



## TINGKAT KEDISIPLINAN SISWA MELALUI METODE FUN LEARNING PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN

**Sahabuddin**

e-mail: [sahabuddin@unm.ac.id](mailto:sahabuddin@unm.ac.id)

Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Makassar,  
Sulawesi Selatan, Indonesia

### Abstrak

Penelitian ini merupakan studi tindakan kelas dengan pendekatan deskriptif yang fokus pada upaya meningkatkan disiplin siswa di SD Negeri Mangkuran 1 Kota Makassar melalui metode pembelajaran yang menyenangkan (fun learning). Penelitian dilakukan pada siswa kelas IV dengan total 27 peserta didik sebagai sampel penelitian. Dalam metodologi penelitian, data dikumpulkan dan disajikan menggunakan tabel frekuensi, kemudian dikategorikan dan divisualisasikan melalui grafik atau diagram. Diagram tersebut dibentuk berdasarkan data frekuensi yang telah disusun dalam tabel distribusi. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode fun learning berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Hal ini dibuktikan melalui data observasi yang mencatat peningkatan jumlah siswa yang memberikan tanggapan positif dari siklus I ke siklus II. Secara khusus, observasi menunjukkan bahwa siswa merasa senang setelah menerima penguatan melalui metode pembelajaran yang inovatif tersebut.

**Kata Kunci: Kedisiplinan; Pembelajaran; Pendidikan Jasmani; Metode; Fun Learning**

### Abstract

*This research is a classroom action study with a descriptive approach that focuses on efforts to improve student discipline at SD Negeri Mangkuran 1 Makassar City through fun learning methods. The research was conducted on fourth grade students with a total of 27 students as research samples. In research methodology, data is collected and presented using frequency tables, then categorized and visualized through graphs or diagrams. The diagram is formed based on frequency data that has been compiled in a distribution table. Research findings show that the application of fun learning methods is successful in creating a more interactive and enjoyable learning atmosphere. This is proven through observation data which records an increase in the number of students who gave positive responses from cycle I to cycle II. In particular, observations show that students feel happy after receiving reinforcement through this innovative learning method.*

**Keywords: Discipline; Learning; Physical Education; Method; Fun Learning**

## **Pendahuluan**

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK) merupakan bagian integral dari sistem pendidikan yang memiliki peran strategis dalam pembentukan karakter dan pertumbuhan fisik peserta didik (Muhyi et al., 2023). Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran PJOK seringkali menghadapi tantangan signifikan, terutama terkait dengan tingkat kedisiplinan siswa (Khamal, 2020). Rendahnya kedisiplinan siswa dalam mengikuti kegiatan olahraga dapat menghambat pencapaian tujuan pendidikan jasmani yang komprehensif (Effendi et al., 2023). Permasalahan kedisiplinan siswa dalam konteks PJOK tidak dapat dipandang sebelah mata. Berbagai faktor dapat mempengaruhi rendahnya kedisiplinan, di antaranya metode pembelajaran konvensional yang monoton, kurangnya motivasi siswa, dan pendekatan pengajaran yang tidak memperhatikan aspek psikologis anak. Metode tradisional yang cenderung kaku dan tidak menarik seringkali membuat siswa merasa jenuh dan tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran olahraga (Warda et al., 2021).

Faktor psikologis turut berkontribusi terhadap rendahnya kedisiplinan (Eman Nataliano Busa, 2023). Ketakutan akan kegagalan, kurangnya rasa percaya diri dalam aktivitas fisik, dan minimnya pemahaman akan pentingnya olahraga menjadi hambatan signifikan dalam proses pembelajaran (Farida Payon et al., 2021). Salah satu alternatif inovatif untuk mengatasi permasalahan kedisiplinan adalah implementasi metode fun learning. Pendekatan ini menekankan pentingnya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna (Pelana, 2014). Fun learning tidak sekedar mentransfer pengetahuan, melainkan mengajak siswa untuk terlibat aktif, mengembangkan kreativitas, dan membangun motivasi intrinsik dalam mengikuti kegiatan olahraga (Is et al., 2023). Kompleksitas permasalahan kedisiplinan siswa dalam PJOK memerlukan kajian mendalam dan strategi komprehensif (Effendi et al., 2023). Penelitian ini berupaya mengeksplorasi potensi metode fun learning sebagai pendekatan alternatif yang dapat meningkatkan kedisiplinan siswa. Dengan menciptakan lingkungan belajar yang positif, menyenangkan, dan menantang, diharapkan dapat mendorong perubahan perilaku siswa ke arah yang lebih disiplin dan bertanggung jawab (Suherman, 2010).

Pentingnya penelitian ini terletak pada upaya mengembangkan model pembelajaran PJOK yang tidak sekadar menekankan aspek fisik, melainkan juga pembentukan karakter. Metode fun learning diharapkan mampu mentransformasi pengalaman belajar siswa, mengubah persepsi mereka terhadap olahraga dari sekadar aktivitas fisik menjadi proses pengembangan diri yang bermakna dan menyenangkan (Bukit et al., 2023). Lebih lanjut, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi mekanisme spesifik bagaimana fun learning dapat mempengaruhi tingkat kedisiplinan siswa. Dengan memahami dinamika interaksi antara metode pembelajaran dan perilaku siswa, diharapkan dapat dirumuskan strategi pedagogis yang lebih efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan jasmani.

Signifikansi penelitian tidak hanya terbatas pada konteks PJOK, melainkan memiliki implikasi yang lebih luas dalam pengembangan pendekatan pendidikan yang berpusat pada siswa. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dan praktis bagi para pendidik, pengambil kebijakan, dan praktisi pendidikan dalam merancang strategi pembelajaran yang inovatif dan bermakna. Kebaruan penelitian ini tidak sekadar terletak pada metode, melainkan pada pendekatan filosofis dalam memahami konsep kedisiplinan. Fun learning diposisikan bukan sebagai teknik manipulatif, melainkan sebagai filosofi pedagogis yang menempatkan kesenangan, kreativitas, dan pengalaman positif sebagai instrumen utama dalam pembentukan karakter disiplin. Dengan demikian, penelitian ini memiliki signifikansi teoritis dan praktis yang tinggi. Secara teoritis, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan konseptual metode pembelajaran inovatif. Secara praktis, penelitian ini menawarkan alternatif konkret bagi para pendidik dalam mengatasi tantangan kedisiplinan siswa di era kontemporer.

Urgensi penelitian ini semakin kuat mengingat tantangan kompleks yang dihadapi dunia pendidikan, di mana metode konvensional mulai kehilangan relevansinya. Fun learning menawarkan paradigma baru yang lebih manusiawi, bermartabat, dan bermakna dalam membentuk generasi yang tidak sekadar disiplin, melainkan memiliki kesadaran diri yang mendalam

### Metode

Penelitian ini merupakan studi penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) dengan pendekatan deskriptif (Erita, 2022), yang difokuskan pada upaya meningkatkan minat belajar siswa melalui metode fun learning di Kelas IV SD Negeri Mangkura 1 Kota Makassar. Penelitian tindakan kelas pada hakikatnya adalah metode investigasi yang bersifat reflektif dan partisipatif, di mana permasalahan penelitian berasal langsung dari konteks kelas dan dialami secara nyata oleh guru. Tujuan utamanya adalah melakukan perbaikan sistematis terhadap berbagai aspek pendidikan, mencakup sistem kerja, proses pembelajaran, konten materi, kompetensi pengajar, dan situasi belajar mengajar.

(Purnama & Lubay, 2018) Proses penelitian berbentuk siklus berulang yang terdiri dari empat tahapan kunci:

1. Perencanaan tindakan (planning)
2. Penerapan tindakan (action)
3. Observasi dan evaluasi proses dan hasil (observation and evaluation)
4. Refleksi (reflecting)

Siklus ini akan terus berlanjut hingga perbaikan yang diharapkan tercapai. Dari segi populasi, penelitian mengambil seluruh siswa Kelas IV yang berjumlah 23 orang sebagai subjek penelitian. Pendekatan ini disebut penelitian populasi, karena menggunakan keseluruhan anggota populasi yang ada. Selain siswa, seorang guru mata pelajaran pendidikan jasmani dilibatkan sebagai pengamat (observer) selama proses pembelajaran berlangsung.

Desain penelitian dirancang dalam dua siklus yang saling terkait, di mana siklus II merupakan kelanjutan dan penyempurnaan dari siklus I. Setiap siklus memiliki empat komponen utama yang dijalankan secara sistematis dan berkesinambungan, dengan tujuan mencapai peningkatan kualitas pembelajaran yang signifikan.



**Gambar 1. Bagan siklus**

Gambaran Kegiatan Pada Siklus I

#### a. Tahap Persiapan

Tahapan Persiapan Penelitian Tindakan Kelas

- 1) Tahap Koordinasi Awal Peneliti melakukan diskusi mendalam dengan guru mata pelajaran di

SD Negeri Mangkura 1 Kota Makassar. Tujuan utama pertemuan ini adalah mendiskusikan rencana implementasi metode fun learning dan materi yang akan diajarkan secara komprehensif.

- 2) Tahap Identifikasi Kebutuhan Peneliti melakukan observasi dan wawancara mendalam untuk: Mengidentifikasi kebutuhan spesifik dalam proses pembelajaran, Memetakan sumber-sumber belajar yang tersedia, Menganalisis potensi hambatan yang mungkin muncul selama proses belajar-mengajar, Memastikan kesesuaian metode dengan konteks lingkungan sekitar
- 3) Tahap Pengembangan Perangkat Pembelajaran. Merancang secara sistematis perangkat pembelajaran yang akan diimplementasikan dengan metode fun learning. Proses ini mencakup penyusunan rencana pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan tujuan penelitian.
- 4) Tahap Konstruksi Alat Evaluasi Merancang instrumen evaluasi yang komprehensif untuk: Mengukur efektivitas metode fun learning, Menilai tingkat kedisiplinan belajar siswa, Mengevaluasi perkembangan siswa pada akhir siklus I dalam konteks Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan
- 5) Tahap Penyusunan Instrumen Observasi Mengembangkan lembar observasi yang detail dengan karakteristik: Pedoman observasi untuk setiap pertemuan, Penetapan indikator spesifik yang akan dipantau, Sistem pencatatan perkembangan aktivitas siswa selama proses pembelajaran, Pendekatan ini dirancang untuk memastikan implementasi metode fun learning yang sistematis, terukur, dan dapat memberikan gambaran komprehensif tentang perkembangan kedisiplinan siswa.

#### **b. Pelaksanaan Tindakan (Action)**

- 1) Implementasi metode fun learning dalam pembelajaran PJOK
- 2) Menerapkan strategi yang telah dirancang
- 3) Melaksanakan kegiatan sesuai rencana pembelajaran
- 4) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif

#### **c. Observasi**

Setelah pengajaran usai, maka dilakukan tes. Namun dapat pula dilakukan di sela-sela pengajaran. Langkah-langkah tes yang dilakukan setelah semua kegiatan pengajaran sudah selesai yaitu:

- 1) Mengamati proses pembelajaran secara komprehensif
- 2) Mencatat perkembangan kedisiplinan siswa
- 3) Mengidentifikasi kendala dan hambatan.

#### **d. Refleksi**

- 1) Menganalisis hasil observasi
- 2) Mengevaluasi keberhasilan tindakan
- 3) Mengidentifikasi kekurangan pada siklus I
- 4) Merumuskan rencana perbaikan untuk siklus II

### **Gambaran Kegiatan Pada Siklus II**

#### **a. Tahap Perencanaan Tindakan**

- 1) Melakukan perbaikan berdasarkan refleksi siklus I
- 2) Mengimplementasikan strategi fun learning yang disempurnakan
- 3) Menerapkan modifikasi untuk meningkatkan kedisiplinan siswa

#### **b. Pelaksanaan Tindakan (Action)**

- 1) Menambah waktu dalam kegiatan pembelajaran dan pengisian lembar jawaban menjadi 75 menit tiap pertemuan.
- 2) Memperbanyak contoh-contoh soal.
- 3) Menjelaskan topik materi yang sesuai dengan indikator yang ingin dicapai dengan

menerangkannya sesuai dengan penggunaan metode *fun learning*.

- 4) Melakukan kegiatan eksperimen sesuai dengan materi yang diajarkan dengan memperhatikan langkah-langkah penggunaan metode *fun learning*.
- 5) Memberikan umpan balik positif terhadap jawaban, pertanyaan, tanggapan yang diberikan oleh siswa dalam proses pembelajaran mengajar.
- 6) Mencatat perubahan yang terjadi yang merupakan kemampuan siswa dalam mengaplikasikan atau menggunakan konsep sesuai dengan materi yang diajarkan dalam kehidupan sehari-hari.

#### c. Observasi

Setelah pengajaran usai, maka dilakukan tes. Namun dapat pula dilakukan di sela-sela pengajaran. Langkah-langkah tes yang dilakukan setelah semua kegiatan pengajaran sudah selesai yaitu :

- 1) Melakukan pengamatan lebih mendalam
- 2) Membandingkan perkembangan dengan siklus I
- 3) Mencatat perubahan perilaku dan kedisiplinan siswa
- 4) Mengumpulkan data kualitatif dan kuantitatif

#### d. Refleksi

- 1) Menganalisis keseluruhan proses penelitian
- 2) Menilai ketercapaian tujuan penelitian
- 3) Membuat kesimpulan akhir
- 4) Merumuskan rekomendasi untuk perbaikan berkelanjutan

Penelitian ini menggunakan lembar observasi dan tes hasil pembelajaran untuk menilai pengetahuan siswa tentang penjas olahraga dan kesehatan yang diberikan kepada siswa kelas IV di SD Negeri Mangkura 1 Kota Makassar.

Karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data, pengumpulan data adalah langkah yang paling penting dalam penelitian. Nazir (2003) menyatakan bahwa metode pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis untuk mendapatkan data yang dibutuhkan. Berikut adalah proses pengumpulan data:

- a. Lembar observasi ( pengamatan )  
Lembar observasi (pengamatan) digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang aktivitas siswa selama proses pembelajaran.
- b. Tes Hasil Pembelajaran  
Tes Hasil Pembelajaran: Pada akhir setiap siklus, tes hasil pembelajaran digunakan untuk mengukur kemampuan siswa.

Data pertama kali disajikan dalam bentuk tabel frekuensi, kemudian dikategorikan dan kemudian disajikan dalam bentuk grafik atau diagram. Tabel distribusi frekuensi adalah sumber dari diagram ini. Menurut Azwar (2016), standar deviasi dan rata-rata digunakan untuk mengkategorikan barang.

Data ini dianalisis menggunakan teknik kategorisasi standar yang telah ditetapkan oleh depdiknas yaitu sebagai berikut:

**Tabel 1. Teknik Kategorisasi Standar Berdasarkan Ketetapan Departemen Pendidikan Nasional**

No.	Rentangan Norma	Kategori
1	0 – 34	Sangat Rendah
2	35 – 54	Rendah
3	55 – 64	Sedang

4	65 – 84	Tinggi
5	85 -100	Sangat Tinggi

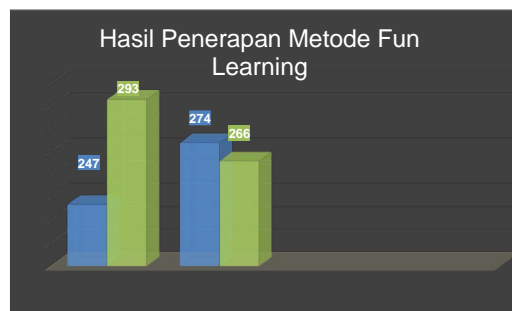
Selanjutnya untuk mencari besarnya persentase tiap kategori digunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

### Hasil dan Pembahasan

#### Pelaksanaan penerapan metode *fun learning* terhadap kedisiplinan belajar siswa kelas IV di SD Negeri Mangkura 1 Kota Makassar

Pembahasan hasil penelitian tentang Penerapan metode *fun learning* Untuk mengukur kedisiplinan dalam pembelajaran penjas olahraga Kesehatan siswa kelas IV SD Negeri Mangkura 1 Kota Makassar. Penelitian ini dilakukan selama 2 siklus, siklus pertama dan kedua masing-masing menerapkan metode *fun learning*. Secara umum, proses pembelajaran telah berjalan sesuai dengan rencana. Diagram berikut menunjukkan peningkatan kedisiplinan belajar siswa berdasarkan data dari presentasi hasil penelitian di atas:



Gambar 2. Hasil penerapan metode fun learning

Hasil data diagram diatas menunjukkan adanya perbedaan jawaban antara siklus 1 dan siklus 2, hal tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang dirasakan oleh siswa setelah diberikan pembelajaran penjas dengan metode *fun learning*.

#### Paparan Penelitian Siklus I

Dalam siklus pertama, presentasi data terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan atau observasi, dan refleksi. Waktu yang diberikan adalah dua kali tiga puluh lima menit. Prosedur dalam siklus pertama dapat diuraikan sebagai berikut:

##### a. Tahap Perencanaan

Dalam perencanaan siklus I, peneliti menyusun dan mempersiapkan instrumen penelitian, termasuk: 1) Menyediakan materi dan sumber belajar yang sesuai dengan konsep pembelajaran; 2) Menentukan tujuan pembelajaran; 3) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP); 4) Menyiapkan perangkat pembelajaran dengan metode Fun Learning; dan 5) Perencanaan tindakan dengan observer. Dalam perencanaan siklus I, peneliti menyiapkan instrumen berupa lembar observasi untuk digunakan oleh peserta didik. Perencanaan tindakan dengan observer yaitu peneliti menyiapkan instrumen berupa lembar observasi untuk pengamatan selama proses pembelajaran

##### b. Perencanaan Tindakan (*Action*)

Pelaksanaan siklus I metode yang diajarkan yaitu pembelajaran fun learning sebuah metode pengajaran dengan cara menyenangkan dan mengasyikkan sehingga siswa merasa senang dalam proses pembelajaran penjas.

##### c. Observasi

Memberikan tes kemampuan penerapan terhadap materi yang diajarkan yang diberikan

kepada 20 siswa kelas IV di SD Negeri Mangkura 1 Kota Makassar di akhir pelajaran untuk mengetahui sampai dimana efektivitas penerapan *fun learning* yang dirasakan oleh siswa. Hasil data observasi pada siklus I sebagai berikut:

**Tabel 2. Hasil data observasi siklus I**

Data Observasi Siklus I	Nilai
Jumlah Setuju	247
Jumlah Tidak Setuju	293
Jumlah Total	540
Jumlah Siswa	20
Jumlah Soal	27
Persentase Setuju	46%
Persentase Tidak Setuju	54%

**Tabel 3. Hasil analisis data deskriptif pada siklus I**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	N
Setuju	27	2	16	9.15	.754	3.919
Tidak Setuju	27	4	18	10.85	.754	3.919
Valid N	27					

#### d. Tahap Refleksi

Dengan mengkaji hasil dari observasi data diatas kendala yang ditemukan selama tindakan pada siklus I. Berdasarkan hasil belajar dari siklus I menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum merasa senang dalam proses pembelajaran penjas jelas terlihat dari pernyataan-pernyataan yang diberikan masih terlihat jumlah yang menjawab setuju sekitar 46% masih lebih kecil di banding dengan jawaban tidak setuju dengan persentase 54% dapat disimpulkan ini memberikan gambaran tingkat kesenangan dalam proses pembelajaran penjas siswa siswa kelas IV di SD Negeri Mangkura 1 Kota Makassar masih minim, ini menjadi dasar awal untuk memberikan pembelajaran penjas dengan metode *Fun Learning* dengan harapan hasil dari observasi di siklus II akan memberikan peningkatan yang signifikan terkait dengan kesenangan belajar penjas.

#### Paparan Penelitian Siklus II

Siklus II: Perbaikan dan Pengembangan Pembelajaran

Karakteristik Umum:

- Durasi: 2 x 35 menit
- Metode: Fun Learning
- Tujuan: Memperbaiki tindakan dari siklus I

Tahap Perencanaan Komprehensif

1. Persiapan Materi Pembelajaran
  - a. Mengembangkan materi yang selaras dengan konsep pedagogis
  - b. Memastikan kesesuaian sumber belajar dengan tujuan penelitian
  - c. Melakukan seleksi dan adaptasi konten pembelajaran
2. Penetapan Tujuan Pembelajaran
  - a. Merumuskan sasaran pembelajaran secara spesifik
  - b. Menentukan kompetensi yang ingin dicapai
  - c. Mengidentifikasi indikator keberhasilan belajar
3. Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
  - a. Merancang dokumen RPP secara sistematis
  - b. Mengintegrasikan metode fun learning dalam struktur RPP
  - c. Memastikan keterkaitan antara tujuan, materi, dan metode
4. Pengembangan Perangkat Pembelajaran

- a. Menyiapkan instrumen pendukung metode fun learning
  - b. Merancang media dan alat bantu pembelajaran
  - c. Menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menarik
5. Kolaborasi dengan Observer
- a. Mempersiapkan lembar observasi yang komprehensif
  - b. Mendefinisikan parameter pengamatan
  - c. Mengkoordinasikan mekanisme pengumpulan data selama proses pembelajaran

Pendekatan ini dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam, interaktif, dan bermakna melalui implementasi metode fun learning yang disempurnakan

### **Pelaksanaan Tindakan (Action)**

Dalam siklus I, kegiatan observasi menunjukkan bahwa tidak semua siswa dalam satu kelas melakukan indikator yang ditunjukkan dalam lembar observasi. Misalnya, jika seorang siswa memperagakan peran tertentu, siswa tersebut tidak sempat menuliskan data hasil percobaan dalam lembar jawaban. Hal ini disebabkan karena waktu percobaan dan pengisian lembar jawaban hanya 60 menit, jadi siswa tidak sempat melakukannya. Oleh karena itu, kesalahan dari siklus I diperbaiki di siklus II, yang meliputi:

#### **Strategi Penyempurnaan Proses Pembelajaran**

1. Optimalisasi Alokasi Waktu
  - a. Memperpanjang durasi kegiatan pembelajaran menjadi 75 menit per pertemuan
  - b. Memberikan ruang lebih luas untuk eksplorasi materi dan aktivitas belajar
  - c. Menyediakan waktu tambahan untuk pengisian lembar jawaban
2. Pengayaan Materi Pembelajaran
  - a. Mengembangkan variasi contoh soal yang komprehensif
  - b. Memperbanyak referensi praktis untuk memperdalam pemahaman
  - c. Menciptakan tantangan kognitif yang lebih beragam
3. Penjelajahan Topik Materi
  - a. Menjelaskan materi secara mendalam sesuai indikator pencapaian
  - b. Menggunakan metode fun learning sebagai pendekatan utama
  - c. Mengaitkan materi dengan konteks pengalaman siswa
4. Pendekatan Eksperimental
  - a. Merancang kegiatan eksperimen berbasis materi ajar
  - b. Menerapkan langkah-langkah metode fun learning secara sistematis
  - c. Mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses penemuan
5. Manajemen Umpan Balik Positif
  - a. Memberikan respon konstruktif terhadap kontribusi siswa
  - b. Mendorong partisipasi melalui penguatan positif
  - c. Menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan inklusif
6. Monitoring Perkembangan Kemampuan
  - a. Melakukan pencatatan sistematis perkembangan kompetensi siswa
  - b. Mengamati kemampuan aplikasi konsep dalam konteks kehidupan sehari-hari
  - c. Mengevaluasi transfer pengetahuan dari ruang kelas ke realitas praktis

Pendekatan ini bertujuan menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis, interaktif, dan bermakna dengan fokus pada pengembangan potensi siswa secara komprehensif.

### **Observasi**

Memberikan tes kemampuan penerapan terhadap materi yang diajarkan kepada 20 siswa kelas IV di SD Negeri Mangkura 1 Kota Makassar di akhir pelajaran untuk mengetahui sampai



dimana efektivitas penerapan *fun learning* yang dirasakan oleh siswa Lembar Observasi Siklus II. Hasil data observasi pada siklus II sebagai berikut:

**Tabel 4. Hasil data observasi siklus II**

Data Observasi Siklus II	Nilai
Jumlah Setuju	274
Jumlah Tidak Setuju	266
Jumlah Total	540
Jumlah Siswa	20
Jumlah Soal	27
Persentase Setuju	51%
Persentase Tidak Setuju	49%

**Tabel 5. Hasil analisis data deskriptif pada siklus II**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error
Setuju	27	1	20	10.15	1.056
Tidak Setuju	27	0	19	9.85	1.056

### Tahap Refleksi

Dengan mengkaji hasil dari observasi data diatas kendala yang ditemukan selama tindakan pada siklus II. menunjukkan bahwa di siklus II ada perubahan yang signifikan terlihat dari data siklus I yang dimana jumlah jawaban setuju dari observasi melalui kuesioner.

Banyak siswa yang merasa senang dalam proses pembelajaran penjas jelas terlihat dari pernyataan-pernyataan yang diberikan jumlah yang menjawab setuju sekitar 46% di siklus I sedangkan di siklus II jumlah jawaban setuju di angka 51%, sedangkan data pernyataan tidak setuju 54% siklus satu turun ke angka 49% di siklus II, dapat disimpulkan bahwa ini memberikan gambaran tingkat kesenangan dalam proses pembelajaran penjas siswa siswa kelas IV di SD Negeri Mangkura 1 Kota Makassar meningkat.

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan pada mata pelajaran penjas kelas IV di SD Negeri Mangkura 1 Kota Makassar dengan penerapan metode pembelajaran *Fun Learning* yang dilaksanakan dalam 2 siklus dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan metode pembelajaran *Fun Learning* membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan, terlihat dari data observasi kuesioner pernyataan jawaban setuju meningkat dari siklus 1 ke siklus II,
2. Peningkatan yang terlihat dari observasi melalui kuesioner siswa merasa senang dengan pembelajaran penjas setelah diberikan penguatan dalam hal perubahan kebiasaan dalam proses pembelajaran, lebih senang, lebih mudah dalam mempraktekkan Gerakan-gerakan dalam pembelajaran penjas, tentunya melalui kesenangan dalam pembelajaran maka timbullah kebiasaan disiplin dalam pembelajaran penjas..

### Daftar Pustaka

- Bukit, S., Marcela, E. D., & Ernawati, E. (2023). Teacher's Strategy to Create Fun Learning in Elementary School. *Journal Corner of Education, Linguistics, and Literature*. <https://doi.org/10.54012/jcell.v2i3.129>
- Effendi, M., Muhyi, M., & . A. C. (2023). Pengembangan Nilai Disiplin Siswa Melalui Pembelajaran PJOK Kelas V Di Sekolah MI Al Ahmad Dengan Modifikasi Permainan Tradisional. *Jendela Olahraga*. <https://doi.org/10.26877/jo.v8i2.14151>
- Eman Nataliano Busa. (2023). FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KURANGNYA KEAKTIFAN

- PESERTA DIDIK DALAM KEGIATAN PEMBELAJARAN DI KELAS. *Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*. <https://doi.org/10.55606/inovasi.v2i2.764>
- Erita, E. (2022). Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Dan Kemampuan Pemahaman Membaca Teks Bahasa Inggris Melalui Model Discovery Learning Pada Peserta Didik Kelas Viii 1 Smp Negeri 3 Koto Baru. *Dharmas Education Journal (DE\_Journal)*, 3(1), 145–159. <https://doi.org/10.56667/dejournal.v3i1.655>
- Farida Payon, F., Andrian, D., & Mardikarini, S. (2021). Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas III SD. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*. <https://doi.org/10.46772/kontekstual.v2i02.397>
- Is, Z., Safrizal, S., Musran, M., & Kurniawan, E. (2023). STRATEGI GURU PJOK MENINGKATKAN MINAT SISWA DALAM OLAHRAGA DI SMP. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*. <https://doi.org/10.30601/dedikasi.v7i2.4091>
- Khamal, S. Y. B. (2020). Tantangan Pembelajaran Olahraga dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*. <https://doi.org/10.23917/bppp.v2i2.13809>
- Muhyi, M., Utomo, G. M., Yasa, I. G. D. U., Verianti, G., Hakim, L., Prastyana, B. R., & Hanafi, M. (2023). Penerapan Strategi Pembelajaran PJOK AKTIF (Asyik, Karakter, Terukur, Inovatif dan Fit) di Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) pada Fase B Kurikulum Merdeka Di Tingkat Sekolah Dasar. *Jendela Olahraga*. <https://doi.org/10.26877/jo.v8i1.14382>
- Pelana, R. (2014). Fun learning management for physical education, sport and health. *Asian Social Science*. <https://doi.org/10.5539/ass.v10n5p85>
- Purnama, A. D., & Lubay, L. H. (2018). Upaya Meningkatkan Keterampilan Bermain Melalui Penerapan Modifikasi Alat Dalam Permainan Bola Kecil. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 1(2), 10. <https://doi.org/10.17509/tegar.v1i2.11933>
- Suherman, A. (2010). Model Pembelajaran Pakem Dalam Pendidikan Jasmani Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*.
- Warda, O. U., Damrah, D., & Pitnawati, P. (2021). Pengaruh Disiplin Belajar, Status Gizi, Kebugaran Jasmani dan Pola Asuh Orang Tua terhadap Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) .... *Sport Science*.