

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KELINCAHAN
BERBASIS PERMAINAN PADA SISWA KELAS IV SDN
KELAPA DUA WETAN 04 JAKARTA**



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

MARCELLINO DANU EGA

1601619075

**Skripsi Ini Disusun Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan**


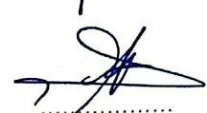
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI

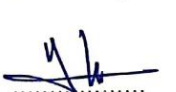


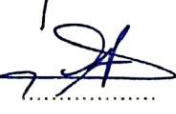

FAKULTAS ILMU OLAHRAGA

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2023

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing I		10/08 2023
Dr. Sujarwo, M. Pd NIP. 197604252003121001
Pembimbing II		14/8 23
Slamet Sukriadi, S. Pd, M. Pd NIP. 198210282015041002

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
1. Dr. Iwan Setiawan, M. Pd NIP. 197303052009121001	Ketua		18/8 23
2. Muchtar Hendra Hasibuan, M. Pd NIP. 196201051988031001	Sekretaris		15/8 23
3. Dr. Sujarwo, M. Pd NIP. 197604252003121001	Anggota		10/08 2023
4. Slamet Sukriadi, S. Pd, M. Pd NIP. 198210282015041002	Anggota		14/8 23
5. Dwi Indra Kurniawan, M. Pd NIDK. 8916950022	Anggota		10/08 2023

Tanggal Lulus : 02 Agustus 2023

PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun diperguruan tinggi lain.
2. Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan dari pihak lain, kecuali arahan dari dosen pembimbing.
3. Dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah di tulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena skripsi ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 2 Agustus 2023





KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Marcellino Danu Ega
NIM : 1601619075
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Dakwah / Pendidikan Jasmani
Alamat email : danuega.g66@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

MEWINGKATKAN HASIL BELAJAR KLINIKAHAN BERBASIS
PERMAINAN PADA ANAK KELAS IV SDN KELAPA DUA WETAN
09 JAKARTA

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 21 Agustus 2023

Penulis

(Marcellino Danu Ega)
nama dan tanda tangan

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KELINCAHAN BERBASIS
PERMAINAN PADA SISWA KELAS IV SDN KELAPA DUA WETAN 04
JAKARTA**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Kelapa Dua Wetan 04 Jakarta dalam pembelajaran kelincahan berbasis permainan. Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan metode deskriptif kuantitatif. Sampel penelitian dilibatkan yaitu murid kelas IV SDN Kelapa Dua Wetan 04 Jakarta. Prosedur pengambilan data dilakukan dengan teknik observasi untuk kemudian mendapatkan nilai hasil belajar dan dapat dilihat perbedaannya antara siklus 1 dan siklus 2. Hasil dari penelitian didapatkan bahwa siswa yang telah tuntas pada siklus I sebanyak 14 siswa (47%) untuk kelas IV A, sebanyak 15 siswa (50%) untuk kelas IV B, sebanyak 20 siswa (70%) untuk kelas IV C. Sedangkan siswa yang tuntas pada siklus II sebanyak 16 siswa untuk kelas IV A, sebanyak 15 siswa untuk kelas IV B, sebanyak 10 siswa untuk kelas IV C. Maka total keseluruhan siswa yang telah tuntas dalam pembelajaran kelincahan sebanyak 30 siswa (100%) untuk kelas IV A, sebanyak 30 siswa (100%) untuk kelas IV B, sebanyak 30 siswa (100%) untuk kelas IV C. Dari data tersebut dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan tingkat ketuntasan siswa dari siklus I ke siklus II. Dalam hal ini peneliti dapat mengatasi masalah rendahnya nilai siswa dengan pembelajaran menggunakan permainan pada materi kelincahan pada anak kelas IV SDN Kelapa Dua Wetan 04 Jakarta.

Kata Kunci : Kelincahan, Permainan, Penelitian Tindakan Kelas

***EFFORTS TO IMPROVE GAME-BASED ABILITIES LEARNING
OUTCOMES IN IV CLASS STUDENTS OF SDN KELAPA DUA WETAN 04
JAKARTA***

ABSTRACT

This study aims to improve the learning outcomes of fourth grade students at SDN Kelapa Dua Wetan 04 Jakarta in game-based agility learning. The type of research conducted in this study was classroom action research (CAR) with a quantitative descriptive method. The research sample involved was fourth grade students at SDN Kelapa Dua Wetan 04 Jakarta. The data retrieval procedure was carried out using observation techniques to then obtain learning outcomes and you can see the difference between cycle 1 and cycle 2. The results of the study found that 14 students (47%) completed in cycle I for class IV A, 15 students (50%) for class IV B, 20 students (70%) for class IV C. Meanwhile, the total number of students in cycle II was 16 students for class IV A, 15 students for class IV B, 10 students for class IV C. So the total number of students 30 students (100%) in agility learning have been completed for class IV A, 30 students (100%) for class IV B, 30 students (100%) for class IV C. From these data it can be seen that there is an increase in the level of mastery of students from cycle I to cycle II. In this case the researcher was able to overcome the problem of low student scores by learning using games on agility material in class IV SDN Kelapa Dua Wetan 04 Jakarta.

Keywords: *Agility, Game, Classroom action research*

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Kelincahan Berbasis Permainan Pada Siswa Kelas IV SDN Kelapa Dua Wetan 04 Jakarta”. Oeh karena itu, saya mengucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Johansyah Lubis, M. Pd., selaku Dekan Fakultaas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta.
2. Bapak Prof. Dr. Ramdan Pelana, S. Or. M, Or., selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Keolahragaan.
3. Bapak Dr. Taufik Rihatno, M. Pd., selaku Wakil Dekan II Fakultas Ilmu Keolahragaan.
4. Bapak Dr. Hernawan, SE. M. Pd. selaku Wakil Dekan III Fakultas Ilmu Keolahragaan.
5. Bapak Dr. Iwan Setiawan, M. Pd., selaku koordinator Program Studi yang telah memberikan arahan dalam mengerjakan skripsi ini.
6. Bapak Muchtar Hendra Hasibuan, M. Pd., selaku Pembimbing Akademik saya yang telah banyak membantu selama perkuliahan berlangsung.
7. Bapak Dr. Sujarwo, M. Pd., selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan waktu luangnya serta tenaga bahkan pikirannya untuk saya demi penyusunan skripsi ini.
8. Bapak Slamet Sukriadi, S. Pd. M. Pd., selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan waktu luangnya serta tenaga bahkan pikirannya untuk saya demi penyusunan skripsi ini.

Akhir kata, saya berharap Allah SWT membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu saya dalam menyelesaikan skripsi yang telah saya selesaikan ini.

Jakarta, 2 Agustus 2023

Penulis,

Marcellino Danu Ega

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Fokus Penelitian.....	4
D. Perumusan Masalah	4
E. Kegunaan Hasil Penelitian	5
BAB II KAJIAN TEORITIK.....	6
A. Konsep Penelitian Tindakan	6
B. Konsep Model Tindakan.....	8
C. Kerangka Teoritik	15
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	38
A. Tujuan Penelitian	38
B. Tempat dan Waktu Penelitian	38
C. Prosedur Penelitian Tindakan	38
D. Teknik Pengumpulan Data.....	40
E. Validasi Data.....	41
F. Instrumen Penelitian.....	42
G. Teknik Analisis Data.....	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	46
A. Deskripsi Hasil Penelitian	46
B. Pembahasan.....	59

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	63
A. SIMPULAN	63
B. SARAN	63
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN	67



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Model Ebbut (1985)	9
Gambar 2. 2 Model Kemmis & Mc Taggart	10
Gambar 2. 3 Model Elliot (1991)	12
Gambar 2. 4 Model McKernan (1991)	13
Gambar 2. 5 Model Hopkins (1993)	13
Gambar 2. 6 Model Jaka Roni (1998)	14
Gambar 4. 1 Siswa Berkumpul	49
Gambar 4. 2 Siswa Sedang Berdoa	50
Gambar 4. 3 Siswa Memperhatikan gerakan dalam latihan permainan kelincahan	50
Gambar 4. 4 Siswa melakukan latihan permainan kelincahan	51
Gambar 4. 5 Peneliti melakukan evaluasi gerakan latihan permainan	51
Gambar 4. 6 Siswa melakukan kembali gerakan latihan permainan	52
Gambar 4. 7 Peneliti melakukan evaluasi terhadap pembelajaran	52
Gambar 4. 8 Penilaian kembali instrumen tes shuttle run per siswa	53



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Nama Kolaborator.....	41
Tabel 3. 2 Lembar Penilaian Kemampuan Siswa dalam Pembelajaran Kelincahan	42
Tabel 3. 3 Kategori tingkat Tes Shuttle Run.....	44



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Penilaian Kolaborator 1, 2, dan 3.....	67
Lampiran 2 Surat Balasan Permohonan Izin Melakukan Penelitian.....	79
Lampiran 3 Surat Izin Observasi.....	80
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian.....	81
Lampiran 5 Surat Validasi Ahli Kisi-kisi Penilaian Kelincahan Lari Bolak-balik (Shuttle Run) oleh Eko Prabowo, M. Pd (Dosen Ahli Kebugaran FIK UNJ), Nur Fitrianto, S. Pd, M. Pd (Dosen Ahli Kebugaran FIK UNJ), dan Karis Yuniarto, M. Pd (Guru PJOK SD).....	82
Lampiran 6 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	91
Lampiran 7 Dokumentasi.....	104
Lampiran 8 Riwayat Hidup.....	106

