



UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR LARI SPRINT MELALUI PERMAINAN HITAM-HIJAU PADA SISWA KELAS II SDN BULUSARI 1 KECAMATAN TAROKAN KABUPATEN KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2024/2025”

Muhammad Khisbulloh

muhammadkhisbulloh84@gmail.com

Program Pasca Sarjana PPG PJOK, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

Wasis Himawanto

himasis_23@unpkediri.ac.id

Magister Keguruan Olahraga, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

Dwi Sulisty Nugroho

dwinugrohospd44@guru.sd.belajar.id

Guru PJOK, SDN Bulusari 1 Kediri, Jawa Timur, Indonesia

***Abstract** The main objective of incorporating physical activity and sports into education extends beyond enhancing physical fitness; it also aims to foster students' social and emotional development, overall health, critical thinking, mental toughness, and ethical conduct. This study focused on second-grade students at SDN Bulusari 1 during the second semester of the 2024/2025 academic year, involving a total of 32 participants. Data collection techniques included several methods such as tests, observations, interviews, and documentation. The results indicated a significant improvement in learning mastery, with 71% of students successfully meeting the achievement standards during the implementation of the first cycle—an indicator of progress in their sprinting skills. Considering the targeted achievement rate of 80%, the second cycle was considered successful and complete, as confirmed by ongoing observations and reflective evaluations. The average sprinting ability score of the students increased to 81.00, indicating that the implementation of the green-black game strategy was proven effective in enhancing their sprint performance.*

***Keywords:** Learning Outcomes of Sprint Running Through Black-Green Games*

Abstrak Tujuan utama dari mengintegrasikan aktivitas fisik dan olahraga dalam pendidikan tidak hanya untuk meningkatkan kebugaran jasmani, tetapi juga untuk mendorong perkembangan sosial dan emosional siswa, kesehatan secara keseluruhan, kemampuan berpikir kritis, ketahanan mental, serta perilaku etis. Penelitian ini memusatkan perhatian pada siswa kelas II SDN Bulusari 1 selama semester genap tahun ajaran 2024/2025, dengan total partisipan sebanyak 32 siswa. Teknik pengumpulan data melibatkan beberapa metode, seperti tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil yang diperoleh menunjukkan peningkatan signifikan dalam tingkat ketuntasan belajar, di mana 71% siswa berhasil mencapai standar keberhasilan pada pelaksanaan siklus pertama—yang menandakan adanya kemajuan dalam keterampilan lari sprint mereka. Dengan mengacu pada target pencapaian sebesar 80%, pelaksanaan siklus kedua dianggap berhasil dan tuntas, sebagaimana dibuktikan melalui observasi dan evaluasi reflektif yang dilakukan secara berkelanjutan. Rata-rata skor kemampuan lari sprint siswa meningkat hingga mencapai 81,00, yang mengindikasikan bahwa penerapan strategi permainan hijau-hitam terbukti efektif dalam meningkatkan performa lari sprint mereka.

Kata kunci: Hasil Belajar Lari Sprint Melalui Permainan Hitam-Hijau

PENDAHULUAN

Hakikatnya pendidikan jasmani memegang peranan penting dalam sistem pendidikan yang lebih luas (Hidayat & Juniar, 2020). Oleh karena itu, penting untuk fokus pada tujuan pelaksanaan pendidikan jasmani. Tujuan dari mengintegrasikan aktivitas fisik dan olahraga dalam pendidikan adalah untuk mendorong perkembangan secara

menyeluruh dengan meningkatkan kesehatan fisik, sekaligus menumbuhkan pertumbuhan sosial dan emosional, mendorong gaya hidup sehat, memperkuat kemampuan berpikir kritis dan ketahanan emosional, serta membentuk perilaku yang etis. Pendidik harus secara efektif mengajarkan keterampilan gerak dasar, strategi permainan, dan membantu siswa dalam menginternalisasi nilai-nilai seperti sportivitas dan kolaborasi yang jujur selama pelajaran pendidikan jasmani (Prabowo et al., 2021). Untuk memastikan bahwa kegiatan tersebut selaras dengan tujuan pembelajaran, kegiatan kelas harus bersifat edukatif dan metodis. Pendidikan jasmani diyakini dapat memberikan anak-anak kesempatan untuk mengekspresikan diri mereka dengan cara yang menyenangkan, inovatif, kreatif, dan terampil, sekaligus memperdalam pemahaman mereka tentang gerakan manusia.

Berdasarkan karakteristik anak-anak usia sekolah dasar antara 6 hingga 13 tahun, sebagian besar masih sangat menyukai bermain (Sundari et al., 2021). Jadi pendidik harus mampu merancang pengalaman belajar yang bermakna sekaligus memperhatikan kebutuhan dan karakteristik perkembangan unik setiap siswa. Pada fase pertumbuhan ini, semua aspek perkembangan manusia, baik dari segi kognitif, motorik, maupun emosional, mengalami perubahan yang cukup besar (Marhat, 2021). Karena perkembangan individu berlangsung sepanjang hayat, guru perlu memberikan kesempatan belajar yang menarik dan bermakna melalui kegiatan pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang dipilih secara teliti dan dijalankan dengan teratur, yang menjadi bagian mendasar dalam penyampaian mata pelajaran ini secara efektif di sekolah. (Budi, 2021). Memberikan kesempatan pendidikan dengan tujuan meningkatkan perkembangan fisik dan mental sekaligus menumbuhkan hidup sehat seumur hidup.

Pendidikan jasmani adalah komponen krusial dalam keseluruhan sistem pendidikan. Oleh sebab itu, penyelenggaraannya harus diarahkan secara optimal untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Melalui aktivitas jasmani dan olahraga, pendidikan bertujuan untuk meningkatkan perilaku moral, stabilitas emosi, kemampuan berpikir kritis, kesehatan, dan keterampilan sosial selain pertumbuhan fisik. Guru wajib mengajarkan beragam keterampilan gerak dasar, teknik, serta strategi melalui permainan sebagai bagian integral dari kurikulum pendidikan jasmani.

Seperti olahraga, mereka menyerap nilai-nilai seperti kerja sama tim, kejujuran, dan sportivitas. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dimaksudkan, pendekatan

didaktik-metodis harus digunakan bersamaan dengan kegiatan yang ditawarkan di kelas. Diharapkan bahwa siswa akan dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang gerakan manusia dan memperoleh pengalaman yang menyenangkan, imajinatif, inventif, dan terampil melalui pendidikan jasmani. Mengingat sifat-sifat siswa sekolah dasar, usia 6 hingga 13 tahun, yang memiliki kecenderungan untuk bermain game, pendidik harus mampu merancang strategi pembelajaran yang efektif dengan tetap memperhatikan kebutuhan dan karakteristik individu setiap siswa. Pada tahap perkembangan ini, terjadi perubahan yang signifikan pada semua bagian perkembangan manusia—kognitif, motorik, dan emosional.

Pendidikan merupakan perjalanan berkelanjutan dalam pengembangan diri sepanjang hidup. Dalam konteks ini, pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK) yang dilaksanakan di sekolah memegang peranan krusial karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk ikut serta secara langsung dalam pengalaman belajar yang terorganisir, yang mencakup aktivitas fisik dan praktik yang berfokus pada kesehatan. Kegiatan-kegiatan ini bertujuan untuk mendorong perkembangan fisik, meningkatkan kesejahteraan mental, serta mendorong penerapan gaya hidup sehat yang berkelanjutan.

Selama ini, kualitas pendidikan kerap dipahami secara terbatas pada aspek kognitif saja. Pandangan ini menyebabkan kurangnya perhatian terhadap dimensi lain seperti moral, akhlak, nilai-nilai karakter, seni, aspek psikomotorik, dan keterampilan hidup. Penerapan UU No. 20 Tahun 2003 bersama dengan PP No. 19 Tahun 2005 memberikan kesempatan untuk merancang kurikulum yang lebih terintegrasi dan komprehensif demi mencapai tujuan pendidikan nasional secara menyeluruh.

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan memiliki peran yang signifikan dalam mendukung pertumbuhan fisik, perkembangan aspek mental, pengembangan keterampilan motorik, peningkatan wawasan, serta kemampuan dalam berpikir secara kritis. Selain itu, melalui kegiatan ini siswa juga dapat mengembangkan sikap positif, kematangan emosional dan mental, semangat sportivitas, serta nilai-nilai spiritual dan sosial. Lebih jauh, tujuan dari instruksi ini adalah untuk membiasakan siswa dengan gaya hidup sehat, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pengembangan atribut mental dan fisik yang seimbang.

Pendidik dalam bidang pendidikan jasmani perlu membekali siswanya dengan nilai-nilai penting seperti kerja sama, kejujuran, dan sikap sportivitas serta mengajarkan

mereka berbagai kemampuan gerak dasar, taktik, dan strategi melalui olahraga atau dengan penggunaan alat bantu. Setiap aktivitas dalam proses pembelajaran perlu didukung oleh pendekatan didaktik dan metodik yang tepat supaya tujuan pembelajaran bisa tercapai secara optimal. Melalui pendidikan jasmani, siswa diharapkan dapat merasakan berbagai pengalaman belajar yang memungkinkan mereka mengekspresikan kesan pribadi secara positif, serta mengembangkan kreativitas, inovasi, keterampilan, dan pemahaman yang lebih mendalam terhadap konsep gerak manusia.

Salah satu metode yang diterapkan dalam pengajaran pendidikan jasmani adalah melalui aktivitas olahraga, dengan atletik sebagai salah satu cabang yang diajarkan. Pada jenjang sekolah dasar, guru pendidikan jasmani bertanggung jawab untuk menyampaikan materi atletik kepada peserta didik (Nopiyanto & Arwin, 2023). Materi atletik ini tidak hanya diberikan di jenjang sekolah dasar, tetapi juga berlanjut hingga tingkat menengah atas. Agar pencapaian hasil belajar dalam atletik dapat maksimal, guru PJOK perlu memperhatikan faktor perkembangan fisik, karakteristik pribadi, serta kemampuan setiap siswa, selain tetap mengacu pada tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Atletik mencakup empat cabang utama, yakni jalan, lari, lompat, dan lempar. Dalam cabang lari, terdapat beragam jenis perlombaan seperti lari cepat (sprint), lari jarak menengah, lari jarak jauh, lari cross-country, serta lari trail (Nopiyanto & Raibowo, 2020).

Masalah berikutnya adalah pembelajaran yang cenderung monoton, di mana guru masih kurang menggabungkan berbagai metode pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh terbatasnya sumber dan sarana belajar, sehingga guru kurang berinovasi dalam menyampaikan materi (A'la, 2019). Selain itu, masalah lain yang dihadapi adalah fasilitas. Fasilitas untuk pembelajaran PJOK masih dianggap kurang memadai, seperti lapangan untuk futsal, voli, dan basket, matras untuk senam lantai, bola, serta area untuk lompat jauh. Situasi ini terjadi karena sekolah-sekolah yang berada di desa kurang mendapatkan perhatian. Masalah lainnya adalah minimnya pengembangan metode pembelajaran dalam PJOK, yang disebabkan oleh kurangnya kolaborasi dalam metode pengajaran saat guru menyampaikan materi kepada siswa.

Guru pendidikan jasmani perlu memiliki kemampuan untuk merancang pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif agar standar kompetensi dalam bidang ini dapat diimplementasikan sesuai dengan kebijakan, tujuan, serta sasaran yang tercantum dalam kurikulum. Dengan demikian, diperlukan penerapan strategi,

penyesuaian, dan inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran. Atletik, yang mencakup cabang lari, lompat, dan lempar, diyakini sebagai dasar dari berbagai cabang olahraga lainnya. Manusia memiliki kemampuan untuk berlari, melompat, dan melempar sejak awal waktu untuk melindungi diri mereka sendiri saat berburu. Karena faktor-faktor ini, olahraga seharusnya dapat menjadi cabang yang diminati oleh para siswa.

Pembelajaran lari sprint di kelas II SDN Bulusari 1, Kecamatan Tarokan, Kabupaten Kediri, menghadapi sejumlah kendala, yang tercermin dari rendahnya capaian belajar siswa terlihat dari perolehan nilai yang masih berada di bawah rata-rata dan belum memenuhi KKM sebesar 75. Beberapa penyebab utama dari tidak tercapainya KKM tersebut meliputi penggunaan metode pembelajaran yang monoton, kurangnya variasi dalam strategi pengajaran, minimnya pemahaman siswa terhadap materi, serta rendahnya minat mereka terhadap aktivitas lari sprint. Sebagian besar siswa enggan mengikuti pembelajaran karena mereka menganggap lari sebagai kegiatan yang melelahkan dan kurang menyenangkan, sehingga hal ini mengakibatkan kurangnya ketertarikan siswa terhadap kegiatan lari.

Kendala-kendala ini menyulitkan pendidik untuk menerapkan pembelajaran, khususnya dalam hal materi lari sprint. Bagi anak-anak kelas atas, elemen terpenting dalam belajar lari adalah strategi pengajaran yang menggabungkan keterampilan lari dasar dan menarik bagi siswa untuk menghindari kebosanan selama proses pembelajaran. Untuk membangkitkan motivasi dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran lari sprint, guru disarankan menggunakan strategi pembelajaran yang menarik, salah satunya dengan menerapkan pendekatan permainan hitam-hijau. Oleh karena itu, diharapkan siswa akan menikmati pembelajaran melalui lari sprint dan hasil pembelajaran yang diharapkan akan tercapai.

Salah satu cara yang dapat ditempuh untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani adalah dengan menerapkan metode berbasis permainan. Pada penelitian tindakan kelas ini, peneliti berupaya menerapkan permainan hitam-hijau dalam pembelajaran lari sprint, dengan tujuan utama untuk meningkatkan pencapaian belajar siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap kondisi pembelajaran sebelumnya, peneliti memutuskan untuk menggunakan pendekatan bermain sebagai strategi pengajaran. Melalui pendekatan ini, unsur-unsur permainan disisipkan dalam

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR LARI SPRINT MELALUI PERMAINAN HITAM-HIJAU PADA SISWA KELAS II SDN BULUSARI 1 KECAMATAN TAROKAN KABUPATEN KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2024/2025

pembelajaran lari sprint agar siswa lebih termotivasi, tidak mudah merasa jenuh, dan dapat mengikuti proses belajar dalam suasana yang menyenangkan. Diharapkan pendekatan ini mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi lari sprint sekaligus mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti memutuskan untuk mengangkat tema materi lari sprint, sehingga judulnya adalah “*Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Lari Sprint melalui Permainan Hitam-Hijau pada Siswa Kelas II SDN Bulusari 1 Kecamatan Tarokan Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2024/2025*”.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode PTK dan dilaksanakan di SDN Bulusari 1. Studi ini berlangsung selama dua minggu, yaitu dari tanggal 14 November hingga 28 November 2024, pada tahun ajaran 2024/2025. Partisipannya adalah seluruh siswa kelas II yang berjumlah 32 orang. Pengumpulan data dilakukan melalui tes dan observasi untuk menilai pencapaian hasil belajar siswa. Data dianalisis secara deskriptif dengan pendekatan persentase, berdasarkan hasil pelaksanaan pada Siklus pertama dan Siklus kedua.

HASIL

Hasil dari penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada siswa kelas II di SDN Bulusari 1, Kecamatan Tarokan, Kabupaten Kediri, disajikan melalui uraian hasil pada setiap siklus sebagai berikut:

a. Perbandingan Peningkatan Nilai Hasil Belajar Lari Sprint dari Kondisi Awal ke Siklus I

Perbandingan hasil belajar siswa dalam keterampilan lari sprint antara kondisi pra-siklus dan siklus I menunjukkan adanya peningkatan. Rincian data tersebut dapat dilihat pada Tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Perbandingan Peningkatan Kualitas Hasil Belajar Lari Sprint Siswa Kelas II

Aspek yang Diukur	Pra-Siklus	Siklus I	Peningkatan
Nilai Terendah Lari Sprint	66	70	4,00
Nilai Tertinggi Lari Sprint	81	83	2,00

Untuk memperjelas, berikut ditampilkan diagram yang menggambarkan peningkatan mean hasil belajar lari sprint siswa kelas II SDN Bulusari 1, Kecamatan Tarokan, Kabupaten Kediri, dari kondisi awal menuju siklus I sebagai berikut:



Gambar 1. Peningkatan Rata-rata Nilai Hasil Belajar Lari Sprint

Grafik tersebut menunjukkan peningkatan jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yang awalnya hanya sebanyak 9 siswa pada tahap pra-siklus. Peningkatan ini mencerminkan kemajuan yang signifikan dalam hasil belajar lari sprint siswa kelas II di SDN Bulusari 1, yang berlokasi di Kecamatan Tarokan, Kabupaten Kediri. Selain itu, rata-rata nilai siswa mengalami kenaikan sebesar 3,00 poin dari tahap awal ke siklus pertama.

b. Perbandingan Peningkatan Nilai Hasil Belajar Lari Sprint

Perbandingan peningkatan hasil belajar siswa dalam materi lari sprint dari siklus I ke siklus II disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Perbandingan Kualitas Hasil Belajar Lari Sprint Siswa Kelas II

Keterangan	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Nilai Terendah Lari Sprint	70	73	3,00
Nilai Tertinggi Lari Sprint	83	85	2,00

Selanjutnya, ditampilkan grafik yang menggambarkan peningkatan ketuntasan nilai hasil belajar lari sprint siswa kelas II SDN Bulusari 1.



Gambar 2. Diagram Kenaikan Rata-rata Nilai Hasil Belajar Lari Sprint

Diagram ini memperlihatkan peningkatan yang cukup mencolok dalam tingkat ketuntasan hasil belajar lari sprint siswa kelas II di SDN Bulusari 1, Kecamatan Tarokan, Kabupaten Kediri. Kenaikan rata-rata nilai hasil belajar tercatat sebesar 5,00 poin dari siklus pertama menuju siklus kedua, yang mencerminkan perkembangan kemampuan siswa secara menyeluruh selama proses pembelajaran berlangsung.

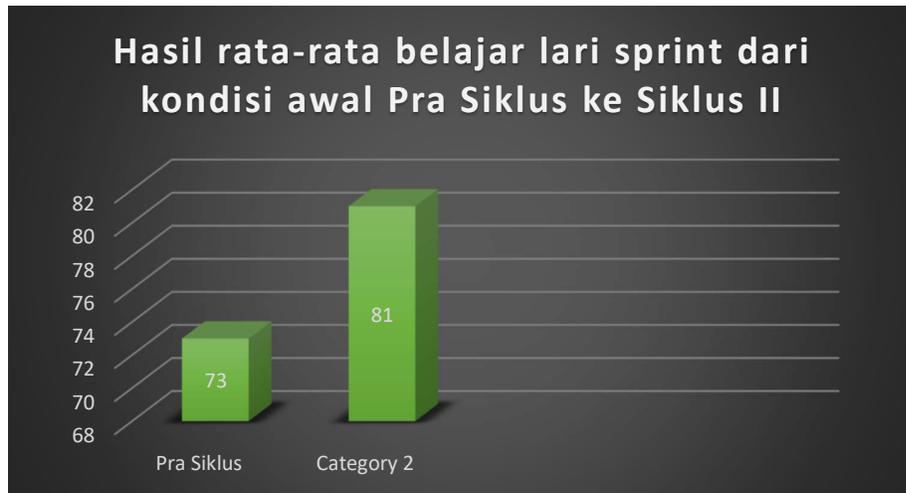
c. Perbandingan Peningkatan Nilai Hasil Belajar Lari Sprint dari Kondisi Awal ke Siklus II

Perbandingan peningkatan nilai hasil belajar lari sprint siswa kelas II SDN Bulusari 1, Kecamatan Tarokan, Kabupaten Kediri, mulai dari kondisi awal hingga pelaksanaan siklus II, disajikan secara rinci dalam tabel berikut:

Tabel 3. Perbandingan Peningkatan Kualitas Hasil Belajar Lari Sprint Siswa Kelas II

Keterangan	Kondisi Awal	Siklus II	Peningkatan
Nilai Terendah Lari	66	73	7,00
Nilai Tertinggi Lari	81	85	4,00

Untuk memperjelas perkembangan hasil belajar siswa, berikut disajikan grafik yang menggambarkan peningkatan rata-rata nilai hasil belajar lari sprint siswa kelas II SDN Bulusari 1, Kecamatan Tarokan, Kabupaten Kediri, dari tahap Pra-Siklus hingga pelaksanaan Siklus II.



Gambar 3. Peningkatan Rata-rata Nilai Hasil Belajar Lari Sprint

Dari grafik tersebut terlihat secara jelas perbandingan jumlah siswa yang menerima tindakan, yang mencerminkan adanya peningkatan yang cukup signifikan dalam hasil belajar lari sprint siswa kelas II SDN Bulusari 1, Kecamatan Tarokan, Kabupaten Kediri. Peningkatan ini tercermin dari kenaikan rata-rata nilai capaian pembelajaran sprint sebesar 8,00 poin, mulai dari kondisi awal hingga pelaksanaan siklus II.



Gambar 4. Grafik perkembangan peningkatan hasil belajar siswa

Berdasarkan temuan pada siklus I, jumlah siswa yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mengalami peningkatan secara bertahap. Pada siklus II, jumlah tersebut bahkan telah melampaui target yang ditetapkan. Peningkatan ini

terjadi karena siswa menunjukkan respon positif terhadap penerapan permainan hijau-hitam, yang membuat mereka lebih antusias, aktif, dan terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, keberhasilan ini juga didukung oleh peran aktif peneliti dalam memberikan motivasi dan dorongan belajar secara konsisten.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil refleksi dari analisis data yang telah dikumpulkan, penelitian tindakan kelas ini memperlihatkan adanya peningkatan kualitas pembelajaran pada akhir siklus. Temuan ini mengindikasikan bahwa pendekatan berbasis aktivitas bermain merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar lari sprint. Peningkatan tersebut didasarkan pada hasil observasi guru dan kolaborator selama proses pembelajaran, yang kemudian diklasifikasikan serta dihitung dalam bentuk persentase berdasarkan jumlah siswa. Rincian lebih lanjut mengenai perkembangan hasil tersebut dapat ditemukan pada pembahasan masing-masing siklus berikut ini.

1. Siklus I

Pengumpulan data dalam penelitian ini berupa nilai ketuntasan hasil belajar dilakukan oleh peneliti bersama kolaborator selama pelaksanaan siklus I. Data tersebut dianalisis berdasarkan indikator pencapaian yang telah ditetapkan untuk menilai tingkat keberhasilan belajar siswa pada materi lari sprint setelah diterapkannya metode permainan hijau-hitam. Pada siklus I, tingkat ketuntasan belajar mencapai 71%, yang menunjukkan adanya peningkatan keterampilan siswa dalam melakukan lari sprint.

Pelaksanaan siklus I memberikan sejumlah manfaat yang dapat dijadikan acuan untuk menilai keberhasilan dalam proses pembelajaran. Selain itu, hasil yang diperoleh menjadi landasan penting dalam merancang dan memperbaiki strategi pada pelaksanaan siklus II. Beberapa manfaat tersebut antara lain: 1) Kemampuan siswa dalam melakukan lari cepat meningkat, mulai dari teknik awalan, saat berlari, hingga posisi tubuh saat melewati garis finis. 2. Siswa menjadi lebih terlibat, bersemangat, gembira, dan aktif ketika permainan hijau dan hitam dimasukkan ke dalam konten lari cepat.

2. Siklus II

Berdasarkan hasil yang tercatat pada Siklus I dan analisis data lanjutan yang

dilakukan untuk keperluan evaluasi, penelitian dilanjutkan ke Siklus II. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada rata-rata skor kemampuan lari sprint siswa kelas II di SDN Bulusari 1, yang berlokasi di Kecamatan Tarokan, Kabupaten Kediri, dengan kenaikan sebesar 5,00 poin dari Siklus I ke Siklus II. Selain itu, nilai rata-rata keseluruhan hasil belajar meningkat menjadi 81,00. Temuan ini menunjukkan bahwa strategi permainan hijau-hitam memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan keterampilan lari sprint siswa selama pelaksanaan Siklus II.

Dengan demikian, pengintegrasian permainan hijau-hitam dalam pembelajaran lari sprint terbukti efektif dan sejalan dengan tujuan penelitian. Hasil observasi dan refleksi yang dilakukan selama pelaksanaan Siklus II menunjukkan bahwa target keberhasilan—sebesar 80%—telah tercapai, sesuai dengan indikator performa yang telah ditentukan sebelumnya.

KESIMPULAN

Penerapan permainan hitam-hijau telah menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar lari sprint pada siswa kelas II SDN Bulusari 1, Kecamatan Tarokan, Kabupaten Kediri, pada Tahun Ajaran 2024/2025. Peningkatan ini juga tercermin dalam nilai ketuntasan belajar siswa. Berdasarkan data yang dihimpun selama pelaksanaan penelitian, terlihat adanya perkembangan positif dari pra-siklus hingga siklus kedua. Pada tahap awal, hanya 42% siswa (13 dari 32 siswa) yang mencapai ketuntasan belajar. Jumlah ini meningkat menjadi 71% atau 22 siswa pada siklus pertama, dan terus meningkat hingga 90% atau 28 siswa pada siklus kedua. Jadi ketuntasan belajar meningkat sebesar 48% dari tahap awal hingga akhir pelaksanaan penelitian. Temuan ini menegaskan bahwa keberhasilan dalam proses pembelajaran sangat bergantung pada peran aktif guru, keterlibatan siswa, serta efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan.

Sangat penting bagi guru untuk memperhatikan kemampuan mereka dalam membuat materi, menyampaikan informasi, mengelola kelas, dan menggunakan strategi dan pendekatan pembelajaran. Sebaliknya, elemen siswa seperti minat dan keinginan untuk belajar, serta ketersediaan sumber daya pembelajaran dan media yang menarik dapat membantu siswa dalam proses belajar. Akibatnya, hasil belajar diharapkan lebih efektif, efisien, dan optimal.

REFERENSI

- A'la, M. (2019). Penguatan Karakter Toleransi Melalui Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar. *MAGISTRA: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar dan Keislaman*, 10(2), 130-145.
- Hidayat, Cucu., dan Dicky Tri Juniar. (2020). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: Deepublish.
- Marhat, M. (2021). Peningkatan Pembelajaran Sepakbola Menggunakan Permainan Sepakbola Mini Pada Peserta Didik Kelas VA Sdn 4 Bukit Tunggul: Improving Football Learning Using Mini Soccer Games for Class VA Sdn 4 Students Bukit Tunggul. *Neraca: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 6(2), 16-25.
- Nopiyanto, Y. E., & Arwin, A. (2023). Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru Olahraga Tingkat Sekolah Dasar Melalui Wrokshop Pengembangan Kids' Athletics. *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 6(1), 206-216.
- Prabowo, A., Raibowo, S., eko nopiyanto, Y., & restu illahi, B. (2021). Pengaruh Hemoglobin dan Motivasi terhadap Kebugaran Jasmani Siswa SMK 5 Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*.
- Sundari, D. H., Iskandar, I., & Muhlis, M. (2021). Penerapan Media Presentasi Classpoint untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris MAN 19 Jakarta. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 3(3), 1- 9.