

Peningkatan Keaktifan Gerak Lokomotor, Non Lokomotor dan Manipulatif dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani terhadap Siswa Sekolah Dasar

Devi Annisa Maryanti¹, Resty Gustiawati²

^{1,2}Universitas Singaperbangsa Karawang

e-mail: deviannisa700@gmail.com

Article Info

Article history:

Received 26-09-2023

Revised 15-10-2023

Accepted 28-10-2023

Keyword:

Gerak, Lokomotor,
Non Lokomotor,
Manipulatif.

ABSTRACT

Tujuan penelitian ini guna meningkatkan kebenaran dan juga keahlian dari aktifitas gerak lokomotor, non lokomotor serta manipulative pada siswa di SDN Sukaraya 04 Kabupaten Bekasi, sasaran studi yaitu siswa kelas 2 tahun ajaran 2022/ 2023 SDN Sukaraya 04 Kabupaten Bekasi yang satu kelas berisi 25 orang. Dengan Metode pengumpulan informasi yang berbentuk pengukuran uji serta observasi. Informasi ini memakai tata cara analisis Kualitatif, dengan hasil riset mengarah pada kebenaran siswa dalam mengadakan gerak lokomotor pra siklus merupakan 15% pada gerak non lokomotor 25% serta pada gerak manipulatif 10%. Kebenaran siswa dalam melaksanakan gerak lokomotor pada siklus lanjutan merupakan pada gerak lokomotor meraih 52%, pada gerak non lokomotor meraih 71% sementara itu pada gerak manipulative meraih 87%. Lewat pelaksanaan prosedur gerak dengan bermain sanggup di simpulkan jika berlangsung nya peningkatan pada kebenaran siswa dalam mengadakan gerak lokomotor, non lokomotor serta manipulative.



©2023 Authors. Published by Sabajaya Publisher. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License. (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>)

INTRODUCTION

Pendidikan jasmani, yang merupakan komponen dari semua bentuk pendidikan dan memiliki tujuan pengembangan kemampuan gerak, pemikiran kritis, keterampilan sosial, stabilitas emosi, kinerja moral, dan kesehatan, adalah studi atau instruksi dalam latihan fisik. Untuk memenuhi tujuan pendidikan nasional, pola hidup sehat dan pengembangan lingkungan bersih dengan program kegiatan, olahraga, kesehatan dipilih dengan cermat. Menurut Anthony Annarino (1990), kegiatan tersebut dapat dibagi menjadi 4 kategori:

1. Pendidikan Jasmani atau fisik, yaitu pendidikan untuk perkembangan jasmani anak didik. Pertama-tama, gerakan pertumbuhan ada di latar depan, yang ditandai dengan peningkatan volume, berat, dan tinggi. Siswa diharapkan tumbuh dan berkembang sesuai dengan usia fisiologis dan biologisnya melalui aktivitas fisik.

2. Pendidikan melalui pendidikan jasmani atau fisik, adalah pendidikan yang dilakukan melalui kegiatan fisik yang dilakukan oleh masyarakat pada umumnya, seperti Olahraga. Karena olahraga yang berbeda, ada banyak proses perubahan sosial, pengetahuan, perasaan, dan rasa hormat terhadap orang lain. Jadi ketika siswa diminta untuk push up, squat atau lari, itu bukan siksaan, itu melatih fungsi otot, pernapasan/kardiopulmoner dan neuromuskuler/saraf untuk tumbuh dan berkembang sesuai dengan keinginan.

3. Pendidikan gerak artinya siswa selalu mengembangkan pola gerakannya sejak lahir. Mulai dari menangis, berguling, tengkurap, merangkak, hingga kemudian dapat melakukan gerakan yang rumit dan sulit sesuai dengan usia dewasanya. Tugas pendidikan jasmani sangat berperan disini, harus dapat merangsang tubuh siswa untuk melakukan gerakan dari yang mudah ke yang sulit, dari yang lambat ke yang cepat, dari yang sederhana ke yang rumit. Keterampilan motorik anak dibagi menjadi tahap refleksi, integrasi sensorik, gerakan dasar, peningkatan motorik, kinerja keterampilan, dan penurunan motorik.

4. Game edukasi, bagi anak-anak untuk bermain dan juga menari adalah sifatnya (Brooks, 1991) dan dari game ini siswa dapat merasakan tekanan dan harapan. Bermain peran juga merupakan cara belajar menerima kenyataan. Siswa menghabiskan sebagian hidupnya bermain. Dan bermain dengan baik adalah kemampuan menghargai keberhasilan orang lain dan mengakui kelemahan diri sendiri.

Jesse Feiring Williams (1999; dalam Freeman, 2001) mendefinisikan pendidikan jasmani sebagai pilihan aktivitas fisik manusia yang dilakukan untuk mencapai hasil yang diinginkan. Pengetahuan bahwa: Di mana pikiran (mental) dan tubuh disebut sebagai dua elemen yang terpisah, pendidikan, pendidikan jasmani yang menekankan pendidikan jasmani ... melalui pemahaman sisi kodrat manusia ketika sisi keutuhan individu adalah fakta yang tidak dapat disangkal mendukung pemahaman ini. Pendidikan jasmani dicirikan sebagai instruksi yang disampaikan melalui aktivitas fisik. Pengetahuan ini menunjukkan hubungan antara pendidikan jasmani dan pembelajaran mental, intelektual, emosional, dan estetika serta interaksi interpersonal, perilaku kelompok, dan reaksi emosional.

Pendidikan pada hakekatnya adalah usaha untuk meningkatkan kemampuan manusia dalam berpikir dan berperilaku untuk mengubah yang tidak mungkin menjadi mungkin. Pendidikan jasmani terutama merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan latihan untuk mengubah kesejahteraan fisik, mental, dan emosional individu. Alih-alih hanya melihat anak sebagai orang yang atribut fisik dan mentalnya berbeda, pendidikan jasmani menganggap anak sebagai keseluruhan yang holistik, makhluk yang utuh. terwujudnya tujuan pendidikan nasional yang membantu pendidikan karakter generasi muda sangat bergantung pada pendidikan jasmani dan olahraga. Pendidikan jasmani menggunakan olahraga sebagai alat pembelajaran untuk memajukan tujuan pendidikannya.

Gerakan lokomotor di mana bagian tubuh tertentu digerakkan atau suatu area diubah, adalah perubahan lokasi gerakan. Aktivitas fisik mengacu pada aktivitas yang meliputi otot besar, pertumbuhan otot, kesabaran, dan daya tahan sebagai dasar pengembangan koordinasi motorik. Berjalan lurus seperti prajurit, bermain dengan instruksi, naik, bergerak ke kiri dan ke kanan, maju dan mundur, dan berputar-putar adalah semua cara untuk mengajarkan gerakan. Selain itu, berbagai jenis gerakan dapat digabungkan, seperti berjalan, berlari, dan melompat, atau berlari dan melompat. Kegiatan lokomotor, seperti berjalan, berlari, dan melompat, merupakan gerakan penting manusia yang mengubah lingkungan.

Non lokomotor adalah tindakan yang menggerakkan tubuh di sekitar porosnya dan agen tidak bergerak. Menurut Armizan dalam Pengembangan Model Pembelajaran Locomotor Dasar Kelas V

Sekolah Dasar Gerak non lokomotor adalah gerak yang tidak berpindah tempat melainkan menggerakkan kelenturan sendi ke segala arah.

Gerakan statis dilakukan pada porosnya dan tanpa menggerakkan kaki, yang melatih keseimbangan. Gerakan tanpa perpindahan merupakan salah satu gerakan motorik dasar atau gerak fundamental yang perlu dikuasai sejak dini. Gerak tidak berpindah merupakan gerak yang harus dipraktikkan pada anak untuk mengutamakan perkembangannya di masa yang akan datang. Memperkenalkan anak-anak pada aktivitas yang tidak bergerak dapat membantu tubuh mereka lebih siap untuk berbagai aktivitas.

Gerakan statis dapat membawa banyak manfaat bagi tubuh. Gerakan diam berguna untuk mempersiapkan otot untuk beraksi dan membantu otot lebih rileks. Meningkatkan aliran darah adalah salah satu manfaat yang dapat diberikan oleh latihan statis. Gerakan yang berbeda ini juga berfungsi untuk mencegah cedera, sehingga sebaiknya dilakukan sebelum berolahraga. Adapun contoh dari gerak non lokomotor itu sendiri adalah berputar, mengayun, dorongan, **tarikan, menekuk lutut dan sebagainya.**

Gerak Manipulatif adalah kemampuan untuk bergerak menggunakan alat atau benda dikenal sebagai gerakan manipulatif. Salah satu kemampuan motorik sulit yang diperoleh anak selama perkembangannya adalah gerakan manipulatif. Isyarat yang mencakup manipulasi benda non-manusia digunakan untuk mengembangkan kemampuan. Menurut para ahli yang dikutip Bola.com, memanipulasi gerakan itu penting karena alasan berikut.

Menurut Sujiono, gerak manipulatif adalah tugas yang dilakukan oleh tubuh dengan menggunakan alat. Gerak manipulatif, seperti yang didefinisikan oleh Pramono et al., adalah tindakan yang melibatkan penggunaan instrumen atau benda tertentu, seperti bola, alat pemukul, atau alat pemukul. Hidayat mengklaim bahwa gerak manipulatif adalah gerak yang berkembang ketika seorang anak memperoleh penguasaan atas berbagai benda.

Suyantin mendefinisikan kemampuan motorik manipulatif sebagai tindakan yang dilakukan oleh tubuh dengan menggunakan alat atau gerakan yang memerlukan koordinasi dengan lingkungan dan benda sekitar. Selain gerak dasar bergerak dan tidak bergerak, gerak dasar manipulasi termasuk dalam kategori gerak dasar fundamental, menurut Syarifuddin dan Muhad.

Sangat mudah untuk melihat bagaimana gerakan berkembang pada anak-anak, terutama gerakan non lokomotor dan manipulatif. Di masa kanak-kanak, gerakan dasar ditingkatkan atau disempurnakan. Semakin rumit gerakan yang dapat diatur secara ahli dengan memanfaatkan kemampuan gerakannya sesuai dengan tuntutan, semakin dekat dengan pubertas. Menjelang akhir masa remaja, organ-organ tubuh berada pada puncak fungsionalnya, dan tubuh berada pada puncaknya

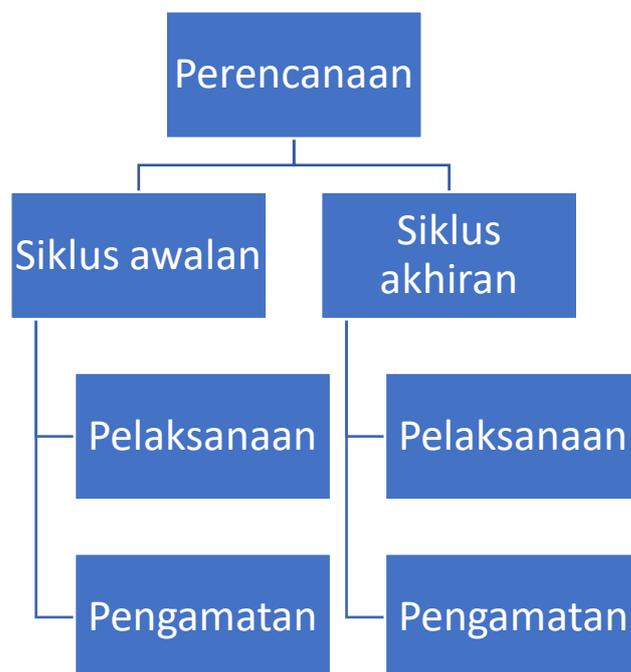
Atas hasil observasi penulis sebelumnya di kelas 2 SDN Sukaraya 04 Kabupaten Bekasi pada jam pelajaran Penjakes dengan materi belajar gerak dasar atau gerak fundamental ketika belajar mengungkapkan bahwa siswa tidak secara alami terampil dan terkontrol untuk gerakan lokomotor, non-lokomotor dan manipulativenya. Melihat kurangnya keterampilan dan kemampuan motorik dasar siswa yang memengaruhi kinerja keberhasilan belajar. Salah satu penyebabnya adalah model pembelajaran yang tidak eksak, gagal memenuhi tujuan pendidikan yang dimaksud guru. Memindahkan tubuh dari satu lokasi ke lokasi lain merupakan salah satu cara untuk mendefinisikan mobilitas (Jew, 2011). Berjalan, berlari, berjingkat, melompat, berlari cepat, merangkak, dan memanjat adalah contoh mode gerak aktif. Pengertian lokomotor, menurut Mahendra adalah suatu gerak dengan cara memindahkan tubuh dari satu titik ke titik lain baik secara horizontal maupun vertikal (2007:32).

RESEARCH METHODS

Jenis Penelitian

Peneliti menggunakan survei sebagai alat untuk mengumpulkan informasi untuk studi mereka sendiri tentang masalah yang dihadapi. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan jenis penelitian yang akan dilakukan. Menurut Arikunto (2010:3), kelas merupakan proyek penelitian tindakan. Meneliti pembelajaran melalui tugas-tugas di dalam kelas yang sengaja dikumpulkan dan diselesaikan. Kegiatan dipimpin oleh siswa di bawah arahan guru atau dengan arahan guru.

Skema Penelitian



Secara khusus, PTK semakin populer di seluruh bidang pendidikan karena kelas merupakan unit terkecil dalam sistem pendidikan. Akibatnya, setiap guru harus mengidentifikasi dan mendokumentasikan apa yang sebenarnya dilakukan oleh siswa dan guru, serta apa yang sebenarnya terjadi. Dengan melakukan ini, guru dapat mempresentasikan strategi kontekstual untuk menggunakan PTK yang akan meningkatkan efektivitas dan efisiensi pengajaran di kelas.

Sasaran Penelitian

Sebanyak 25 anak kelas II SDN Sukaraya 04 Kabupaten Bekasi menjadi sasaran penelitian. Khususnya 10 siswa perempuan dan 15 siswa laki-laki. Meningkatkan aktivitas gerak lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif dalam pembelajaran pendidikan jasmani siswa sekolah dasar di SDN Sukaraya 04 Kabupaten Bekasi merupakan tujuan penelitian.

Kelas	Putra	Putri	Jumlah
Kelas 2	15 Siswa	10 Siswa	25 Siswa
Jumlah	15	10	25

Teknis Pengumpulan Data

Observasi

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan gejala secara sistematis yang digunakan untuk memperoleh data (Achmadi dan Narkubo, 2008: 70). Informasi tentang aktivitas siswa selama belajar dikumpulkan melalui observasi.

Tes Pengukuran

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes. "Pengujian kemampuan adalah ukuran yang sering digunakan dalam penelitian pendidikan, psikologi, dll Sosiologi" (Sukardi, 2003:138). Pernyataan ini dapat digunakan untuk menarik kesimpulan tentang teknologi pengujian adalah teknik yang digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa mengikuti ujian.

Data Analisis

Tergantung pada jenis penelitian, yaitu. Classroom Action Research (AUTO), kemudian analisis respon adalah deskripsi kuantitatif dalam persen (%). Untuk melihat persentasenya Ketuntasan belajar siswa menggunakan rumus sebagai berikut:

T = nilai perbedaan

N = total subjek

md = selisih rata rata X1 X2

d = Selisih dari X1 X2

Selama fase refleksi, analisis ini dilakukan. Temuan penelitian ini berfungsi sebagai sumber refleksi saat kami terus mendesain episode mendatang. Temuan studi ini juga digunakan sebagai dasar untuk refleksi tentang bagaimana meningkatkan kurikulum, atau bahkan dapat diperhitungkan ketika memilih model pembelajaran terbaik.

Tingkat keberhasilan	Kriteria
>81%	Sangat tinggi
60-80%	Tinggi
30-59%	Sedang
20-29%	Rendah
<20%	Sangat Rendah

RESULTS AND DISCUSSION

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji aktivitas olahraga terutama pada gerak lokomotor, non lokomotor dan gerak manipulatif pada pembelajaran pendidikan jasmani menggunakan metode permainan siswa kelas 2 SDN Sukaraya 04. Untuk mencapai tujuan tersebut, dalam kelompok peneliti ini dengan metode bermain sebagai pengobatan dari rasa jenuh siswa terhadap pembelajaran yang monoton. Adapun jenis permainan yang dipilih dalam penelitian ini adalah lompat katak dan galaksi.

Data pada siklus awalan

Perencanaan

Penelitian tindakan di dalam kelas akan dilaksanakan sesuai dengan rencana yang memuat langkah-langkah tersebut. bantuan dalam pelaksanaan sumber daya yang direncanakan Pemikiran awal diberikan untuk kegiatan

- 1) Menyiapkan tugas permainan untuk dilakukan siswa;
- 2) menyiapkan permainan untuk memotivasi siswa;
- 3) menyiapkan tempat dan infrastruktur pendukung;
- 4) menyusun RPP; dan menyiapkan output berupa observasi dan daun absensi.
- 5) Untuk mendorong aktivitas siswa dalam gerak lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif, materi pembelajaran harus disusun sesuai dengan tujuan semula agar dapat:
- 6) menentukan tujuan pembelajaran;
- 7) menyusun materi pembelajaran.

Pelaksanaan

Tujuan dari upaya kelompok belajar ini adalah untuk meningkatkan aktivitas gerak manipulatif, non lokomotor, dan lokomotor. Pada tahap pertama, aplikasi game dipraktikkan melalui kegiatan perencanaan, seperti merencanakan pembelajaran dengan melakukan, membuat kegiatan pembelajaran, membuat log observasi, dan mengkoordinasikan program kerja dengan guru lain. Tahapan berikut digunakan untuk melakukan aksi permainan ketika RPP selesai.

1. Anak muda harus menunjukkan "Lakukan" sebelum permainan dapat dimulai.
2. Saat menerima sinyal, lawan dengan cepat memanjat objek yang tinggi, seperti batu, pohon, atau pagar.
3. Pemain tidak boleh berada di posisi tinggi terlalu lama karena mereka harus bergerak, yang membutuhkan bakat dan strategi yang tepat.

Observasi dan Evaluasi

Dengan kehadiran siswa, pengamatan kegiatan kelas dilakukan. Pengamatan langsung peneliti dengan bantuan dari pengamat atau rekan memungkinkan untuk pengumpulan temuan pengamatan. Langkah-langkah berikut dilakukan selama pengamatan.

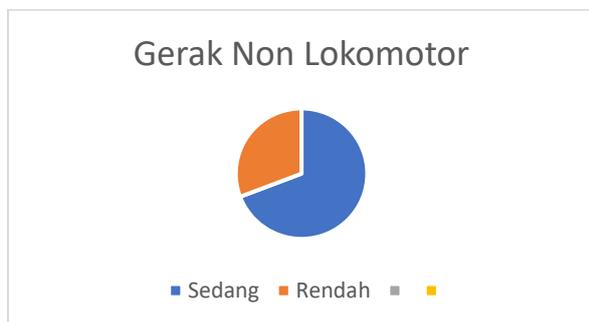
1. Pemantauan permainan siswa, baik secara individu maupun kelompok.
2. Permainan anak-anak Gerakan manipulatif, non-lokomotor, dan lokomotor siswa diperiksa secara menyeluruh, dan hasilnya dinilai berdasarkan temuan.

Cakram observasi digunakan untuk mengevaluasi kinerja murid. Untuk setiap indikasi yang diamati, yang dapat dilihat oleh siswa diberi tanda centang () dan diberi skor 1, sedangkan yang tidak dapat dilihat diberi tanda negatif (-), dan hasilnya adalah 0. Persentase skor akhir dihitung dengan mengalikan skor terbesar dengan jumlah semua skor yang diajukan ialah 100%

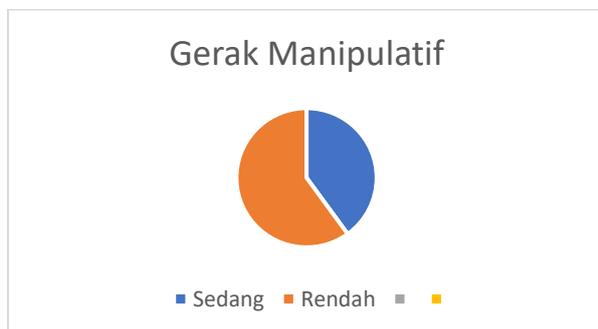
Performa siswa maksimal untuk gerak lokomotor diketahui 27 detik, sedangkan minimal diketahui 12 detik. Dengan persyaratan yang sederhana, rata-rata ketuntasan siswa adalah 15%. Kelompok siswa terendah yang tersisa 10 memiliki hasil yang sedang (15 siswa). Grafik di bawah ini memiliki rincian lebih lanjut.



Diketahui bahwa jam kerja siswa pada perlengkapan Non Lokomotor masing-masing adalah 20 jam dan 10 jam. Menurut kriteria saat ini, tingkat kinerja karyawan adalah 25%. Ada 18 karyawan dengan hasil saat ini; Sisanya memiliki sekitar 7 karyawan di dalamnya. Grafik di bagian bawah halaman ini memiliki informasi lebih lanjut yang dapat dilihat.



Performansi maksimum siswa pada gerak manipulatif diketahui 30 detik, sedangkan minimum diketahui 17 detik. Dengan persyaratan yang sederhana, rata-rata ketuntasan siswa adalah 10%. Siswa yang bertahan hidup dengan kinerja terendah adalah 15, dan ada 10 anak dengan hasil rata-rata. Grafik di bawah ini memiliki rincian lebih lanjut.



Refleksi

Setelah menyelesaikan tugas observasi siklus awal terhadap aktivitas siswa yang melibatkan gerak lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif, dilakukan refleksi. Berikut ini adalah deskripsi tentang bagaimana kriteria tindakan siswa dievaluasi untuk penelitian ini.

1. Temuan dari pengamatan menunjukkan bahwa pembelajaran dilaksanakan sejalan dengan strategi yang jelas dan menghasilkan hasil yang positif untuk semua orang. Komponen. Tugas lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif siswa dianggap berhasil jika mendapat skor 80% atau lebih.
2. Di akhir setiap kegiatan, siswa bermain dengan mudah dan aktif. Ketika kinerja siswa berada pada atau di bawah 80%, hal ini ditunjukkan.

Berdasarkan pemeriksaan tugas gerak lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif pada Siklus 1, pada saat prestasi siswa naik dari Prasiklus ke Siklus 1, prestasi siswa tidak memenuhi kriteria keberhasilan penelitian ini. Hal ini disebabkan oleh kekurangan metode pembelajaran berbasis permainan, yaitu sebagai berikut.

1. Siswa tersebut menyatakan bahwa latihan memanjat monyet adalah hal baru bagi siswa, oleh karena itu dia mengalami kesulitan untuk beradaptasi.
2. Selama bermain, siswa bertengkar tentang peran.
3. Waktu digunakan kurang efektif karena lebih sering digunakan untuk memberikan penjelasan.

4. Siswa tidak mengetahui peraturan permainan. kelemahan ini adalah tanda peringatan yang perlu diperbaiki sebelum operasi Siklus Akhir.

Data Hasil Siklis Akhiran

Perencanaan

Kegiatan kelompok yang berhubungan dengan penelitian merupakan bagian dari program perencanaan. Mata pelajaran yang direncanakan seperti: akan membantu pelaksanaan fase Siklus Akhir.

1. Hal pertama yang harus diperhatikan adalah:

- (1) mengatur kegiatan bermain untuk setiap individu siswa
- (2) mempersiapkan bermain sebagai sarana memotivasi siswa
- (3) penyediaan infrastruktur dan fasilitas pendukung
- (4) menyusun RPP
- (5) menyiapkan manajemen berupa catatan observasi dan absensi.

2. Buat rencana tindakan dan buat daftar langkah-langkah yang Anda ambil pada tahap ini, termasuk:

- (1) menentukan tujuan pembelajaran Anda
- (2) merencanakan pelajaran Anda untuk memasukkan lebih banyak aktivitas gerakan manipulatif, non-lokomotor, dan lokomotor.

Penerapan

Permainan Monkey Climbing dimanfaatkan sebagai bagian dari kegiatan kelompok siklus akhir untuk meningkatkan kinerja gerak lokomotor, nonlokomotor, dan manipulasi. Tindakan yang mengikuti termasuk menerapkan permainan yaitu, anak memberi isyarat "Lakukan" untuk memulai permainan, Saat menerima sinyal, musuh dengan cepat memanjat bangunan tinggi, seperti pohon atau pagar batu, Pemain tidak boleh tinggal terlalu lama di tempat tinggi karena mereka harus bergerak, yang membutuhkan bakat dan strategi yang tepat.

Observasi dan Evaluasi

Dengan kehadiran siswa, pengamatan kegiatan kelas dilakukan. Pengamatan langsung peneliti dengan bantuan dari pengamat atau rekan memungkinkan untuk pengumpulan temuan pengamatan. Langkah-langkah berikut dilakukan selama pengamatan.

1. Pemantauan permainan siswa, baik secara individu maupun kelompok.
2. Permainan anak-anak Gerakan manipulatif, non-lokomotor, dan lokomotor siswa diperiksa secara menyeluruh, dan hasilnya dinilai berdasarkan temuan.

Cakram observasi digunakan untuk mengevaluasi kinerja murid. Untuk setiap indikasi yang diamati, yang dapat dilihat oleh siswa diberi tanda centang (✓) dan diberi skor 1, sedangkan yang tidak dapat dilihat diberi tanda negatif (-), dan hasilnya adalah 0. Jumlah skor yang diajukan dibagi dengan skor maksimum dikalikan dengan 100% menghasilkan skor persentase akhir. performa maksimal siswa untuk gerak lokomotor diketahui 21 detik, sedangkan minimal diketahui 10 detik. Dengan standar menengah, rata-rata ketuntasan siswa adalah 52%. 19 siswa memiliki hasil tes rata-rata, sedangkan 6 anak memiliki nilai terburuk. Grafik di bawah ini memiliki rincian lebih lanjut.



Sudah terbukti bahwa anak-anak melakukan yang terbaik ketika diberikan 20 detik dan lebih buruk ketika diberikan 10 detik aktivitas non-lokomotor. Dengan persyaratan menengah, rata-rata ketuntasan siswa adalah 71%. Jumlah siswa yang tersisa paling sedikit, 5, berada di antara 20 siswa dengan prestasi biasa-biasa saja. Grafik di bawah ini memiliki rincian lebih lanjut..



Diketahui dengan baik bahwa seorang murid dapat melakukan tugas gerak manipulatif selama maksimal 25 detik dan minimal 15 detik. Dengan persyaratan yang sederhana, rata-rata ketuntasan siswa adalah 87%. Ada 23 anak dengan nilai rata-rata, dan hanya 2 anak yang memiliki nilai terendah. Grafik di bawah ini memiliki rincian lebih lanjut.



Refleksi

Sehabis berakhir dicoba nya aktivitas obeservasi terhadap aktivitas siswa dalam melaksanakan gerak Lokomotor, Non Lokomotor, serta Manipulatif pada siklus awalan maka dilakukan nya refleksi pada siklus akhiran ini. Penilaian kriteria pada tindakan siswaa yang dilakukan

dalam penelitian ini, sudah mencapai hasil yang maksimal karna sudah mencapai hasil lebih dari 80%. Oleh karena itu penilaian tindakan kelas ini pada siklus akhiran dinyatakan berhasil.

CONCLUSION

Pada postingan ini penulis bertujuan guna menaikkan kebenaran dan juga kepiawaian dari aktifitas gerak lokomotor, non lokomotor serta manipulative pada siswa di SDN Sukaraya 04 Kabupaten Bekasi, sasaran studi ialah siswa kelas 2 tahun ajaran 2022/ 2023 SDN Sukaraya 04 Kabupaten Bekasi yang satu kelas berisi 25 orang. Dengan Metode pengumpulan informasi yang berbentuk pengukuran uji serta observasi. Informasi ini mengenakan prosedur analisis Kualitatif, dengan hasil riset mengarah pada kebenaran siswa dalam melangsungkan gerak lokomotor pra siklus merupakan 15% pada gerak non lokomotor 25% serta pada gerak manipulatif 10%. Kebenaran siswa dalam melangsungkan gerak lokomotor pada siklus lanjutan merupakan pada gerak lokomotor meraih 52%, pada gerak non lokomotor meraih 71% sementara itu pada gerak manipulative meraih 87%. Lewat pelaksanaan tata cara gerak dengan bermain sanggup di simpulkan jika berlangsung nya kenaikan pada kebenaran siswa dalam menyelenggarakan gerak lokomotor, non lokomotor serta manipulative.

REFERENCES

- Asmawi, M., Dlis, F. and Gustiawati, R., 2020. Need Analysis to Develop Fundamental Model of Movement Based on Team Games Tournament (TGT) for Students in The Elementary School. *Jipes-Journal of Indonesian Physical Education and Sport*, 6(01), pp.23-29.
- Hidayat Arif, 2022. Gerak lokomotor, non lokomotor dan manipulative. *Jurnal UPI*
- Heri yusuf 2019, pengajaran gerak lokomotor pada anak usia dini
- Fahrudin, F., Asmawi, M., Dlis, F. and Gustiawati, R., 2020. Development Fundamental Movement Learning Model Based On Team Games Tournament (TGT) For Elementary School Children. *Kinestetik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 4(2), pp.164-174.
- Rully Desthian 2023. Contoh gerak non lokomotor.
- Ahmad Fauzi. 2020. Pengertian Penjas.
- Abduljabar, Bambang. "Pengertian pendidikan jasmani." *Ilmu Pendidikan* 2019
- Chandra, S 2019. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk SMP/MTs Kelas VII. Pusat Perbukuan, Kementrian Pendidikan Nasional.
- Fajar, Mutiara. "Peranan intelegensi terhadap perkembangan keterampilan fisik motorik peserta didik dalam pendidikan jasmani." *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga* 16.1 (2020).
- Hasan 2022 pengembangan gerak lokomotor anak usia dini
- Ega Yuli, 2021 Manfaat dan conotoh gerak lokomotor
- Fajar 2019, Hakikat Pendidikan Jasmani Olahraga
- Fauzi 2020, Pengertian gerak non lokomotor pada anak usia dini
- Gustiawati, R. and Julianti, R.R., 2017, April. Teachers Competence In Organizing Learning Assessment And Evaluation Of Physical Education Vocational High School Teachers in Kabupaten Karawang. In *THE 4 th INTERNATIONAL CONFERENCE ON PHYSICAL EDUCATION, SPORT AND HEALTH (ISMINA) AND WORKSHOP: ENHANCING SPORT, PHYSICAL ACTIVITY, AND HEALTH PROMOTION FOR A BETTER QUALITY OF LIFE* (p. 897).
- Gustiawati, R., Purnamasari, I., Resita, C., Kurniawan, F. and Julianti, R.R., 2022, December. Resty's Manipulative Learning Model in Assigning Children's Movement Activities from Home. In *3rd Borobudur International Symposium on Humanities and Social Science 2021 (BIS-HSS 2021)* (pp. 856-863). Atlantis Press.
- Dzaki fikri 2019, Pengembangan gerak non lokomotor
- Aalamsyah 2021, Manfaat dan contoh gerak lokomotor gerak non lokomotor dan manipulatif

- Hasan 2022 pengembangan gerak non lokomotor anak usia dini
- Ega Yuli, 2021 Manfaat dan conotoh gerak non lokomotor
- Ega Trisna 2019, Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani
- Aria 2022, Tahapan pembelajaran motoric
- Arikunto, Suharsimi dkk. 2019. Penelitian Tindakan Kelas.
- Cholid Narbuko dan Abu Achmadi. 20018. Metodologi Penelitian.
- MahendraA, Agus. (2021). Teori Belajar Motorik. Bandung: FPOK UPI.
- Mulyasaa 20018. Sertifikasi Guru pada Proses Pembelajaran.
- M. Yudha Saputra, 2007. Pembelajaran Atletik di Sekolah Dasar
- Gustiawati, R., Kurniawan, F. and Titih, N., 2023, October. Development of Participatory-Reflective Instrument in the Evaluation of Physical Education Learning: Utilizing the Educational Tricider Platform. In *4th Borobudur International Symposium on Humanities and Social Science 2022 (BIS-HSS 2022)* (pp. 417-430). Atlantis Press.
- Sukardi. 2020. Metodologi Penelitian Pendidikan Jasmani.
- Yudianto. 2021. Implementasi Pendekatan Taktik Dalam Pembelajaran Invasion Games di Sekolah Dasar. FIK UNJ