Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 11 Nomor 03, September 2025

PENERAPAN PENDEKATAN *JOYFULL LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN GERAK DASAR LOKOMOR KELAS II PADA MATA PELAJARAN PJOK MIN 2 KOTA PALANGKA RAYA

Kevin Ramadhani Pratama[1], Rahmad[2], Sondra Swestyani[3]
PGMI UIN PALANGKA RAYA
kevinramadhanipratama51974@gmail.com, rahmad@iain-palangkaraya.ac.id,
sondra.swestyani@iain-palangkaraya.ac.id

ABSTRACT

Observations on PJOK learning conducted by researchers on class II A MIN 2 Palangka Raya students showed that learning tended to be boring and only centered on the teacher. This condition caused a lack of knowledge and skills of students, especially in locomotor movement material so that special attention was needed in the learning process. This study used a classroom action research (CAR) approach to determine whether student learning outcomes in locomotor movement material could be improved through the application of games and learning media. The study involved 36 class II A MIN 2 Palangka Raya students (19 boys and 17 girls). In cycle 1, the results in aspect 1 showed that students successfully obtained 68% success, aspect 2 had 68%, and aspect 3 had 68% success. This shows a lack of students in applying locomotor movement skills in cycle 1, while in cycle 2 had very satisfactory results with a score of 100% in aspect 1, aspect 2 had 100% completion, and aspect 3 had 100% completion.

Keywords: Joyfull Learning, Basic Locomotor Movement, Physical Education, Elementary School.

ABSTRAK

Observasi pada pembelajaran PJOK yang dilakukan oleh peneliti terhadap peserta didik kelas II A MIN 2 Kota Palangka Raya menunjukkan bahwa pembelajaran cenderung membosankan dan hanya berpusat pada guru. Kondisi ini menyebabkan kurangnya pengetahuan dan keterampilan peserta didik khususnya pada materi gerak lokomotor sehingga sangat diperlukan perhatian khusus dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) untuk mengetahui apakah hasil belajar peserta didik pada materi gerak lokomotor dapat meningkat melalui penerapan permainan dan media pembelajaran. Penelitian melibatkan 36 peserta didik kelas II A MIN 2 Kota Palangka Raya (19 laki-laki dan 17 perempuan). Pada siklus 1, hasil pada aspek 1 menujukan siswa berhasil mengantongi 68% keberhasilan, aspek 2 memiliki 68%, dan aspek 3 memiliki 68% keberhasilan. Hal ini menujukan kurangnya siswa dalam menerapkan keterampilan Gerak lokomotor pada siklus 1, sedangkan pada siklus 2 memiliki hasil yang sangat memuaskan dengan nilai 100% pada aspek 1, aspek 2 memiliki 100% ketuntasan, dan aspek 3 memiliki 100% Ketuntasan.

Kata Kunci: Joyfull Learning, Gerak Dasar Lokomotor, PJOK, Sekolah Dasar.

Catatan : Nomor HP tidak akan dicantumkan, namun sebagai fast respon apabila perbaikan dan keputusan penerimaan jurnal sudah ada.

A. Pendahuluan

Pendidikan jasmani dan kesehatan merupakan mata pelajaran yang penting, karena membantu mengembangkan siswa sebagai individu dan mahkluk sosial agar tumbuh dan berkembang secara wajar. Ini dikarenakan pelaksanaan dalam pendidikan jasmani mengutamakan aktivitas jasmani khususnya olahraga dan kebiasaan hidup sehat. Proses transfer ilmu pengetahuan tersebut memerlukan suatu alat atau media, sehingga mempermudah dalam proses pentransferan ilmu pengetahuan. Media atau alat dalam pendidikan di dunia olahraga dapat dikatakan sebagai sarana dan prasarana (Sabar dkk., 2019 : 2).

Pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan lebih baik jika sudah ditanamkan sejak kanak-kanak karena pada umumnya jika ingin mempunyai berbagai macam aktivitas, pada dasarnya harus diletakkan pada masa kanak-kanak dan menurut para orang dewasa lebih banyak hobi dari diri mereka yang berdasarkan pengalaman pada masa kanak-kanak. Pada usia sekolah dasar merupakan masa-masa yang mempunyai pengaruh penting untuk pembentukan peserta didik yang berkualitas dikemudian hari dan bisa membuat individu mempunyai skills untuk dirinya. Keterampilan gerak dasar disekolah dasar mempunyai beberapa bagian yang dapat dibagi yakni, lokomotor, non lokomotor dan manipulatif (manipulasi) (Taqwim dkk., 2020 : 396).

Gerak dasar yang harus dimiliki oleh seorang anak usia dini terdiri dari gerak lokomotor, non-lokomotor serta gerak manipulatif. Namun demikian pada peneliti dalam penulisan ini akan dibahas adalah mengenai gerak lokomotor dengan menggunakan permainan. Kondisi yang ada di lapangan masih banyak anak yang gerak dasarnya salah. Gerak dasar yang dimaksud adalah gerak dasar yang paling sederhana yaitu berjalan, berlari dan melompat. Banyak anak yang melakukan jalan dengan ujung

kaki yang mengarah ke luar, ke dalam, menapak dengan menggunakan bola kaki dll. Hal ini merupakan kesalahan umum yang ada (Hidayati dkk., 2022 : 38).

Pendidikan di era modern menuntut pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk meningkatkan keterampilan proses belajar-mengajar. Namun, kenyataanya masih banyak sekali guru yang belum menerapkan model pembelajaran yang inovatif saat ini. Mata pelajaran PJOK memiliki peran penting dalam mengembangkan aspek fisik, mental, sosial, dan emosional siswa. Namun, seringkali siswa menghadapi tantangan dalam menjaga motivasi dan aktivitas belajar yang tinggi pada mata pelajaran ini. *Joyfull learning* adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan pada penggunaan metode yang menyenangkan. Dengan menerapkan pendekatan *Joyfull Learning*, diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, interaktif, dan memotivasi siswa kelas II A di MIN 2 Kota Palangka Raya (Erviana & Mahmudah, 2023 : 73).

Pada observasi dan wawancara yang telah dilaksanakan ada beberapa faktor yang menjadi masalah yaitu kurangnya siswa mengikuti pembelajaran praktek. Melalui pendekatan *joyfull learning* akan membawa kesegaran baru dalam pembelajaran, mengubah paradigma siswa terhadap proses belajar menjadi lebih positif, antusias, dan bersemangat. Melalui penerapan *joyfull learning* pada mata pelajaran PJOK, diharapkan aktivitas belajar siswa akan meningkat secara signifikan. Dengan memanfaatkan elemen-elemen permainan, eksperimen, kreativitas, dan interaksi yang menyenangkan, siswa diharapkan akan lebih terlibat, aktif, dan berpartisipasi penuh dalam setiap kegiatan pembelajaran (Jasmani dkk : 367).

Hal ini diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap pemahaman konsep, keterampilan motorik, kesehatan, serta keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan demikian, penerapan *joyfull learning* pada mata pelajaran PJOK di MIN 2 Kota Palangka Raya menjadi suatu langkah inovatif dan berpotensi untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar lokomotor kelas II A

dikarenakan nilai rata-rata siswa dalam praktek masih tergolong rendah. Oleh karena itu dengan pembelajaran *joyfull learning* untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan memberikan pengalaman belajar yang berkesan bagi siswa dalam mengembangkan diri secara holistik.

Studi ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam menerapkan praktek serta menilai seberapa efektif pendekatan *joyfull learning* ini dengan mengkombinasikan permainan dan praktik siswa kelas II A di MIN 2 Kota Palangka Raya dalam materi gerak lokomotor. Dengan latar belakang semakin pentingnya pendekatan pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk memotivasi siswa dalam proses pembelajaran gerakan lokomotor, penggunaan games harta karun diharapkan dapat merangsang semangat belajar siswa serta meningkatkan pemahaman dan penerapan gerakan lokomotor dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif.

Subjek pada penelitian ini adalah kelas II A dengan analisis data dalam hitungan 84% rata-rata nilai yang didapatkan dalam siklus 1 dan siklus 2 Demikian terdapat pengaruh pada pembelajaran joyfull learning mata pelajaran Pendidikan jasmani dan olahraga kelas II sekolah dasar. Hal ini dapat menjadi manfaat bagi siswa, karena tidak hanya meningkatkan aktivitas belajar namun dapat meningkatkan rasa percaya diri mereka untuk belajar praktek. Dapat dilihat dari nilai kemampuan siswa kelas II A dalam praktek masih tergolong rendah tingkat kemalasan siswa dalam mengikuti praktek. Namun, solusi yang akan digunakan dalam pembelajaran ini adalah dengan menggunakan metode joyfull learning.

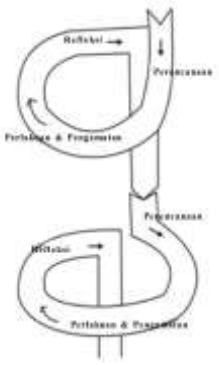
Penelitian dilakukan pada peserta didik kelas II A MIN 2 Kota Palangka Raya ini berfokus pada pendekatan joyfull learning serta menggunakan model pembelajaran permainan perebutan harta karun. Pendekatan joyfull learning diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan, oleh karena itu pendekatan joyfull learning memberikan dampak yang signifikat.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar lokomotor melalui pendekatan *joyfull learning.* Penelitian Tindakan Kelas atau PTK adalah penelitian yang dilakukan didalam kelas dengan menerapkan suatu tindakan untuk meningkatkan keterampilan siswa (Suprayitno, 2020).

Data dalam penelitian ini dikumpulkan dari berbagai teknik, diantaranya adalah observasi, unjuk kerja, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk melihat keterlibatan siswa dalam proses belajar serta keterampilan gerak lokomotor. Unjuk kerja digunakan untuk mengukur keterampilan gerak lokomotor pada siswa sebelum dan sesudah penerapan pendekatan joyfull learning. Dan dokumentasi digunakan untuk merekam berbagai aktivitas pembelajaran, serta mencatat data pendukung lainnya.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data hasil observasi dianalisis secara deskriptif untuk melihat proses penerapan pendekatan joyfull learning. Sementara itu, data hasil unjuk kerja dianalisis secara kuantitatif dengan menghitung rata-rata nilai siswa sebelum dan sesudah tindakan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran yang diterapkan. Gambar dari prosedur penelitian tindakan kelas ini dapat dilihat pada gambar sebagian berikut :



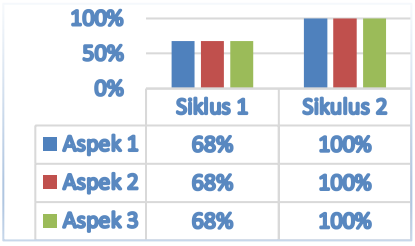
Gambar 1. siklus penelitian Tindakan kelas Kemmis dan Mc.Teggart (Azizah & Wardani, 2019 : 197)

Subjek penelitian ini kelas II A MIN 2 Kota Palangka Raya dengan jumlah siswa keseluruhan 36 siswa/siswi. Laki-laki berjumlah 19 siswa dan perempuan berjumlah 17 orang siswi. Penelitian ini menggunakan 2 siklus yang terdiri dari 2 pertemuan dengan menggunakan materi gerak lokomotor. Metode pembelajaran yang digunakan pada

penelitian ini adalah pendekatan joyfull learning dengan menggunakan model pembelajaran berbasis permainan perebutan harta karun.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian



Gambar 2. Presentase Hasil Praktek

Tabel berikut merupakan presentase hasil praktek gerak lokomotor yang terdiri dari 2 siklus. Dapat dilihat pada tabel berikut perbandingan siklus 1 dan siklus 2. Berdasarkan tabel diatas, pembelajaran pada siklus 2 memiliki presentase hasil yang sangat efektif dengan menggunakan pendekatan joyfull learning dan dapat meningkatkan keterampilan gerak lokomotor pada peserta didik MIN 2 Kota Palangka Raya. Pada siklus 1 masih terdapat beberapa siswa yang belum memahami item yang telah dijelaskan. Namun pada siklus 2 siswa mulai memahami item yang telah dijelaskan oleh peneliti. Hal ini dapat disimpulkan bahwa pendekatan joyfull learning sangat membantu siswa dalam membantu siswa untuk mencapai keterampilan gerak lokomotor pada pendekatan joyfull learning.

Tabel 1. Nilai Ketuntasan Siswa Dalam Aspek Praktek

No	Aspek	Indikator	Skor	Siklus 1	Siklus 2
1	KELINCAHAN	Belum bisa menggerakan gerakan lincah sehingga lambat	1	68%	100%
		Dapat melakukan dengan lincah	2		
		Dapat melakukan gerakan dengan lincah dan cepat	3		
		Dapat menggerakan badan dengan lincah dan cepat sehingga sulit untuk menjangkau	4		
2	KEFOKUSAN	Belum bisa memahami gerakan dengan kompoten.	1		
		Dapat memahami gerakan dengan cukup kompoten	2		
		Dapat memahami gerakan dengan kompoten.	3		
		Dapat memahami gerakan dengan sangat kompoten.	4		
3	GERAKAN BEBAS	Belum bisa menggerakan gerakan bebas dengan kompoten.	1		
		Dapat menggerakan gerakan dengan cukup kompoten.	2		
		Dapat menggerakan gerakan bebas dengan kompoten.	3		
		Dapat memgerakan gerakan bebas dengan sangat kompoten.	4		

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa pada siklus 1 memiliki 68% peserta didik yang memperoleh ketuntasan pada aspek kefokusan, kelincahan, dan gerakan bebas. Pada siklus 2 memiliki 100%. Sedangkan pada aspek kelincahan dan gerakan bebas memiliki peningkatan yaitu sebesar 100% yang mana nilai ini peserta didik telah mencapai hasil yang maksimal dan telah memperoleh kriteria ketuntasan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa semua peserta didik dikelas telah berhasil tuntas dalam melakukan gerak lokomotor dengan baik dan pembelajaran menggunakan pendekatan joyfull learning telah diberhentikan pada siklus 2.

D. Pembahasan

Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) pada jenjang sekolah dasar, khususnya di kelas II, memiliki peran penting dalam membentuk dasar keterampilan motorik anak. Salah satu aspek keterampilan yang harus dikuasai siswa adalah keterampilan gerak dasar lokomotor, seperti berjalan, berlari, melompat, meloncat, dan merayap. Keterampilan ini tidak hanya mendukung perkembangan fisik, tetapi juga berkontribusi terhadap perkembangan sosial, emosional, dan kognitif siswa.

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran PJOK sering kali dianggap monoton oleh peserta didik, karena kegiatan yang diberikan kurang menarik dan cenderung bersifat instruksional. Hal ini dapat membuat siswa cepat merasa bosan, kurang antusias, dan tidak optimal dalam mencapai kompetensi gerak dasar lokomotor. Oleh sebab itu, diperlukan suatu pendekatan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar.

Salah satu pendekatan yang relevan untuk diterapkan adalah joyful learning (pembelajaran yang menyenangkan). Joyful learning menekankan pada suasana belajar yang penuh kegembiraan, keterlibatan aktif siswa, dan penggunaan berbagai permainan atau aktivitas yang kreatif. Dalam konteks PJOK, penerapan pendekatan ini dapat dilakukan melalui permainan tradisional, aktivitas kelompok, lomba kecil, serta penggunaan media sederhana yang

menarik bagi siswa. Dengan penerapan joyful learning, siswa akan:

1. Lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran karena aktivitas dilakukan dalam suasana gembira dan tidak menegangkan.
2. Berani mencoba berbagai bentuk keterampilan gerak lokomotor tanpa rasa takut salah.
3. Mengembangkan kerja sama dan interaksi sosial dengan teman sebaya melalui permainan berkelompok.
4. Mengalami pembelajaran bermakna, karena gerakan yang dipelajari tidak diajarkan secara kaku, tetapi dipraktikkan melalui permainan yang sesuai dunia anak.

Penelitian atau penerapan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikat pada siswa kelas II A MIN 2 Kota Palangka Raya dengan menggunakan pendekatan joyfull learning. Hasil analisis unjuk kerja pada siklus 1 menujukan rata-rata 68% tingkat kelincahan, kefokusan, dan gerakan bebas pada siswa namun pada siklus 2 menujukan rata-rata 100%, hal ini menujukan pendekatan joyfull learning sangat membantu siswa dalam menujukan keterampilan gerak lokomotor.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan joyful learning dalam pembelajaran PJOK kelas II di MIN 2 Kota Palangka Raya berdampak positif terhadap peningkatan keterampilan gerak dasar lokomotor siswa. Suasana belajar yang menyenangkan mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keberanian siswa dalam menguasai gerak dasar, sehingga tujuan pembelajaran PJOK dapat tercapai secara optimal.

D. Kesimpulan

Hasil penelitian menujukan bahwa penggunaan pendekatan joyfull learning untuk meningkatkan keterampilan gerak lokomotor dengan menggunakan model permainan perebuatan harta karun terbukti efektif untuk meningkatkan keterampilan belajar siswa kelas II A MIN 2 Kota Palangka Raya, terutama pada materi gerak lokomotor. Variasi pendekatan joyfull learning yang dikombinasikan dengan permainan perebutan harta karun, siswa dapat berkontribusi pada

peningkatan pemahaman dalam gerak lokomotor. Penelitian ini menujukan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih efektif serta dapat memotivasi siswa untuk belajar dan meningkatkan kontribusi siswa dalam hal proses belajar.

Dengan demikian model pembelajaran yang dikombinasikan pada permainan dapat membantu siswa untuk lebih aktif dan efektif. Pendekatan ini dapat memotivasi dan memperkuat pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Penerapan pendekatan *Joyful Learning* dalam pembelajaran PJOK di kelas II MIN 2 Kota Palangka Raya terbukti meningkatkan keterampilan gerak dasar lokomotor siswa. Suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif membantu meningkatkan partisipasi, motivasi, serta hasil psikomotorik peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Suprayitno, A. (2020). Menyusun PTK Era 4.0. Deepublish.

‘Azizah, A. N., & Wardani, N. S. (2019). Upaya peningkatan hasil belajar matematika melalui model Project Based Learning. *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, *2*(1), 194–204. https://www.academia.edu/download/57808644/7._JARTIKA-Aninda-194-204.pdf

Erviana, D., & Mahmudah, I. (2023). Analisis Penerapan Project Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Madrasah Ibtidaiyah Kota Palangkaraya. *Limas PGMI: Limas Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, *04*(02), 72–80.

Fitriana, F., & Hariyanto, E. (2024). Jayabama: Jurnal Peminat Olahraga. *Jayabama: Jurnal Peminat Olahraga*, *2*(1), 32–36.

Hidayati, S., Qadariah, R., & Lestari, S. (2022). Melatih Motorik Kasar Anak Usia 5-6. *Proceedings of The 6 Th Annual Conference on Islamic Early Childhood Education*, 35–40. https://vicon.uin-suka.ac.id/index.php/aciece/article/view/888/456

Jasmani, S.-P., Rekreasi, K., & Olahraga, F. I. (n.d.). *PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA*

*MENGIKUTI PEMBELAJARAN PJOK SELAMA COVID-19 Novia Agustina *, Anung Priambodo*.

Nur, S. (2019). Pendekatan Joyful Learning Sebagai Metode Pembelajaran Pendidikan Kependudukan & Lingkungan Hidup (PKLH) di Madrasah Ibtidaiyah. *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum Dan Pendidikan*, *16*(2), 376. https://doi.org/10.30863/ekspose.v16i2.98

Pratama, Y., Triari, I., Wardana, K., Raka, T., Amirunni, N., Fahmi, R. A., Kirana, S. H., & Bekti, R. A. (2025).

Sabar, M. S., Rizal, A., & Juhanis. (2019). Survei Sarana Dan Prasarana Olahraga Terhadap Efektifitas Pembelajaran Penjas Di SMA Negeri 1 Pangkep. *Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Makasar*.

Taqwim, R. I., Winarno, M. E., & Roesdiyanto, R. (2020). Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, *5*(3), 395. https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i3.13303

Winarko, A., & Syam, A. R. (2015). Persepsi Guru PJOK Terhadap Perubahan Kurikulum 2013 Ke KTSP Pada Mata Pelajaran PJOK Di SMA Negeri Se-Kota Blitar. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, *3*(3), 773.