

## **PENERAPAN PERMAINAN KECIL DAN *ICE BREAKING* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PJOK PADA SISWA KELAS VI SD NEGERI LAMSIE ACEH BESAR**

Afrizal<sup>1</sup>, Rio Sahputra<sup>2</sup>  
Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Universitas Gunung Leuser  
[afrizalmpo@gmail.com](mailto:afrizalmpo@gmail.com), [sahputrario215@gmail.com](mailto:sahputrario215@gmail.com)

Submitted: 2022-09-21

Published: 2022-09-29

DOI: <https://doi.org/10.55526/sjs.v2i1.192>

Accepted: 2022-10-2

URL: <https://jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/SJS>

### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilator belakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa kelas VI SD Negeri Lamsie pada pembelajaran PJOK . Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penerapan permainan kecil dan Ice breaking dapat meningkatkan motivasi belajar PJOK siswa kelas VI SD Negeri Lamsie Aceh Besar. Jenis penetian dalam penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Tahap-tahap dalam Penelitian tindakan kelas yaitu sebagai berikut: (1) menyusun rencana (plan), (2) melakukan tindakan (act), (3) mengadakan observasi (observe), (4) melakukan refleksi (reflect. Subjek dalam penelitian ini dengan jumlah siswa 27 orang. Penelitian ini dilaksanakan untuk dua siklus. Hasil penelitian ini menemukan peningkatan hasil belajar siswa yang diperoleh dari lembar observasi yang dilakukan setelah siklus I dan II dengan tindakan penerapan permainan kecil dan Ice breaking.

**Kata Kunci:** *Permainan Kecil, Ice breaking, Motivasi Belajar*

### **ABSTRACT**

*This research is motivated by the low learning motivation of the sixth grade students of SD Negeri Lamsie in PJOK learning. The purpose of this study was to find out whether the application of small games and ice breaking could increase the motivation to learn PJOK for the sixth graders of SD Negeri Lamsie Aceh Besar. The type of research in this research is classroom action research (CAR). The stages in classroom action research are as follows: (1) draw up a plan (plan), (2) take action (act), (3) make observations (observe), (4) reflect (reflect. Subjects in this study with 27 students. This research was conducted for two cycles. The results of this study found an increase in student learning outcomes obtained from the observation sheets that were carried out after cycles I and II with the action of applying small games and Ice breaking.*

**Keywords:** *Small Game, Ice breaking, Motivation to Learn*

## Pendahuluan

Dalam Prosedurnya pendidikan harus mengacu pada tujuan. Secara umum, tujuan pendidikan adalah menjadikan anak menjadi dewasa. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 tentang sistem pendidikan nasional menyebutkan bahwa tujuan pendidikan adalah: “pengembangan kemampuan potensi peserta didik untuk menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang mendukung keberhasilan program pendidikan. merupakan nilai intrinsik, warisan budaya serta norma secara langsung. Untuk itu dalam proses pembelajaran perlu diciptakan suasana yang kondusif dimana siswa benar-benar terliba, terlibat aktif dan bekerja keras dalam proses belajar mengajar.

Pembelajaran disekolah dasar salah satunya adalah Pendidikan Jasmani, Olahraga Kesehatan (PJOK). PJOK adalah mata pelajaran yg diajarkan pada jenjang sekolah tertentu serta adalah bagian dari pendidikan komprehensif yg mengutamakan aktivitas jasmani buat mendorong pertumbuhan dan perkembangan fisik, mental, sosial, dan emosional yang harmonis serta seimbang.meningkatkan hidup sehat buat perkembangan jasmani (Depdiknas, 2006). : 131). Menurut Dini Rosdiani (2015:1) Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan melalui penyediaan pengalaman belajar kepada siswa berupa aktivitas jasmani, bermain, dan berolahraga yang

direncanakan secara sistematis guna merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, keterampilan motorik, keterampilan berfikir, emosional, sosial, dan moral. Pendidikan jasmani bertujuan buat mengembangkan individu secara organik, neuromuskular, intelektual serta emosional. Sedangkan menurut Samsudin dalam Faqiirillah (2019) yaitu (a) melalui internalisasi nilai dalam pendidikan jasmani untuk meletakkan karakter yang kuat, (b) membangun landasan kepribadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap cinta sosial, dan toleransi dalam konteks kemajuan budaya, etnis, dan agama, (c) melalui tugas-tugas pembelajaran pendidikan jasmani menumbuhkan kemampuan berfikir kritis, (d) mengembangkan sikap jujur, sportif, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri, dan 14 demokratis melalui aktivitas jasmani, (e) mengembangkan keterampilan gerak dan keterampilan teknik serta strategi dalam berbagai permainan, aktivitas pengembangan, senam, olahraga, dan pendidikan luar kelas (outdoor education).

Dalam pembelajran PJOK, guru diharapkan mengajarkan berbagai ketrampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan dan olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportifitas, jujur, kerjasama, dan lain-lain) serta pembiasaan hidup sehat. Dalam pelaksanaan pembelajaran guru dapat

memberikan beragam pendekatan agar siswa termotivasi dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Cara pelaksanaan pembelajaran kegiatan dapat dilakukan dalam bentuk latihan, menirukan, permainan, perlombaan, dan pertandingan (Depdiknas, 2003:5-6).

Tetapi demikian, situasi lapangan menyatakan bahwa proses pembelajaran pendidikan jasmani menemui beberapa kendala. Salah satu kendala tersebut adalah kurangnya media alat bantu sebagai metode dalam sistem proses pelaksanaan pembelajaran, sehingga mengakibatkan proses pembelajaran terjadi kurang optimal. Begitu pula juga yang terjadi di SD Negeri Lamsie Aceh Besar masih banyak siswa yang kurang berminat mengikuti pembelajaran sehingga aktivitas siswa menurun dan juga rasa senang siswa menjadi kurang, tidak memperhatikan guru yang mengajar di kelas atau saat dilapangan pada waktu pembelajaran praktek pada materi PJOK terlihat siswa kurang terfokus dan berkonsentrasi dalam melakukan aktivitas tidak sesuai dengan perintah guru. Peneliti mencoba mendekati siswa mencoba mewawancarai beberapa siswa setelah proses pembelajaran PJOK . Setelah mewawancarai beberapa siswa, ternyata banyak yang melaporkan bahwa mereka bosan mengikuti pembelajaran PJOK karena sering tidak menarik bagi siswa dan

setelah di telusuri dengan menanyakan ke beberapa siswa tadi ternyata banyak yang mengemukakan bahwa mereka bosan dan jenuh dalam mengikuti pembelajaran PJOK. Hal ini dikarenakan sedikitnya metode variasi guru dalam mengajar, sehingga pembelajaran terkesan monoton dan kurang menarik bagi siswa. Hal ini dikarenakan pembelajaran di sekolah dasar perlu dibawa sedikit ke dalam bentuk kegiatan bermain, belajar dan bermain harus dilakukan sebagai kegiatan dalam proses pembelajaran, dengan bantuan alat bantu atau tanpa alat yang menghasilkan pengertian, memberikan informasi, memberikan kesenangan dan mengembangkan imajinasi siswa dan sekaligus merupakan sarana pendidikan sosial bagi anak untuk mengenal dan menghargai komunitasnya (Maryanti, 2014).

Permainan kecil dan Ice breaking bisa dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran PJOK disekolah dasar. Permainan kecil dan *Ice breaking* melibatkan unsur bermain, sehingga tidak terikat oleh aturan seperti kompetisi dalam olahraga nyata, tetapi format kegiatan dalam permainan harus disesuaikan dengan materi atau mengarah ke materi yang akan diberikan guru. Tujuan permainan kecil dan Ice breaking adalah sebagai hiburan, untuk melatih panca indera, bahasa, atau bagian

tubuh lainnya (Lutfi, 2018). Permainan kecil dianggap baik untuk mengembangkan interaksi sosial pada anak.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan Guru PJOK SD Negeri Lamsie Kabupaen Aceh Besar, mengatakan bahwa masih banyak siswa terutama siswa kelas VI yang memiliki motivasi belajar yang kurang, Hal ini bisa dilihat pada saat mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani pada materi di lapangan siswa kurang tertarik. Terdapat banyak siswa yang sering berbicara dengan kawan sejawat, kurang merespon materi pembelajaran, sibuk sendiri dan disaat guru menyuruh mempraktekkan kembali apa yang sudah dijelaskan guru atau apa yang sudah diperagakan guru siswa kelihatan malas dan tidak bersemangat serta merasa seperti dipaksakan.

Berdasarkan uraian masalah yang ada serta hasil observasi, maka penulis akan melakukan penelitian dengan judul “Penerapan permainan kecil dan Ice breaking untuk meningkatkan motivasi belajar PJOK pada siswa kelas VI SD Negeri Lamsie Aceh Besar “

### **Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penerapan permainan kecil dan Ice breaking dapat

meningkatkan motivasi belajar PJOK siswa kelas VI SD Negeri Lamsie Aceh Besar

### **Kerangka Teoritis**

#### **Pengertian Permainan Kecil**

Menurut Hartati dkk, (2012:27-28) Permainan kecil adalah segala bentuk permainan yang tidak mempunyai peraturan yang baku dalam penerapannya baik mengenai peraturan permainan, alat yang digunakan, ukuran lapangan, maupun durasi permainan. Permainan kecil dapat di sesuaikan dengan keadaan ataupun situasi di mana dan kapan permainan yang dimaksud dilaksanakan. Disamping itu permainan kecil tidak mempunyai Induk Organisasi Nasional apalagi Induk Organisasi Internasional.

Selanjutnya Hartati dkk (2012:27-28), melalui bermain, anak dapat memetik berbagai manfaat bagi perkembangan aspek fisik-motorik

#### **Pengertian *Ice breaking***

Ice breaking adalah suatu bentuk permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan dalam kelompok. Ice breaking dalam pembelajaran dapat diartikan sebagai pemecah situasi kebekuan pikiran sehingga membuat perasaan menjadi senang. Ice breaking digunakan untuk menciptakan suasana belajar dari pasif menjadi aktif, dari

kaku menjadi gerak (akrab) dan dari jenuh menjadi riang. Ice breaking dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang diberikan pada waktu materi di kelas atau dilapangan dapat dilakukan saat membuka pembelajaran, jeda penyampaian materi dan pada saat menutup pelajaran agar siswa lebih termotivasi ketika pembelajaran berlangsung. Menurut Latipah (2012:190) menggunakan permainan dan simulasi cukup efektif untuk mengembangkan minat dan motivasi. Hal ini tidak berarti jika yang akan disampaikan adalah tentang penyampaian fakta atau konsep, penggunaan permainan dan simulasi tentu kurang efektif. Sebaliknya jika ingin membangkitkan minat dan motivasi, penggunaan permainan dan simulasi merupakan cara yang lebih tepat.

### **Metode**

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan oktober 2020. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI SD Lamsie Kabupaten Aceh Besar yang berjumlah 27 siswa. objek dalam penelitian ini yaitu kurang motivasi siswa saat pembelajaran PJOK.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Classroom Action Research (PTK) yaitu “ jenis penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelas atau luar kelas melalui refleksi diri,

tujuannya untuk memperbaiki kinerja guru, sehingga Kebosanan dalam belajar siswa menjadi berkurang” (Agung, 2010:2).

Penelitian PTK bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu untuk dapat memperbaiki dan atau meningkatkan praktek-praktek proses pembelajaran di dalam kelas ataupun luar kelas secara lebih profesional

### **Prosedur Penelitian**

Tahap-tahap dalam Penelitian tindakan kelas yaitu sebagai berikut: (1) menyusun rencana (plan), (2) melakukan tindakan (act), (3) mengadakan observasi (observe), (4) melakukan refleksi (reflect).

#### **Identifikasi Masalah**

Dalam Kegiatan ini hal yang dilakukan menggali permasalahan yang dihadapi oleh guru PJOK dan peserta didik ketika proses pembelajaran selama ini khususnya pembelajaran PJOK di kelas VI yang siswanya berjumlah 27 orang. Masalah tersebut adalah apa yang benar-benar dihadapi oleh guru maupun peserta didik. Informasi dalam PJOK di SD Negeri Lamsie Aceh Besar didapatkan melalui beberapa sumber yaitu: Para dewan guru PJOK, Kurikulum 2013 mata pelajaran PJOK SD Negeri Lamsie dan beberapa siswa kelas VI SD Negeri Lamsie Aceh Besar

Peneliti berdiskusi dengan guru PJOK di SD Negeri Lamsie Aceh Besar

yang belum menemui gagasan baru dalam upaya mengatasi permasalahan dalam pembelajaran PJOK khususnya mengenai hal motivasi belajar siswa.

#### Menetapkan Masalah

Selanjutnya identifikasi masalah hasil diskusi dengan guru PJOK, peneliti dan guru PJOK mendapatkan gagasan serta menetapkan masalah yang diangkat dalam Penelitian tindakan kelas. Pemilihan masalah pada satu permasalahan yaitu pada motivasi belajar PJOK

#### Perencanaan Tindakan

Sesuai dengan tujuan penelitian yang dirumuskan, ada beberapa hal yang perlu dipersiapkan oleh peneliti, yaitu sebagai berikut: a) Mengidentifikasi atau mendata siswa, b) Menyusun jadwal kegiatan, c) Menetapkan prosedur, d) Menyiapkan kelengkapan administrasi seperti pedoman pemantauan dan pedoman evaluasi.

#### Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dilakukan sebanyak 2x pertemuan yang mengacu kepada rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat

#### Observasi/Evaluasi

Dalam tahap ini dilaksanakan observasi terhadap tindakan, dengan cara mengamati, mencatat secara cermat menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan.

#### Refleksi

Di tahap ini data-data yang diperoleh melalui observasi awal sebelum pembelajaran, saat pembelajaran, dan setelah selesai pembelajaran dicatat, dikumpulkan dan dianalisis dengan kolaborator. Setiap akhir pertemuan pada setiap siklus dilakukan refleksi. Hasil pemantauan terhadap proses maupun hasil tindakan, kemudian direfleksikan melalui pemberian makna, dan analisis terhadap keunggulan dan kelemahan pembelajaran yang telah diberikan sehingga dapat dibuat program berikutnya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Indikator ketuntasan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah meningkat motivasi belajar siswa berada pada kategori tinggi dengan persentase ketuntasan klasikal siswa sebesar 90% dengan nilai minimal yang diperoleh siswa berada pada kategori tinggi. Hasil evaluasi dari pelaksanaan tindakan, dianalisis untuk menentukan langkah-langkah perbaikan.

#### Teknik Pengumpulan Data

Adapun instrumen penelitian yang digunakan adalah:

##### Lembar observasi

Pada tahap ini dilaksanakan observasi terhadap tindakan, dengan cara mengamati, mencatat secara cermat

menggunakan lembar observasi yang sudah disiapkan.

#### Pedoman Wawancara

Wawancara berfungsi untuk memberikan informasi. Hasil wawancara yang dilakukan pada akhir pertemuan atau pada waktu akhir pembelajaran tiap siklus, kemudian data disajikan secara deskriptif pada hasil penelitian.

#### Dokumentasi

Untuk memperoleh informasi dari bermacam-macam sumber tertulis atau dokumen yang ada pada responden atau tempat dimana responden melakukan kegiatan (Sukardi, 2008:81). Dokumentasi tujuannya untuk mengungkapkan fakta atau kenyataan pada waktu pelaksanaan tindakan.

#### Teknik Analisis Data

Data hasil observasi akan dianalisis secara kualitatif dengan teknik persentase, adapun rumus yang digunakan Sudjana (2005) yaitu:

	<b>Jumlah skor perolehan</b>	
<b>Nilai akhir =</b>	<b>Skor maksimal</b>	<b>X 100</b>

Pengolahan data dalam penelitian ini meliputi data hasil belajar siswa dalam pembelajaran penerapan permainan kecil dan Ice breaking dalam pembelajaran PJOK

sesudah tindakan sehingga dapat mengambil kesimpulan sementara. Kesimpulan sementara yang di dapatkan sebagai dasar untuk menentukan perencanaan tindakan selanjutnya dan untuk menarik kesimpulan akhir. Data yang sudah di dapatkan kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara peneliti bersama pengamat merefleksi hasil observasi terhadap hasil belajar dan motivasi siswa pada proses pembelajaran yang telah di dapatkan.

#### Hasil Dan Pembahasan

Berdasarkan wawancara awal dengan guru serta berdasarkan wawancara dengan siswa dan hasil observasi yang saya lakukan, diperoleh hasil bahwa permasalahan yang muncul dalam pembelajaran PJOK adalah kurang adanya motivasi dalam pembelajaran PJOK karena tidak adanya hal yang dapat memacu motivasi siswa pada saat belajar.

Dari data dan paparan tersebut peneliti akan meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan dan menerapkan pendekatan permainan kecil

dan Ice breaking dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas VI SD Negeri Lamsie Aceh Besar. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan

Pelaksanaan dalam siklus I ini terdiri atas empat tahap yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (action), observasi, dan refleksi. Tahap-tahap dan proses yang dilaksanakan pada siklus I adalah sebagai berikut:

### Siklus I

Pertemuan pertama  
Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus I ini peneliti mempersiapkan pembelajaran yang terdiri atas rencana pembelajaran, lembar observasi dengan materi kompetisi dasar yang sesuai dengan kurikulum PJOK 2013 yaitu:

Memahami variasi, kombinasi gerak dasar jalan, lari, lompat, dan lempar dengan kontrol yang baik melalui permainan atau olahraga tradisional

Tujuan yang harus dicapai yaitu :

Dalam Permainan yang dipraktekkan siswa mampu kombinasi gerak, lari, lompat, unsur kognitif: melatih anak untuk dapat menguasai lapangan dengan cepat, mengambil keputusan dengan tepat, memprediksi kegagalan, mengantisipasi

masalah dalam permainan. , Afektif: melatih anak untuk bersikap sportif, fair play, kerjasama, Situasi pembelajaran gembira,ceria serta mampu mengatasi tantantangan saat permainan.

### Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan Awal:

Siswa dibariskan, Mengecek kehadiran siswa, Pemanasan dalam bentuk permainan kecil, Apersepsi. Motivasi:

game *Ice Breaking*, Siswa diharapkan melakukan permainan ikan,katak,atau kadal,dengan gembira, Siswa diharapkan bermain dengan peraturan seperti yang dijelaskan guru, Guru Menjelaskan Tujuan Pembelajaran:

Bermain ikan,katak,kadal, Menjelaskan cara bermain, Kerjasama dalam permainan, Sportifitas dalam permainan , Siswa bergerak dalam permainan

Kegiatan Inti::

Siswa Membuat lingkaran besar sambil memegang tangan kawan, Guru, mendemonstrasikan permainan, ikan,katak,atau kadal serta peraturannya, Mendemonstrasikan tehknik kerjasama kedalam permainan yang sportivitas, Siswa menyimak penjelasan guru tentang peraturan main yang terdapat dalam permainan ikan,katak,ataukadal, guru mengingatkan siswa untuk bermain sportif dan menghargai tubuh temannya ( tidak melakukan pelanggaran dan mengutamakan keselamatan)

Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru:

Dengan bimbingan dari guru siswa menarik atau mengambil kesimpulan, Kesimpulan tentang materi yang sudah diikutinya agar tidak terjadi miskonsepsi (tidak terjadi kesalah pahaman), Menyampaikan pesan moral

Melakukan repleksi untuk mengetahui

tingkat keberhasilan dengan mengajukan beberapa pertanyaan.

### Observasi

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan selama pembelajaran berlangsung, pembelajaran berjalan dengan lancar dan tingkat antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran meningkat sehingga pembelajaran lebih hidup dan menyenangkan. Lembar penilain observasi di isi oleh obsover yang berhubungan dengan proses pembelajaran, aspek sikap, dan keterampilan siswa selama kegiatan pembelajaran dengan penerapan permainan kecil dan Ice breaking dalam pembelajaran PJOK dengan kompetisi dasar yang ingin dicapai sesuai dengan kurikulum 2013 di SD Negeri Lamsie Aceh Besar.

Kegiatan observasi atau pengamatan dilakukan selama pelaksanaan siklus I berlangsung yaitu selama dua kali pertemuan. Pengamatan dilakukan oleh teman sejawat yang bertindak sebagai observer yang juga guru penjasorkes di SD Negeri Lamsie Aceh Besar.

Dari hasil pengamatan dapat diketahui bahwa selama proses pembelajaran berlangsung terdapat peningkatan motivasi belajar siswa dengan penerapan permainan kecil dan Ice breaking. Peningkatan motivasi belajar ini akan sangat membantu dalam peningkatan

hasil belajar siswa, terutama hasil belajar PJOK dari aspek sikap dan keterampilan.

Adapun hasil proses pembelajaran kelas, aspek psikomotor, aspek afektif, aspek kognitif siswa siklus I sebagai berikut:

### Aspek Psikomotor

Tabel 1. Penilaian Aspek psikomotor siklus I

No	Kategori	Skor	F	%	Jumlah rata-rata
1	Sangat baik	4	10	39,29%	3,04
2	Baik	3	7	25,00%	
3	Cukup	2	10	35,71%	
4	Kurang	1	0	0%	
Jumlah			27	100%	

Dari tabel 1 menunjukkan dari 27 siswa ternyata yang menguasai aspek psikomotor berkategori sangat baik sebanyak 10 siswa (39,29%), kategori baik sebanyak 7 siswa (25%), kategori cukup sebanyak 10 siswa (35,71%), sedangkan kategori kurang tidak ada (0%). Dari hasil tersebut jumlah rata-rata yang diperoleh siswa tentang aspek sikap sebesar 3,04.

### Aspek Afektif

Tabel 2 Hasil Penilaian Aspek

Kriteria	Aspek Afektif	
	Frekuensi	%
Siswa aktif dalam pembelajaran	27	100%
Menampilkan sikap kerjasama dengan siswa lain	22	82%
Menampilkan sikap sportif	17	64%
Menghargai teman	21	79%
Disiplin dalam pembelajaran	22	82%
<b>Rata-rata</b>	22	81%

Afektif Siklus I

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan observer dan peneliti, aspek afektif siswa dalam penerapan permainan kecil dan Ice breaking dalam pembelajara PJOK pada siklus I banyaknya siswa yang masuk dalam kriteria aktif dalam pembelajaran sebanyak 27 siswa (100%), kriteria menampilkan sikap kerjasama dengan siswa lain sebanyak 22 siswa (82%), kriteria menampilkan sikap sportif sebanyak 17 siswa (64%), kriteria menghargai teman sebanyak 21 siswa (79%), kriteria disiplin dalam pembelajaran sebanyak 22 siswa (82%). Rata-rata keseluruhan kriteria sebanyak 22 (81%).

**Kognitif**

Pada penilaian aspek kognitif penerapan permainan kecil dan Ice breaking dalam pembelajara PJOK pada siklus I dilakukan dengan tes lisan dan diperoleh hasil jumlah siswa yang tuntas sebesar 68 % dengan rata-rata 76,43

**Refleksi**

Dalam pelaksanaan penerapan permainan kecil dan Ice breaking dalam pembelajara PJOK siklus I sudah berjalan dengan lancar, anak sudah antusias dalam pembelajaran. Namun hasil belajar masih belum maksimal sesuai dengan target yang diharapkan sehingga

**Siklus II**

Pertemuan pertama  
 Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus II ini peneliti mempersiapkan pembelajaran yang terdiri atas rencana pembelajaran, lembar observasi dengan materi kompetisi dasar yang sesuai dengan kurikulum PJOK 2013 yaitu:

Memahami variasi, kombinasi gerak dasar jalan, lari, lompat, dan lempar dengan kontrol yang baik melalui permainan atau olahraga tradisional

Tujuan yang harus dicapai yaitu :

Dalam Permainan yang dipraktekkan siswa mampu kombinasi gerak, lari, lompat, unsur kognitif: melatih anak untuk dapat menguasai lapangan dengan cepat, mengambil keputusan dengan tepat, memprediksi kegagalan, mengantisipasi masalah dalam permainan, Afektif: melatih anak untuk bersikap sportif, fair play, kerjasama, Situasi pembelajaran gembira,ceria serta mampu mengatasi

tantantangan saat permainan.

## Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan Awal:

Siswa dibariskan, Mengecek kehadiran siswa, Pemanasan dalam bentuk permainan kecil

Apersepsi ,Motivasi: game *Ice Breaking*  
Siswa diharapkan melakukan permainan ikan,katak,atau kadal,dengan gembira, Siswa diharapkan bermain dengan peraturan seperti yang dijelaskan guru.

Guru Menjelaskan Tujuan Pembelajaran: Bermain ikan, katak, kadal, Menjelaskan cara bermain, Kerjasama dalam permainan, Sportifitas dalam permainan ,Siswa bergerak dalam permainan

Kegiatan Inti::

Siswa Membuat lingkaran besar sambil memegang tangan kawan

Guru mendemonstrasikan permainan ikan,katak,atau kadal serta peraturannya, Mendemonstrasikan tehknik kerjasama kedalam permainan yang sportivitas, Siswa menyimak penjelasan guru tentang peraturan main yang terdapat dalam permainan ikan,katak,ataukadal, guru mengingatkan siswa untuk bermain sportif dan menghargai tubuh temannya ( tidak melakukan pelanggaran dan mengutamakan keselamatan).

Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru:

Dengan bimbingan dari guru siswa menarik atau mengambil kesimpulan, Kesimpulan tentang materi yang sudah diikutinya agar tidak terjadi miskonsepsi (tidak terjadi kesalah pahaman), Menyampaikan pesan moral, Melakukan repleksi untuk mengetahui tingkat keberhasilan dengan mengajukan,beberapa pertanyaan.

Observasi

Berdasarkan hasil pengamatan yang

Kriteria	Aspek Afektif	
	Frekuensi	%
Siswa aktif dalam pembelajaran	27	100%
Menampilkan sikap kerjasama dengan siswa lain	25	86%
Menampilkan sikap sportif	21	75%
Menghargai teman	23	82%
Disiplin dalam pembelajaran	25	86%
<b>Rata-rata</b>	25	86%

dilakukan selama pembelajaran berlangsung, pembelajaran berjalan dengan lancar dan tingkat antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran meningkat sehingga pembelajaran lebih hidup dan menyenangkan. Lembar penilain observasi di isi oleh obsover yang berhubungan dengan proses pembelajaran, aspek sikap, dan keterampilan siswa selama kegiatan pembelajaran dengan penerapan permainan kecil dan Ice breaking dalam pembelajaran PJOK dengan kompetisi dasar yang ingin dicapai sesuai dengan kurikulum 2013 di SD Negeri Lamsie Aceh Besar.

Kegiatan observasi atau pengamatan dilakukan selama pelaksanaan siklus II berlangsung yaitu selama dua kali pertemuan. Pengamatan dilakukan oleh teman sejawat yang bertindak sebagai observer yang juga guru penjasorkes di SD Negeri Lamsie Aceh Besar.

Dari hasil pengamatan dapat diketahui bahwa selama proses

pembelajaran berlangsung terdapat peningkatan motivasi belajar siswa dengan penerapan permainan kecil dan Ice breaking. Peningkatan motivasi belajar ini akan sangat membantu dalam peningkatan hasil belajar siswa, terutama hasil belajar PJOK dari aspek sikap dan keterampilan.

Adapun hasil proses pembelajaran kelas, aspek psikomotor, aspek afektif, aspek kognitif siswa siklus I sebagai berikut:

1) Psikomotor

Tabel 3 Penilaian Aspek Psikomotor

No	Kategori	Skor	F	%	Jumlah rata-rata
1	Sangat baik	4	19	67,86 %	3,5
2	Baik	3	3	14,28 %	
3	Cukup	2	5	17,86 %	
4	Kurang	1	0	0%	
Jumlah			27	100%	

Dari tabel 10 menunjukkan dari 28 siswa ternyata yang menguasai aspek keterampilan berkategori sangat baik sebanyak 19 siswa (67,86%), kategori baik sebanyak 3 siswa (17,28%), kategori cukup sebanyak 5 siswa (17,86%), sedangkan kategori kurang tidak ada (0%). Dari hasil tersebut jumlah rata-rata yang diperoleh siswa tentang aspek sikap sebesar 3,50.

b. Afektif

Tabel 4. Hasil Penilaian Aspek

Afektif Siklus II

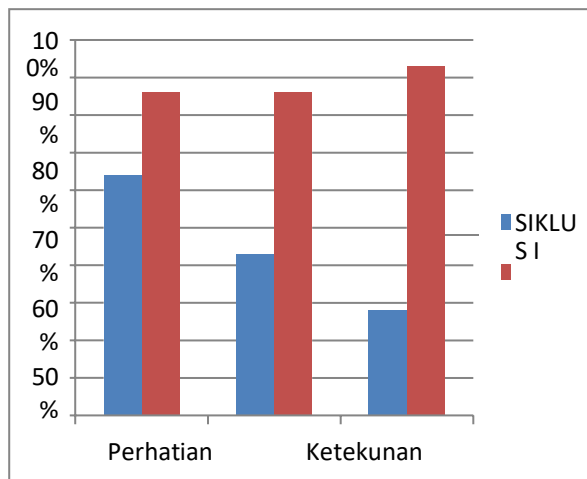
Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan observer dan peneliti, aspek afektif siswa dalam penerapan permainan kecil dan Ice breaking dalam pembelajaran PJOK pada siklus II banyaknya siswa yang masuk dalam kriteria aktif dalam pembelajaran sebanyak 27 siswa (100%), kriteria menampilkan sikap kerjasama dengan siswa lain sebanyak 25 siswa (86%), kriteria menampilkan sikap sportif sebanyak 21 siswa (75%), kriteria menghargai teman sebanyak 23 siswa (82%), kriteria disiplin dalam pembelajaran sebanyak 25 siswa (86%). Rata-rata keseluruhan kriteria sebanyak 25 (86%).

**Kognitif**

Pada penilaian aspek kognitif penerapan permainan kecil dan Ice breaking dalam pembelajaran PJOK pada siklus II dilakukan dengan tes lisan dan diperoleh hasil jumlah siswa yang tuntas sebesar 89,29 % dengan rata-rata 83,57.

**Refleksi**

Dalam pelaksanaan penerapan permainan kecil dan Ice breaking dalam pembelajaran PJOK siklus II sudah berjalan dengan lancar, anak sudah antusias dalam pembelajaran. Hasil belajar sudah mencapai hasil sesuai dengan target yang diharapkan karena ketuntasan klasikal mencapai 100%.



Gambar 1. Grafik Perbandingan keterampilan siswa pada hasil kegiatan siklus I dan siklus II

Dari apa yang telah peneliti uraikan di atas dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar siswa pada pelaksanaan siklus II sehingga penelitian tidak perlu lagi dilanjutkan pada siklus III.

### Simpulan

Dalam kegiatan sebelum diadakan tindakan dengan penerapan permainan kecil dan Ice breaking banyak siswa yang cenderung pasif, tetapi setelah dibuat dengan model pembelajaran dengan pendekatan games permainan siswa lebih termotivasi untuk beraktivitas jasmani. Ini disebabkan karena mereka dapat melaksanakan motivasi jasmani sambil bermain. Apabila pada siklus-siklus berikutnya pada setiap kegiatan dibuat model pembelajaran dengan pendekatan

bermain pada aspek-aspek yang lain tentunya akan lebih baik dan menguntungkan baik untuk guru maupun siswa. Oleh Karena itu stamina akan tetap terjaga sehingga tingkat kesegaran jasmaninya juga akan lebih meningkat.

### DAFTAR PUSTAKA

- Eddy Purnomo. (2007). *Gerak Dasar Atletik*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- E Mulyasa. (2009). *Praktik PTK*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Depdiknas, 2003, Undang-Undang RI Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- J. Mata Kupan. 2002. *Teori Bermain*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Kurniawan, Feri. (2011). *Buku Pintar Olahraga*. Jakarta.
- Ngalim, Purwanto, M. 2003. *Ilmu Pendidikan Teori dan Praktik*. Bandung: RemajaRosdakarya.
- Winata Putra Udin. 1994. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Universitas Terbuka