

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN KREATIVITAS GERAK MELALUI
PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN PJOK DI KELAS III SDN
SUKAPURA 01 PAGI CILINCING JAKARTA UTARA
2016
Ratna Auliaurrahmah**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan data tentang peningkatan kemampuan kreativitas gerak melalui permainan dalam pembelajaran PJOK. Penelitian ini dilaksanakan di kelas III SDN Sukapura 01 Pagi Cilincing Jakarta Utara yang melibatkan 34 orang siswa sebagai partisipan dan 1 orang guru sebagai pemantau dalam penelitian. Waktu penelitian dimulai dari bulan Februari 2016 sampai dengan bulan April 2016. Metode yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang terdiri dari 2 siklus dengan 4 kegiatan utama, yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan persentase perolehan data tes pada siklus I kemampuan kreativitas gerak sebesar 54,24% dan pada siklus II menunjukkan kenaikan yaitu 83,98%. Adapun data untuk pemantau tindakan pembelajaran pada siklus I diperoleh sebesar 64,28% dan pada siklus II mengalami kenaikan menjadi 100%. Dari hasil penelitian, dapat dinyatakan bahwa dengan melalui permainan dapat meningkatkan kemampuan kreativitas gerak siswa dalam pembelajarannya PJOK. Oleh sebab itu, guru dapat menerapkan pembelajaran PJOK dengan menggunakan permainan untuk meningkatkan kemampuan kreativitas gerak siswa di kelas III SDN Sukapura 01 Pagi Cilincing Jakarta Utara.

Kata kunci : Kemampuan Kreativitas Gerak, Permainan, Penelitian Tindakan Kelas

**IMPROVING CREATIVITY MOVEMENT IN THROUGH GAME IN
PHYSICAL EDUCATION IN CLASS III AT SDN SUKAPURA**

01 PAGI CILINCING NORTH JAKARTA

(Classroom Action Research In SDN Sukapura 01 Pagi Cilincing)

2016

Ratna Auliaurrahmah

ABSTRACT

The aim of this study was to obtain data about the increased capabilities of motion creativity through learning the game in physical education and sports health. The research was conducted in the third grade SDN 01 Pagi Sukapura cilincing involving 34 students as participants and 1 teachers as monitors in the study. When the study started from the month of February 2016 until April 2016. The method used is the method of classroom action research consisted of two cycles with four main activities, namely: planning, action, observation and reflection. The results showed the percentage of test data acquisition in the first cycle of creativity ability motion for 54.24% and the second cycle shows the increase is 83.98%. The data to monitor the act of learning in the first cycle was obtained by 64.28% da on the second cycle increased to 100%. From the results, it can be stated that through the game to improve the ability of motion creativity of students in Physical Education and Health. Therefore, teachers can apply the learning of Physical Education and Health by using games or to improve the creativity of students in class III motion Sukapura SDN 01 Pagi Cilincing North Jakarta.

Keywords: Creativity Movement, Games, Classroom Action Research