
PENINGKATKAN KEAKTIFAN ASPEK AFEKTIF SISWA DALAM PEMBELAJARAN GERAK DASAR LOMPAT TINGGI DENGAN METODE PERMAINAN SISWA KELAS IV SD NEGERI BANYURADEN GAMPING SLEMAN

Mulyaarja dan Tri Ani Hastuti

Universitas Negeri Yogyakarta, Jl. Kolombo No.1, Karangmalang, Yogyakarta 55281

email: tri_anihastuti@uny.ac.id

Abstract

The research problem was that there were some fourth grade students of SD Negeri Banyuraden, Gamping, Sleman who found it hard to perform the high jump basic moves. The research objective was to improve the activeness of the affective aspects from the fourth grade students of SD Negeri Banyuraden, Gamping, Sleman on the high jump basic moves learning through the game method. This research was a classroom action research (CAR). The subjects were the fourth grade students of SD Negeri Banyuraden, Gamping, Sleman with the total of 26 students. The assessment instruments were such as the observation sheets assessment for the improvement of affective aspects activeness of the students. The research method consisted of four main aspects, such as planning, action, observation, and reflection. The data analysis was using descriptive qualitative and descriptive quantitative analysis. The indicator for the success was when the assessment results for the improvement of the affective aspects activeness of the students in the high jump learning through the game method had been gaining a score at ≥ 51 in other words it means that an improvement for the activeness of the affective aspects of the students was in "good". The results showed that it was proved that the meeting in two cycles had been able to improve the activeness of the affective aspects of the students in the high jump basic moves learning on the fourth grade students of SD Negeri Banyuraden, Gamping, Sleman. Significant improvement occurred as it was compared to the initial data and the data of the first cycle. Improvement for the activeness of the students' affective aspect in the high jump learning basic moves in the second cycle had the appropriate indicators of success. The score at "72" showed that the improvement for the activeness of the affective aspects of students was implemented really well.

Keywords: Activeness, Affective, High Jump, Elementary School Students, Games

Abstrak

Permasalahan penelitian adalah terdapat beberapa siswa kelas IV SD Negeri Banyuraden Kecamatan Gamping Kabupaten Sleman yang sulit dalam melakukan gerak dasar lompat tinggi. Tujuan penelitian untuk meningkatkan keaktifan aspek afektif siswa dalam pembelajaran gerak dasar lompat tinggi siswa kelas IV SD Negeri Banyuraden Kecamatan Gamping Kabupaten Sleman dengan metode permainan. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Subyek penelitian adalah Siswa Kelas IV Banyuraden Kecamatan Gamping Kabupaten Sleman yang berjumlah keseluruhan 26 siswa. Instrumen penilaian berupa lembar observasi penilaian peningkatan keaktifan aspek afektif siswa. Metode penelitian tindakan kelas terdiri dari 4 aspek pokok, yaitu perencanaan, tindakan, tahap pengamatan/observasi, dan refleksi. Analisis data secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Indikator pencapaian keberhasilan adalah apabila hasil penilaian peningkatan keaktifan aspek afektif siswa dalam pembelajaran lompat tinggi dengan metode permainan telah mendapatkan skor ≥ 51 dengan arti lain peningkatan keaktifan aspek afektif siswa berlangsung dengan "baik". Hasil penelitian menunjukkan terbukti bahwa kenyataannya dalam pertemuan di dua siklus sudah dapat meningkatkan keaktifan aspek afektif siswa dalam pembelajaran gerak dasar lompat tinggi siswa kelas IV SD Negeri Banyuraden Kecamatan Gamping Kabupaten. Peningkatan yang terjadi signifikan di dibandingkan data awal dan data siklus satu. Peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran gerak dasar lompat tinggi dalam ranah aspek afektif di siklus dua telah sesuai indikator keberhasilan. Skor "72" menunjukkan Peningkatan keaktifan aspek afektif siswa berlangsung dengan baik.

Kata kunci : Keaktifan, Afektif, Lompat Tinggi, Siswa SD, Permainan

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani pada dasarnya merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani yang dijadikan sebagai media untuk mencapai perkembangan individu secara menyeluruh. Namun, perolehan keterampilan dan perkembangan lain yang bersifat jasmaniah itu juga sekaligus sebagai tujuan. Melalui Pendidikan Jasmani siswa disosialisasikan ke dalam aktivitas jasmani termasuk keterampilan beraktivitas (Adang suherman, 1999/2000:1). Sekolah Dasar merupakan salah satu jenjang pendidikan yang salah satunya mengajarkan mata pelajaran Penjasorkes.

Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2006: 1), Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (Penjasorkes) di sekolah merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Pendidikan jasmani di sekolah berisi materi-materi yang dapat dikelompokkan menjadi aktivitas pengembangan, aktivitas senam, aktivitas ritmik, akuatik, uji diri, pendidikan luar kelas, permainan dan olahraga.

Ruang lingkup materi permainan dan olahraga terdapat sub materi atletik yang harus diajarkan di kelas IV semester II Sekolah Dasar. Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Dasar yang tercantum dalam BSNP (2009), Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar, untuk kelas IV semester II terdapat Standar Kompetensi "Mempraktikkan gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya". Dengan Kompetensi Dasar "Mempraktikkan gerak dasar atletik yang dimodifikasi: "lompat", loncat, dan lempar dengan memperhatikan nilai-nilai pantang menyerah, sportifitas, percaya diri, dan kejujuran". Dengan adanya SK&KD dalam pembelajaran Penjasorkes, akan diajarkan materi gerak dasar atletik yang berlangsung secara aktif dan melibatkan semua ranah pendidikan, baik afektif

(sikap), psikomotor (ketrampilan fisik), maupun kognitif (konsep).

Penjasorkes yang diajarkan di sekolah dasar memiliki peranan yang sangat penting, karena sebagai suatu proses pembinaan anak sejak usia dini, yaitu memberi kesempatan kepada anak untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang terpilih dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar.

Atletik merupakan cabang olahraga yang wajib diberikan di semua jenjang pendidikan, karena atletik adalah induk dari semua cabang olahraga. Itu sebabnya, atletik penting sejak anak usia dini. Atletik dapat meningkatkan kualitas fisik siswa menjadi lebih bugar. Atletik menjadi salah satu kegiatan penting dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah, karena dalam setiap pembelajaran pendidikan jasmani guru selalu menggunakan atletik sebagai pembuka kegiatan belajar mengajar. Kenyataan ini menjadi bukti bahwa atletik memiliki nilai lebih khususnya dalam pembentukan kualitas fisik siswa agar berkembang lebih prima dan dinamis (Yoyo Bahagia, 2000: 1).

Lompat tinggi merupakan salah satu cabang olahraga dalam atletik. Jenis/ gaya lompat tinggi salah satunya adalah gaya *straddle*. Lompat tinggi gaya *straddle* atau guling perut merupakan salah satu gaya yang sampai saat ini masih digunakan dan diajarkan di sekolah-sekolah, salah satunya di Sekolah Dasar. Rangkaian gerakan lompat tinggi terdiri dari 4 unsur teknik dasar yang harus dikuasai, yaitu: awalan, tolakan, sikap badan di atas mistar, dan pendaratan.

Dalam pembelajaran lompat tinggi tidak diharuskan menggunakan peralatan yang standar. Dengan peralatan yang sederhana sekalipun pembelajaran bisa hidup dan mencapai tujuan. Pemanfaatan ruang yang ada di lingkungan sekolah dan alat yang digunakanpun cukup berupa alat-alat dan barang-barang bekas yang dimodifikasi oleh guru dan siswa secara bersama-sama.

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan yang dilakukan terhadap para siswa kelas IVSD

Negeri Banyuraden Kecamatan Gamping Kabupaten Sleman, dalam pembelajaran atletik khusus lompat tinggi kurang diminati siswa. Hal ini dibuktikan dengan terdapat beberapa siswa yang merasakan bosan dalam melakukan gerak-gerak dasar lompat tinggi karena menurut siswa pembelajaran lompat tinggi tidak menyenangkan dan terlalu sulit untuk dipraktikkan sehingga siswa cenderung pasif dan kurang antusias dalam proses pembelajaran serta kekurangpahaman siswa terhadap materi gerak-gerak dasar lompat tinggi.

Melalui pembelajaran Pendidikan Jasmani dapat dikembangkan ranah afektif yang lebih menekankan terhadap pengalaman belajar yang terkait dengan emosi peserta didik, seperti: sikap, minat, perhatian, kesadaran, dan nilai-nilai yang diarahkan berupa terwujudnya perilaku afektif. Hansen (2008) dalam Wasis Munandar (2010: 10) menyatakan bahwa ranah afektif lebih menekankan terhadap pengalaman belajar yang berkaitan dengan emosi seseorang, yaitu sikap, minat, perhatian, nilai-nilai, dan kesadaran. Ranah afektif dapat ditingkatkan dalam proses pembelajaran gerak dasar lompat tinggi pada siswa kelas IV SD Negeri Banyuraden Kecamatan Gamping Kabupaten Sleman. Namun demikian dengan kenyataan bahwa siswa kurang berminat dalam pembelajaran gerak dasar lompat tinggi, mengakibatkan pengembangan ranah afektif bagi siswa kurang bisa maksimal terlaksana.

Proses pembelajaran Penjasorkes bagi siswa khususnya siswa kelas atas di SD Negeri Banyuraden Kecamatan Gamping Kabupaten Sleman, selama ini guru Penjasorkes masih menggunakan konsep metode pembelajaran yang mengharuskan guru lebih aktif daripada siswa. Sebagai contoh dalam penyampaian proses pembelajaran Penjasorkes materi atletik lompat tinggi bagi siswa kelas IV, guru dengan pendekatan teknik yang dikemas dengan metode komando. Guru memberikan contoh teknik dasar melakukan gerakan lompat tinggi, siswa hanya memperhatikan dan mengamati. Setelah itu siswa disuruh satu persatu mencoba mempraktikkan contoh gerakan yang disampaikan guru. Hal tersebut di atas tentu saja akan menimbulkan kejenuhan bagi siswa dalam mengikuti kegiatan proses pembelajaran Penjasorkes di sekolah sehingga tujuan dari

pembelajaran tersebut tidak tersampaikan dengan maksimal. Penyampaian materi pembelajaran Penjasorkes, guru tidak dapat dipisahkan dengan metode mengajar. Metode yang digunakan oleh guru Penjasorkes dalam menyampaikan pembelajarannya bermacam-macam, seperti: ceramah, demonstrasi, komando, *drill*, resiprokal, bermain, dan sebagainya.

Seorang guru dituntut dapat menyajikan dan memilih metode pembelajaran yang tepat sesuai dengan umur siswa, karena dengan pemilihan metode yang tepat maka guru akan dengan mudah menyampaikan materi dan siswa juga akan merasa senang dengan pembelajaran tersebut sehingga tujuan dari pembelajaran akan tersampaikan. Metode pembelajaran yang tepat untuk siswa SD kelas IV adalah menggunakan metode bermain karena sesuai dengan karakteristik siswa SD yang masih tergolong anak-anak dan akan lebih aktif jika diberikan permainan-permainan. Dalam metode permainan terdapat aktivitas siswa yang mengharuskan siswa untuk berfikir dalam setiap permainan karena penting bagi pertumbuhan dan perkembangan jiwa siswa yang masih bergejolak sehingga tertarik dengan suasana yang menyenangkan, menantang, dan persaingan dalam pembelajaran.

Penelitian ini akan dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan keaktifan aspek afektif siswa dalam pembelajaran gerak dasar lompat tinggi siswa kelas IV SD Negeri Banyuraden Kecamatan Gamping Kabupaten Sleman dengan metode permainan. Ciri dari hasil belajar afektif akan tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku. Tingkah laku yang muncul, seperti: perhatiannya pada pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial. Penerapan pembelajaran afektif dilaksanakan sesuai dengan materi dan target nilai yang akan ditanamkan kepada siswa. Penggunaan dengan metode permainan dalam meningkatkan keaktifan aspek afektif siswa kelas IV SD Negeri Banyuraden Kecamatan Gamping Kabupaten Sleman dalam pembelajaran gerak dasar lompat tinggi dengan asumsi bahwa pada dasarnya anak-anak menyukai hal-hal yang berhubungan dengan permainan. Hal ini dikarenakan dalam aktivitas permainan siswa melakukan kegiatan dengan suasana yang

menantang dan menyenangkan. Melalui aktivitas permainan, siswa secara refleksi spontan akan bergerak sesuai sifat individunya masing-masing, baik itu dari cara bicara, bertindak, dan bertingkah laku yang sesuai dengan kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu sebagai alat untuk memacu potensi aktivitas anak berupa gerakan-gerakan yang dibutuhkan, sikap, dan perilaku.

Dengan demikian dalam pemilihan metode yang tepat akan sangat penting bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, karena setiap jenjang sekolah akan berbeda metode pembelajarannya. Guru juga harus kreatif dalam penyampaian materi kepada siswa supaya pembelajaran dapat menyenangkan dan tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan keaktifan aspek afektif siswa dalam pembelajaran gerak dasar lompat tinggi siswa kelas IV SD Negeri Banyuraden Kecamatan Gamping Kabupaten Sleman dengan Metode Permainan.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Banyuraden Kecamatan Gamping Kabupaten Sleman. Penelitian dilakukan di semester II tahun ajaran 2014/2015 sampai semua data yang diperoleh sudah sesuai dengan yang diharapkan.

Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV Sekolah Dasar Banyuraden Kecamatan Gamping Kabupaten Sleman. Subyek penelitian berjumlah 26 siswa yang terdiri dari 17 siswa putra dan 9 siswa putri.

Prosedur

Menurut Daryanto (2011: 26), penelitian tindakan kelas terdiri dari 4 aspek pokok, yaitu perencanaan, tindakan, tahap pengamatan/observasi, dan refleksi. Keempat tahapan dalam penelitian tersebut merupakan unsur yang untuk membuat sebuah siklus atau alur. Alur/siklus dimulai dari perencanaan hingga

refleksi. Dari masalah yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran di kelas maka selanjutnya direncanakan alternatif tindakan untuk memperbaiki keadaan. Rencana tersebut kemudian diujicobakan dan dievaluasi efektivitasnya dalam mengatasi masalah yang dihadapi. Dari hasil yang didapat maka akan ditindaklanjuti untuk mendapatkan hasil yang lebih optimal. Pada penelitian tindakan kelas ini akan menggunakan model Kemmis dan Mc. Taggart. Secara skematis model Kemmis dan Mc. Taggart digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Skema Siklus Penelitian

Sumber: Daryanto (2011: 31)

Apabila tindakan yang telah dilakukan dianggap telah menyelesaikan masalah, maka siklus bisa dihentikan. Berikut penjelasan dari setiap tahapan dalam siklus penelitian tindakan kelas dan apabila siklus pertama belum terjadi peningkatan yang baik maka perlu adanya tindak lanjut.

1. Rencana

Rencana merupakan tindakan yang tersusun dan harus memiliki pandangan jauh ke depan, untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta hasil belajar siswa Mohammad Asrori (2009: 52). Rencana pelaksanaan PTK antara lain mencakup kegiatan sebagai berikut :

- Tim peneliti melakukan analisis standar isi untuk mengetahui Standar Kompetensi dan Kompetensi dasar yang akan diajarkan kepada siswa.
- Mengembangkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dengan memperhatikan indikator belajar.
- Mengembangkan alat peraga atau media pembelajaran yang menunjang SKKD.
- Menganalisis berbagai alternatif pemecahan masalah yang sesuai dengan kondisi pembelajaran.

Peningkatan Keaktifan Aspek Afektif Siswa Dalam Pembelajaran Gerak Dasar Lompat Tinggi Dengan Metode Permainan Siswa Kelas IV SD Negeri Banyuraden Gamping Sleman

- e. Mengembangkan pedoman atau instrumen yang digunakan dalam siklus PTK.
- f. Menyusun alat evaluasi pembelajaran sesuai dengan indikator hasil belajar.

2. Tindakan

Tindakan adalah tindakan guru sebagai peneliti yang dilakukan secara sadar dan terkendali dan merupakan variasi praktik yang cermat dan bijak (Mohammad Asrori, 2009: 53). Tindakan PTK mencakup prosedur dan tindakan yang akan dilakukan, serta prosedur perbaikan yang akan dilakukan.

3. Observasi

Observasi mencakup prosedur perekaman data tentang proses dan hasil implementasi tindakan yang dilakukan. Penggunaan pedoman atau instrumen yang telah disiapkan sebelumnya perlu diungkap dengan refleksi.

3. Refleksi

Refleksi adalah mengingat, merenungkan, mencermati, dan menganalisis lagi suatu tindakan yang telah dilakukan sebagaimana yang telah dicatat dalam observasi (Mohammad Asrori, 2009: 54). Refleksi menguraikan masalah-masalah yang terjadi selama siklus berlangsung dan menguraikannya menjadi sebuah acuan apakah siklus yang dijalankan sudah berhasil atau belum. Dan dipergunakan sebagai acuan dalam perbaikan siklus berikutnya.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian. Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2011: 147-148). Gambaran dari data kolaborator dan instrumen penelitian ini, adalah sebagai berikut:

1. Data Kolaborator

Dua orang kolaborator bertugas mengamati peningkatan keaktifan aspek afektif siswa dalam pembelajaran gerak dasar lompat tinggi siswa kelas IV SD Negeri Banyuraden Kecamatan Gamping Kabupaten Sleman dengan metode permainan.

Dalam penelitian ini kolaborator menggunakan teman sejawat/sesama guru Penjasorkes, dengan

kriteria kolaborator sudah bergelar sarjana pendidikan dan tercatat sebagai pegawai aktif di sebuah instansi pendidikan.

Tabel 1. Data Kolaborator

No	Nama Lengkap/ NIP	Unit Kerja
1	Narti, S.Pd NIP. 19720507 200604 2 005	SD Negeri Nogotirto Gamping Kabupaten Sleman.
2	Sukarja, S.Pd.Jas NIP. 19611012 198403 1 005	SD Negeri Gamol Kecamatan Gamping Kabupaten Sleman.

2. Lembar Observasi Penilaian Peningkatan Keaktifan Aspek Afektif Siswa

Instrumen penilaian peningkatan keaktifan aspek afektif siswa, berdasarkan "Hirarkhi Afektif" menurut Krathwoll dalam Mami Hajaroh (2004: 06). Berikut adalah kisi-kisi lembar observasi penilaian peningkatan keaktifan aspek afektif siswa :

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Faktor	Butir Indikator Observasi
Aspek Afektif Siswa Dalam Pembelajaran Gerak Dasar Lompat Tinggi	Sikap menerima	1, 2, 3, 4, 5
	Sikap menanggapi	6, 7, 8, 9, 10
	Sikap yang menganggap apa yang dikerjakan berdasarkan nilai	11, 12, 13, 14, 15
	Mengorganisasikan nilai	16, 17, 18, 19, 20
	Karakterisasi	21, 22, 23, 24, 25
	Jumlah =	25 Butir Indikator Observasi

Sumber: "Hirarkhi Afektif" menurut Krathwoll dalam Mami Hajaroh (2004: 06).

Penelitian dikatakan berhasil atau dapat dihentikan apabila indikator-indikator keberhasilan tindakan dapat terpenuhi, adapun indikator pencapaian keberhasilan adalah apabila hasil penilaian peningkatan keaktifan aspek afektif siswa dalam pembelajaran lompat tinggi dengan metode permainan telah mendapatkan skor ≥ 51 dengan arti lain peningkatan keaktifan aspek afektif siswa berlangsung dengan "baik".

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa lembar observasi penilaian peningkatan keaktifan aspek afektif siswa. Teknik analisis datanya adalah dengan deskriptif kualitatif dan kuantitatif

1. Deskriptif Kualitatif

Deskriptif kualitatif digunakan dalam menjabarkan catatan-catatan dari kolaborasi saat dilakukan pengamatan dan juga mendeskripsikan hasil kegiatan refleksi yang melibatkan antara peneliti dan kolaborator.

2. Deskriptif Kuantitatif

Data dari hasil penilaian menggunakan lembar observasi pada setiap tindakan untuk menilai peningkatan keaktifan aspek afektif siswa dalam pembelajaran lompat tinggi dengan metode permainan pada setiap siklus disajikan dalam bentuk deskriptif kuantitatif. Setelah itu, hasil penilaian tersebut kemudian dicari kriterianya. Berikut ini kriteria penilaian peningkatan keaktifan aspek afektif siswa:

Tabel 3. Kriteria Pengamatan Peningkatan Keaktifan Aspek Afektif Siswa

Rentang Skor	Kriteria
76 – 100	Peningkatan keaktifan aspek afektif siswa berlangsung dengan sangat baik.
51 – 75	Peningkatan keaktifan aspek afektif siswa berlangsung dengan baik.
26 – 50	Peningkatan keaktifan aspek afektif siswa berlangsung cukup baik.
00 – 25	Peningkatan keaktifan aspek afektif siswa berlangsung kurang baik.

Sumber: Mami Hajaroh (2004: 18)

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Hasil

Data siklus satu penilaian keaktifan aspek afektif siswa dalam pembelajaran gerak dasar lompat tinggi siswa kelas IV SD Negeri Banyuraden Kecamatan Gamping Kabupaten Sleman tercantum dalam bentuk tabel 4, seperti di bawah ini:

Tabel 4. Data Siklus Satu Penilaian Keaktifan Aspek Afektif Siswa Dalam Pembelajaran Gerak Dasar Lompat Tinggi Siswa Kelas IV SD Negeri Banyuraden Kecamatan Gamping Kabupaten Sleman

Rentang Skor	Kriteria	Skor Hasil
76 – 100	Peningkatan keaktifan aspek afektif siswa berlangsung dengan sangat baik.	-
51 – 75	Peningkatan keaktifan aspek afektif siswa berlangsung dengan baik.	-
26 – 50	Peningkatan keaktifan aspek afektif siswa berlangsung cukup baik.	48
00 – 25	Peningkatan keaktifan aspek afektif siswa berlangsung kurang baik.	-

Data siklus dua penilaian keaktifan aspek afektif siswa dalam pembelajaran gerak dasar lompat tinggi siswa kelas IV SD Negeri Banyuraden Kecamatan Gamping Kabupaten Sleman tercantum dalam bentuk tabel 5, seperti di bawah ini:

Tabel 5. Data Siklus Dua Penilaian Keaktifan Aspek Afektif Siswa Dalam Pembelajaran Gerak Dasar Lompat Tinggi Siswa Kelas IV SD Negeri Banyuraden Kecamatan Gamping Kabupaten Sleman

Rentang Skor	Kriteria	Skor Hasil
76 – 100	Peningkatan keaktifan aspek afektif siswa berlangsung dengan sangat baik.	-
51 – 75	Peningkatan keaktifan aspek afektif siswa berlangsung dengan baik.	72
26 – 50	Peningkatan keaktifan aspek afektif siswa berlangsung cukup baik.	-
00 – 25	Peningkatan keaktifan aspek afektif siswa berlangsung kurang baik.	-

Terjadi peningkatan perkembangan aspek afektif siswa di siklus dua dibandingkan dengan data kasus dan hasil belajar di siklus satu. Peningkatan yang terjadi secara signifikan hasilnya dan telah sesuai dengan indikator keberhasilan, yaitu : hasil penilaian peningkatan keaktifan aspek afektif siswa dalam pembelajaran lompat tinggi dengan metode permainan telah mendapatkan skor ≥ 51 dengan arti lain peningkatan keaktifan aspek afektif siswa berlangsung dengan “baik”.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan terbukti bahwa kenyataannya dalam pertemuan di dua siklus sudah dapat meningkatkan keaktifan aspek afektif siswa dalam pembelajaran gerak dasar lompat tinggi siswa kelas IV SD Negeri Banyuraden Kecamatan Gamping Kabupaten. Terjadi peningkatan yang signifikan di bandingkan data awal dan data siklus satu. Peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran gerak dasar lompat tinggi dalam ranah aspek afektif di siklus dua telah sesuai indikator keberhasilan. Skor "72" menunjukkan Peningkatan keaktifan aspek afektif siswa berlangsung dengan baik.

Saran

1. Pembudayaan beraktivitas jasmani para siswa perlu dukungan dari berbagai pihak, diantaranya orang tua, penyelenggara pendidikan (Kepala Sekolah dan guru).
2. Diperlukan penelitian pada pembelajaran atletik dengan materi pembelajaran yang lain dan tetap memperhatikan faktor- faktor yang terkait dengan pembelajaran atletik.
3. Pendekatan pembelajaran melalui metode permainan perlu ditumbuhkembangkan untuk

pembelajaran lainnya, agar para peneliti lebih tertarik untuk mengembangkan kreativitasnya untuk menciptakan inovasi dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Bahagia, Yoyo dkk. (2000). *Atletik*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- BSNP. (2009). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Daryanto. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah*. Yogyakarta: CV Gava Media.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2006). *Badan Peneliti dan Pengembangan Pusat Kurikulum*. Jakarta.
- Hajaroh, Mami. (2004). *Pengembangan Evaluasi Afektif Mata Kuliah Pendidikan Agama Islam Di Prodi D-II PGSD Guru Kelas Universitas Negeri Yogyakarta*. Artikel. Yogyakarta : FIP Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. (2008). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, Adang. (1999/2001). *Dasar-Dasar Penjaskes*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.