

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS MEDIA KREATIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN GERAK LOKOMOTOR PADA SISWA KELAS 3 SEKOLAH DASAR

Fatkul Imron¹, Widha Srianto²

^{1,2}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

^{1,2}Universitas Tunas Pembangunan

E-mail: imronfatkhul@gmail.com¹,

widha.srianto@gmail.com²

Abstract: The objectives of this pre-experimental study are: (1) to describe the effectiveness of learning by applying creative media on material of basic locomotor movement, (2) to compare the result of basic locomotor movement abilities between students who learn by implementing creative media and by implementing conventional media. This research is a pre-experimental study applying Pretest-Posttest Design. During the research, its subject was given a pre-test and post-test experiment. Conventional learning was provided for the control group, while creative media learning was provided for the experimental group, then data of locomotor movement ability was recorded. The data was analyzed by using SPSS to answer the problem statement. The results of this research are obtained as follows: (1) Learning process of basic locomotor movement by implementing creative media is effective for 3rd grade students of elementary school. (2) Its effectiveness can be referred from the observation results towards learning process of most students considered in good category, completeness learning of the students is greater as many as 19 students or 58%, compared to conventional learning as many as 12 students or 36%. (3) The average test result of the students' basic locomotor movement ability using creative media is 2.06, while the average ability of students using conventional learning media is 1.86.

Keywords: Learning, creative media games, locomotor movement

Pendidikan tidaklah mungkin terlepas dari proses “Pembelajaran”. Pembelajaran merupakan sebuah upaya untuk mencapai kompetensi, aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), atau pun keterampilan (skill motorik) tertentu. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan mata pelajaran yang mempunyai materi pokok yaitu: Penguasaan gerak multilateral, Atletik, Senam (uji diri), Permainan, Akuatik, *Out door Class* (aktivitas lingkungan) dan Materi kesehatan (Depdiknas, 2008: 38-43).

Gerak lokomotor merupakan pokok bahasan PJOK pada kelas 3 SD sebagaimana tercantum dalam pedoman kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) program pembelajaran sekolah dasar mata pelajaran PJOK tahun 2008. Materi PJOK ini merupakan materi yang telah disampaikan di materi kelas bawah (kelas 1, 2, dan 3).

Dari kenyataan pembelajaran PJOK di SD di Wilayah Kecamatan Laweyan Surakarta, siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran olahraga sehingga keaktifan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran sangat minim. Hal tersebut dipengaruhi oleh perencanaan, pengemasan dan penyajian pembelajaran yang kurang menarik dan minimnya media kreativitas.

Melalui pembelajaran yang memanfaatkan media kreatif guru tidak hanya dituntut untuk mengajar, menyampaikan materi, dan memberi komando pada siswa untuk bergerak akan tetapi unsur perencanaan, pengemasan, penyajian, penyesuaian dan partisipasi siswa menjadi hal utama dalam membuat pembelajaran yang kreatif. Guru dapat memanfaatkan media seadanya seperti kardus, kertas kalender dan juga kertas warna sebagai pembungkus box agar media pembelajaran menjadi menarik bagi siswa.

Dari latar belakang tersebut maka perlu dilakukan *elaborasi*, penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan penelitian jenis Penelitian Pra Eksprimen. tentang “Implementasi Permainan berbasis media kreatif untuk meningkatkan gerak lokomotor pada siswa kelas 3 SD di Wilayah Kecamatan Laweyan Surakarta. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka muncul rumusan penelitian sebagai berikut: 1) Bagaimana desain permainan media kreatif untuk peningkatan gerak lokomotor siswa kelas 3 SD Wilayah Kecamatan Laweyan Surakarta?

2) Apakah implementasi pembelajaran berbasis permainan media kreatif efektif untuk meningkatkan gerak lokomotor siswa kelas 3 SD di Wilayah Kecamatan Laweyan Surakarta?

Permainan dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Istilah permainan merupakan konsep yang tidak mudah untuk dijabarkan, bahkan di dalam *Oxford English Dictionary* tercantum 116 definisi tentang bermain. Menurut Piaget (1951) dalam (Ismail, 2009: 24) salah satu contoh, ada ahli yang menyatakan bermain sebagai kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan. Ahli lain membantah pendapat tersebut karena ada kalanya bermain bukan dilakukan semata-mata demi kesenangan, melainkan ada sasaran yang ingin dicapai, yaitu prestasi tertentu. Menurut Goldstein (2012: 5):

Play has been defined as any activity freely chosen, intrinsically motivated, and personally directed. It stands outside ‘ordinary’ life, and is non-serious but at the same time absorbing the player intensely.

Diartikan bahwa permainan diidentifikasi sebagai setiap kegiatan yang

dipilih secara bebas, termotivasi dari dalam diri sendiri, dan diarahkan secara pribadi. Aktivitas ini berada di luar kehidupan biasanya, dan bersifat tidak serius tetapi pada saat yang sama pemain menyerap secara intens.

Karakteristik Belajar Siswa Sekolah Dasar

Menurut Mahabbati (2006: 4) Sekolah Dasar di Indonesia adalah jenjang paling dasar pada pendidikan formal. Ditempuh dalam waktu 6 tahun, mulai dari kelas 1 sampai kelas 6. Sebagai pendidikan dasar, siswa sekolah dasar umumnya berusia 7-12 tahun. Anak yang berada di kelas awal SD adalah anak yang berada pada rentangan usia dini. Masa usia dini ini merupakan masa perkembangan anak yang pendek tetapi merupakan masa yang sangat penting bagi kehidupannya. Memperhatikan tahapan perkembangan berpikir tersebut, kecenderungan belajar anak usia sekolah dasar memiliki tiga ciri, yaitu: (1) konkrit (2) integratif (3) hierarkis.

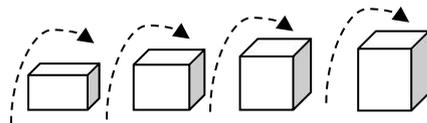
Pembelajaran Berbasis Media Kreatif untuk Meningkatkan Gerak Locomotor

Menurut Muchsin (Kriswanto, 2010: 237) peran media pembelajaran antara lain:

1. Memperjelas penyajian materi agar tidak hanya bersifat verbal, (dalam bentuk kata-kata tertulis atau tulisan).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, daya dan indera, karena menurut para ahli kemampuan daya serap manusia dalam memahami masalah dengan panca indera yaitu: telinga (pendengaran) sebesar 13%, mata (penglihatan) sebesar 75%, hidung penciuman 3%, kulit 6%, dan lidah (rasa) 3%.
3. Penggunaan media secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sifat pasif anak didik.
4. Menghindari kesalahpahaman terhadap suatu objek dan konsep.
5. Menghubungkan yang nyata dengan yang tidak nyata.

Media pembelajaran berbasis media kreatif adalah sebuah model pembelajaran yang inovatif dengan menggunakan berbagai macam peralatan seperti kardus, kertas kalender dan juga kertas warna sebagai pembungkus box agar media pembelajaran menjadi menarik bagi siswa. Tujuan dari penerapan media pembelajaran berbasis kreatif ini adalah untuk meningkatkan kemampuan gerak lokomotor terhadap siswa, dalam hal ini adalah siswa kelas 3 sekolah dasar (SD). Gerak lokomotor adalah gerak dari seluruh tubuh melalui ruangan atau jarak tertentu seperti gerak berjalan, berlari, melompat. Gerak lokomotor secara sederhana yaitu: "go some where" yaitu bergerak melintasi ruang dan jarak dengan berlari, skipping, melompat, memutar berjalan, berjingkat. Berikut desain pembelajaran berbasis media kreatif untuk meningkatkan gerak lokomotor:

Balok bertingkat, (Siswa melompati balok dengan ketinggian berbeda dari tingkat rendah ketingkat yang semakin tinggi).



1. **Ring jump 1,** (*tumpuan 2 kaki*), (Siswa melompat ke ring /lingkaran gelang, yang disusun dengan jarak tertentu dengan tumpuan dua kaki).

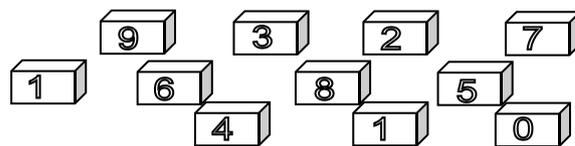


2. **Ring jump 2,** (*tumpuan 1 kaki*), (Siswa melompat ke ring /lingkaran gelang, yang disusun dengan jarak tertentu menggunakan tumpuan satu kaki /kaki yang terkuat)

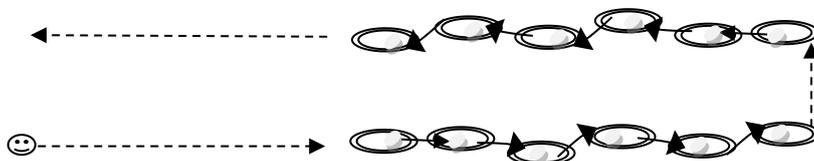


Gambar 1.: Desain Media Kreatif untuk pengembangan keterampilan

3. **Balok bernomor,** Siswa melompati balok atau kardus yang tersebar di berbagai tempat, setiap melompati satu kardus/box, pelompat mengambil nomor yang tersedia di box, jumlah box ada 10, sehingga setelah melompati semua box/ kardus, pelompat harus mempunyai nomor 1 s/d 10.

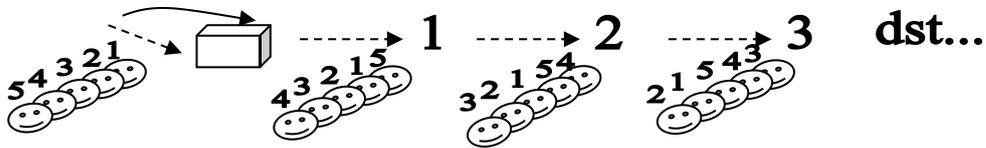


4. **Ring sirkuit,** siswa melakukan lari kemudian lompat-lompat pada sirkuit yang dibuat dengan ring-ring/ lingkaran kemudian lari kesirkuit berikutnya, dan lari ke titik finish, siswa yang dapat menyelesaikan sirkuit paling cepat menjadi pemenang.

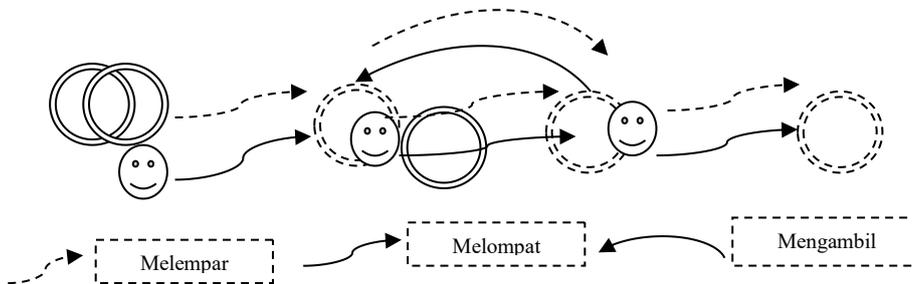


Gambar 2: Desain Media Kreatif untuk pengembangan kebugaran

- Siswa dibentuk dalam kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 10 orang. Kemudian kelompok tersebut dilombakan dengan cara memindahkan balok dari titik I s/d titik V, saat memindahkan balok pada setiap titik semua anggota kelompok harus melompati balok tersebut secara berurutan, kemudian siswa yang berada diposisi paling belakang memindahkan balok yang dilompati ke titik berikutnya, begitu seterusnya sampai selesai pada titik V. Kelompok yang paling cepat sampai titik V menjadi pemenang.

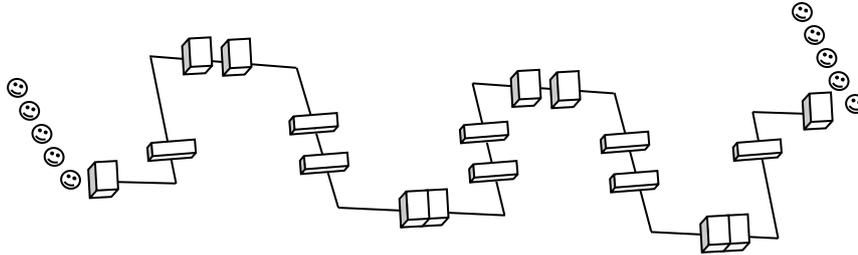


- Ring estafet**, (Siswa dibentuk dalam kelompok sejumlah 8-10 orang, kemudian baris berbanjar, siswa pertama melompat kedepan dengan menggunakan 2 (dua) ring, ring pertama dilemparkan kedepan dengan jarak sesuai kemampuan lompatnya, kemudian melompat, ring kedua dilemparkan kedepan kemudian melompat, saat berada dalam lingkaran ring kedua, siswa mengambil ring 1 tanpa keluar dari dalam ring, kemudian melemparkannya kedepan lagi dan lompat, dst...sampai dengan jarak yang ditentukan. Jika siswa telah selesai pada jarak terakhir, siswa memberikan ring kepada teman dibelakangnya.

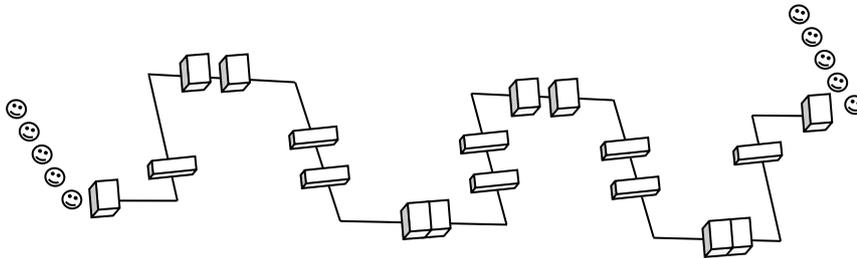


Gambar 3: Desain Media Kreatif untuk pengembangan kerjasama

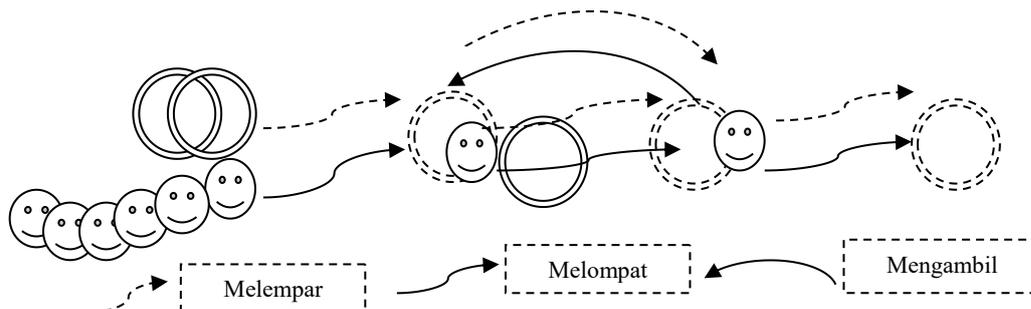
7. **Balok tangga**, siswa dibentuk dalam dua kelompok, kemudian siswa melompati balok yang telah disusun membentuk sirkuit tangga, kelompok A melompat dari ujung A dan kelompok B melompat dari ujung B, kemudian saat bertemu ditengah-tengah siswa dari kelompok A dan B melakukan suit, yang menang melanjutkan dan yang kalah mundur, kelompok yang kalah segera menyusul agar lawan tidak dapat menyelesaikan sampai ujung tangga lawan, dst...



8. **Balok tangga 2**, Pada permainan tahap balok tangga 2 ini, jarak balok lompatan lebih jauh dan lebih tinggi dibandingkan pada balok tangga 1, siswa dibentuk dalam dua kelompok, kemudian siswa melompati balok yang telah disusun membentuk sirkuit tangga, kelompok A melompat dari ujung A dan kelompok B melompat dari ujung B, kemudian saat bertemu ditengah-tengah siswa dari kelompok A dan B melakukan suit, yang menang melanjutkan dan yang kalah mundur, kelompok yang kalah segera menyusul agar lawan tidak dapat menyelesaikan sampai ujung tangga lawan, dst... adapun gambar desain permainan sebagai berikut:



9. **Ring throw jump**, (Siswa dibentuk dalam kelompok sejumlah 8-10 orang, kemudian baris berbanjar siswa pertama melompat kedepan dengan menggunakan 2 (dua) ring, ring pertama dilemparkan kedepan dengan jarak sesuai kemampuan lompatnya, kemudian melompat, ring kedua dilemparkan kedepan kemudian melompat, saat berada dalam lingkaran ring kedua, siswa mengambil ring 1 tanpa keluar dari dalam ring, kemudian melemparkannya kedepan lagi dan lompat, dst...sampai dengan jarak yang ditentukan. Jika siswa telah selesai pada jarak terakhir, siswa memberikan ring kepada teman dibelakangnya. Kelompok yang selesai terlebih dahulu menjadi pemenang. Adapun desain permainan sebagai berikut;

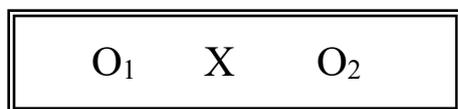


Gambar 4: Desain Media Kreatif dalam permainan pengembangan kompetitif

METODE

Berdasarkan masalah dan tujuan penelitian yang telah ditetapkan, penelitian ini dilaksanakan dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Pelaksanaan desain penelitian ini meliputi tiga langkah, yaitu: (a) pelaksanaan pretest (O_1) untuk mengukur variabel terikat; (b) pelaksanaan perlakuan atau eksperimen (X); dan (c) pelaksanaan posttest (O_2) untuk mengukur hasil atau dampak terhadap variabel terikat. Dengan demikian, dampak perlakuan ditentukan dengan cara membandingkan skor hasil pretest dan posttest (Punaji S, 2010: 154).

Kelompok eksperimen yang digunakan merupakan *intact* group dan variable dependennya diukur dua kali, yaitu sebelum dan sesudah eksperimen dilaksanakan. Adapun Ilustrasi desain Pra Eksperimen yang dimaksud sebagaimana terlihat pada gambar berikut:



Gambar: Desain penelitian Pra Eksperimen

Variabel Independen

Variabel Independen dalam penelitian ini adalah perlakuan yang diberikan kepada subjek penelitian yaitu pembelajaran dengan media kreatif yang diberikan pada siswa kelas 3 SDM 11 Mangkuyudan.

Variabel Dependen

Variabel dependen dalam Pra Eksperimen ini adalah kemampuan hasil belajar gerak lokomotor siswa kelas 3 SDM 11 Mangkuyudan.

Variabel Antara

Variabel antara adalah variabel yang berada diantara variabel independen dan dependen, yakni kegiatan siswa dalam mengikuti pembelajaran, meliputi: kemampuan, keaktifan dan kedisiplinan siswa yang akan dinilai melalui observasi atau pengamatan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Definisi Operasional Variabel

Desain permainan media kreatif merupakan rancangan permainan dalam

pembelajaran pendidikan jasmani dengan mengikuti prinsip pengembangan inovasi pembelajaran pendidikan jasmani yaitu (a) kebugaran jasmani, (b) skill (keterampilan), (c) kompetitif dan, (d) aspek kerjasama (Yudha M. S, 2001: 123-135) dengan memanfaatkan media kreatif yaitu kardus, kertas, selang, karet yang dibuat dalam bentuk-bentuk tertentu sebagai media gerak siswa dalam pembelajaran.

Instrumen Hasil Belajar Gerak Lokomotor Siswa Kelas 3 SD

Instrumen yang digunakan untuk mengukur kemampuan gerak lokomotor siswa dalam penelitian ini adalah menggunakan tes dari Lumintuarso (2013:161) yaitu tes 3 hops, dan 10 meter speed hop.

Teknik Analisis Data

Data primer yang harus dikumpulkan dalam penelitian ini adalah kemampuan lompat dan lari siswa kelas 3 SD, termasuk juga data analisis dari aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran. Sedangkan instrumen penelitian yang digunakan adalah tes loncat katak, dan lari 60 meter dan lembar observasi pada saat pembelajaran. Data aktivitas siswa tersebut diperoleh melalui pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran yang diikuti oleh siswa. Adapun cara pengamatan siswa berdasarkan petunjuk yang telah ditetapkan dalam lembar observasi.

Data yang terkumpul selanjutnya dikelompokkan, dikalkulasi, dan dianalisis menurut masalah dan tujuan analisis. Atas dasar permasalahan dalam penelitian ini, maka selanjutnya dikelompokkan ke dalam dua tujuan, yakni: (1) untuk kepentingan penilaian proses/ analisis deskriptif, (2) untuk kepentingan penilaian hasil / analisis inferensial. Terkait dengan kedua tujuan tersebut khususnya untuk kepentingan analisis data, maka analisis data dilakukan dengan menggunakan uji t (*T-test*) selain itu juga dilakukan penyusunan norma/ standar nilai dalam skala lima. Untuk memaknai data secara menyeluruh, maka analisis data dilakukan dengan statistik inferensial yang meliputi statistik parametrik dan nonparametrik. (Sugiyono, 2009: 21-23).

Komputasi analisis data dilakukan dengan mengaplikasikan program SPSS (*statistical product and service solution*) versi 17. (Joko S, 2010: 32).

Deskripsi Data

Berikut hasil analisis data posttest kemampuan gerak lokomotor siswa yang telah dieksperimenkan dengan kriteria ketuntasan atau norma penilaian:

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Diskripsi data nilai ketuntasan hasil belajar lokomotor

No	Kelompok	Tuntas	%	Tdk Tuntas	%
1	Eksperimen	19	58	14	42

Diketahui bahwa pada siswa yang dieksperimenkan memenuhi kriteria ketuntasan belajar sebanyak 19 siswa (58%), siswa tidak tuntas sebanyak 14 siswa (42%).

Dari hasil analisis data observasi kegiatan siswa, dapat disimpulkan bahwa kegiatan siswa dalam pembelajaran kelompok eksperimen selama 4 kali pertemuan adalah efektif. Hal ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Analisis Data Observasi terhadap Kegiatan Siswa

Tabel 2. Hasil Observasi Penelitian

Kategori	Frekuensi	Persentase
Baik sekali	6	18,18 %
Baik	17	51,52 %
Cukup	8	24,24 %
Kurang	2	6,06 %

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa sebagian besar siswa termasuk baik, yaitu 17 siswa (51,52%), kategori baik sekali 6 siswa (18,18%), kategori cukup 8 siswa (24,24%), dan kategori kurang 2 siswa (6,06%).

Analisis Diskriptif

Berikut data hasil tes siswa yang dieksperimenkan dengan media kreatif :

Tabel 3. Analisis Deskriptif data hasil tes kemampuan lokomotor

Kelompok	Tes	N	Hasil tertinggi	Hasil terendah	Mean	SD
	Akhir	33	2,88	1,117	2,06	0,44

a. Uji T (T – test) untuk Hasil Perbedaan Tes Awal dan Tes Akhir

Tabel 4. Hasil analisis paired correlation pretest dan posttest kemampuan gerak lokomotor

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	1.877	33	.420	.073
	Posttest	2.043	33	.443	.077
Paired Samples Correlations					
		N	Correlation	Sig.	
Pair 1	Pretest & Posttest	33	.598	.000	
Paired Samples Test					
		Paired Differences	T	Df	Sig. (2tailed)

Pair 1	Mean	SD	SE Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pretest – Posttest	-.166	.387	.067	-.303	-.028	-2.467	32	.019

Berdasarkan hasil pengujian perbedaan dengan analisis statistik t-test dapat diketahui bahwa :

1) *Out put Paired Samples Statistics* menampilkan mean pretest 1,877 dan mean posttest 2,043 sedangkan N masing-masing 33 siswa. Sedangkan standar deviasi untuk pretest 0,420 dan posttest 0,443. *Mean standar error* untuk pretest 0,073 dan posttest 0,077.

2) *Out put Paired Samples Correlation* menampilkan besarnya korelasi antara pretest dan posttest dimana terlihat angka korelasi keduanya sebesar 0,598 dan angka signifikansi 0,00. Pengambilan keputusan didasarkan pada hasil probabilitas yang diperoleh yaitu :

- Jika probabilitas > 0,05 maka Ho diterima
 - Jika probabilitas < 0,05 maka Ho ditolak
- Kriteria Pengujian :

Ho = tidak ada perbedaan pengaruh perlakuan sebelum dan sesudah implementasi pembelajaran berbasis media kreatif untuk meningkatkan kemampuan gerak lokomotor pada siswa kelas 3 sd di wilayah UPTD Kecamatan Laweyan Surakarta.

H₁ = ada perbedaan pengaruh perlakuan sebelum dan sesudah implementasi pembelajaran berbasis media kreatif untuk meningkatkan kemampuan gerak lokomotor pada siswa kelas 3 SD di wilayah UPTD Kecamatan Laweyan Surakarta.

Karena nilai probabilitas 0,00 < 0,05 maka dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa antara tes awal dan tes akhir pada subjek penelitian terdapat perbedaan yang signifikan.

3) *Out put Paired Samples Test* menampilkan hasil analisis perbandingan dengan menggunakan uji tes t. *Out put* menampilkan mean pretest dan posttest sebesar -0,166. Standar deviasinya 0,387,

mean standar errornya 0,067. Perbedaan terendah keduanya -0,303 sementara perbedaan tertinggi -0,028. Hasil uji tes t = -2,467 dengan df = 32 dan signifikansi 0,019. Dengan demikian dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

a) Dengan berpedoman pada nilai uji tes t dengan membandingkan t hitung dengan t tabel yaitu dengan df = 32 diperoleh angka 2,042 dengan taraf signifikansi 5 %. Hasil t hitung = -2,467 berarti lebih besar dari t tabel (dalam hal ini tanda minus diabaikan). Dengan demikian t hitung > dari t tabel yang berarti Ho ditolak.

b) Dengan berpedoman pada besarnya angka signifikansi, maka keputusan diambil dengan ketentuan :

- Jika nilai probabilitas > 0,05 maka Ho diterima
- Jika nilai probabilitas < 0,05 maka Ho ditolak

Kriteria pengujian

- Ho = tidak ada perbedaan yang signifikan
- H₁ = ada perbedaan yang signifikan

Hasil perhitungan diatas menunjukkan bahwa nilai signifikansi 0,019 < 0,05, dan hal tersebut menunjukkan bahwa Ho ditolak. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan, antara tes awal dan tes akhir pada kelompok eksperimen terdapat perbedaan yang signifikan.

Pengujian Hipotesis

Uji Hipotesis:

Ho : tidak ada perbedaan pengaruh sebelum dan sesudah perlakuan implementasi pembelajaran berbasis media kreatif untuk meningkatkan kemampuan gerak lokomotor pada siswa kelas 3 SD di wilayah UPTD Kecamatan Laweyan Surakarta

H₁ : ada perbedaan pengaruh sebelum dan sesudah implementasi pembelajaran berbasis media kreatif untuk meningkatkan kemampuan gerak lokomotor pada siswa kelas 3 SD di wilayah UPTD Kecamatan

Laweyan Surakarta.

Dari hasil perhitungan yang telah dilakukan diperoleh nilai signifikansi $0,019 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan nilai t hitung = $-2,467$, t table dengan $df = 32$ diperoleh angka $2,042$ dengan taraf signifikansi 5% lebih kecil dari t hitung maka H_0 ditolak. Maka ada perbedaan pengaruh sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pembelajaran media kreatif untuk siswa kelas 3 SD.

Pembahasan

Atas dasar hasil analisis statistik deskriptif dan inferensial diperoleh dua informasi penting yakni, (1) dari segi penerapan implementasi pembelajaran berbasis media kreatif lebih efektif, dan (2) dari segi produk pengaruh pembelajaran implementasi pembelajaran berbasis media kreatif untuk meningkatkan kemampuan gerak lokomotor pada siswa kelas 3 SD di wilayah UPTD Kecamatan Laweyan Surakarta siswa signifikan.

Keefektifan penerapan desain media kreatif seperti ditunjukkan oleh hasil-hasil analisis data bahwa, (1) Analisis data observasi terhadap kegiatan siswa dalam pembelajaran selama 4 kali pertemuan adalah efektif, karena setiap aspek yang diamati sebagian besar berada pada kategori baik dan sebagian baik sekali, (2) Dari analisis produk secara deskriptif, hasil kemampuan gerak lokomotor siswa menunjukkan mean skor pretest $1,86$ dan posttest $2,06$, data ketuntasan belajar menunjukkan ada 19 siswa (58%) memenuhi nilai ketuntasan dan 14 siswa (14%) belum memenuhi nilai ketuntasan. Dengan demikian, desain pembelajaran media kreatif terhadap peningkatan kemampuan gerak lokomotor siswa adalah *efektif*.

Dari segi produk menunjukkan bahwa, dari uji hipotesis penelitian ini teruji bahwa desain pembelajaran media kreatif berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar gerak lokomotor. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar gerak lokomotor sebelum diberi perlakuan dengan setelah diberi perlakuan desain pembelajaran media kreatif.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Sesuai dengan deskripsi analisis data dan pembahasan, maka dapat ditarik simpulan penelitian sebagai berikut:

1. Secara proses aplikasi desain pembelajaran media kreatif efektif terhadap hasil belajar gerak lokomotor siswa kelas 3 SD karena prosentase ketuntasan belajarnya mencapai 58% lebih besar dari prosentase tidak tuntas sebesar 42% .
2. Dari segi produk aplikasi desain pembelajaran media kreatif berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan hasil belajar gerak lokomotor siswa kelas SD di Kecamatan Laweyan Surakarta tahun pelajaran 2017/2018.

Saran

Adapun saran dalam penelitian ini:

1. Dalam upaya untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar materi gerak lokomotor harus diterapkan desain pembelajaran yang tepat dan kreatif agar diperoleh peningkatan keterampilan siswa memiliki motivasi dalam mengikuti pembelajaran Penjasorkes.
2. Untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar lokomotor dapat diterapkan desain pembelajaran media kreatif dengan menggunakan berbagai macam bentuk pengembangan kreativitas baik media, metode, ataupun peraturan permainan.
3. Menjadi bahan introspeksi dan pertimbangan bagi guru PJOK supaya bisa menerapkan desain pembelajaran yang tepat dengan karakteristik siswa serta disesuaikan dengan materi.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. 2008. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Dasar I-VI*. Jakarta: CV. Timur Raya.
- Jeffrey, Goldstein. 2012. *Play in children's development, health and well-being*. Netherlands: Utrecht University.
- Kriswanto, Erwin Setyo. 2010. *Efektivitas Belajar Mandiri dengan Menggunakan Compact Disc (CD) Pembelajaran dan Modul Matakuliah Pendidikan*

- Kesehatan Sekolah*. Seminar Olahraga Nasional: FIK UNY.
- Mahabbati, Aini. 2006. Identifikasi anak dengan gangguan emosi dan perilaku di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 2, 2, 1858-0998.
- Punaji. 2010. *Metode Penelitian Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana
- Rusman. 2013. *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru Ed. 2*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Saputra, Yudha M. 2001. *Dasar-Dasar Keterampilan Atletik, Pendekatan Bermain untuk Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama (SLTP)*. Jakarta: Depdiknas. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Bekerja Sama Dengan Direktorat Jenderal Olahraga.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: ALFABETA.
- Sulistyo, Joko. 2010. *Enam Hari Jago SPSS 17*. Yogyakarta : Cakrawala.