak tuntas. Berdasarkan hasil pengamatan/refleksi pada siklus I guru dan siswa sudah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang di muat dalam rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) namun masih memiliki kendala yaitu siswa tidak termotivasi dalam mengikuti pembelajaran sehingga pembelajaran terkesan tidak berjalan dengan efektif. Berdasarkan hasil pembelajaran pada siklus I itulah maka peneliti merasa perlu untuk melanjutkan pada siklus ke II. Dengan memperhatikan kelemahan-kelemahan yang ada pada siklus I maka pada siklus II di rancang pembelajaran yang lebih baik dengan banyak memberikan penguatan serta motivasi kepada siswa untuk dapat mengikuti pelajaran. Hasil belajar pada siklus II ini mengalami peningkatan yaitu nilai rata-rata yang di peroleh siswa pada siklus II ini adalah 76,95 dengan presentase ketuntasan sebesar 90 % atau 36 siswa yang tuntas dan presentase ketidaktuntasan sebesar 10 % atau hanya 4 siswa yang tidak tuntas. Untuk selanjutnya siswa yang tidak tuntas ini di kenakan program remedial/perbaikan untuk memperoleh nilai yang tuntas sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal mata pelajaran penjaskesrek SD Negeri Makariki yakni 75. Dengan demikian peneliti merasa bahwa ketuntasan siswa pada siklus II ini sudah mencukupi target KKM yang di inginkan oleh karena itu pembelajaran di nyatakan berhasil dan tidak lagi di lanjutkan pada siklus berikutnya. Untuk selanjutnya agar dapat membandingkan hasil belajar pada siklus I dan siklus II ini maka dapat di lihat pada digram batang perbandingan hasil belajar siklus I dan siklus II di bawah ini.



Gambar 2. Perbandingan hasil belajar siklus I dan siklus II

Dari penjelasan di atas maka secara umum penerapan pembelajaran tematik integrative dengan pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil belajar keterampilan gerak lari dan lompat dalam pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi untuk tingkat sekolah dasar.

KESIMPULAN

Penggunaan model dan strategi serta pendekatan belajar haruslah di pahami dengan baik oleh guru, karena itu merupakan faktor penentu keberhasilan proses belajar mengajar. Belajar akan lebih bermakna ketika siswa mampu memahami pentingnya belajar yang sejalan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Hasil belajar penjasresrek untuk siswa SD Negeri Makariki setelah mengikuti pembelajaran berbasis tematik integrative dengan pendekatan bermain meningkat dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief Sadiman, dkk, 2012. Media Pendidikan, pengertian pengembangan dan pemanfaatannya. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Dimiyati, Mudjono, 2009. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta:PT. Rineka Cipta
- Hamalik, 2004. Proses Belajar dan Mengajar. Bandung:Sinar Baru Algensindo
- Ibnu Hajar, 2013. Panduan Lengkap Kurikulum Tematik. Jogjakarta:Diva Press
- Jurnal Pedagogika dan Dinamika Pendidikan. Vol 6. April 2017. Ambon:Universitas Pattimura
- Kemmis S. dan Mc. Taggart, R. 1992. The Action Research Planner. Australia:Deakin University Press.
- Lutan Rusli, Adang Suherman. 2000. Dasar-dasar Penjasresrek. Jakarta:Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D-III
- Nana Sudjana, 2010. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung:PT. Remaja Rosdakarya
- Prasetyo, 2008. Biarkan Anakmu Bermain. Jakarta:PT Indeks
- Ratumanan, T.G.2002. Belajar dan Pembelajaran. Surabaya. Unesa University Press
- Rusman, 2015. Pembelajaran Tematik Terpadu. Bandung:PT Rajagrafindo Persada
- Sadiman, dkk, 2008. Bentuk-bentuk permainan. Yogyakarta:Graha Ilmu
- Samsudin. 2013. Kurikulum Pendidikan Jasmani. Jakarta:Universitas Negeri Jakarta
- Silabus PJOK, 2016. Kementerian Pendidikan Nasional. Jakarta
- Suardi, 2012. Pengantar Pendidikan Teori dan Aplikasi. Jakarta:PT. Indeks
- Sujono, Sukarmin. 2009. Asuhan Keperawatan Anak. Yogyakarta:Graha Ilmu
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta. Departemen Pendidikan Nasional.
- Wina Sanjaya, 2008. Kurikulum dan Pembelajaran. Bandung:Prenada Media Group