

## **Penerapan Permainan Kelompok Untuk Meningkatkan Disiplin Siswa-Siswi Kelas VIII-1 Mts Nurussaadah**

**Nofi Marlina Siregar, Abdul Sukur**

Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Jakarta

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan permainan kelompok untuk meningkatkan disiplin siswa-siswi kelas VIII-1 MTs Nurussaadah. Tempat penelitian dilaksanakan di MTs Nurussaadah yang beralamat di Jalan Poltangan Raya no. 25 Tanjung Barat, Jagakarsa, Jakarta Selatan. Waktu penelitian dilakukan pada tanggal 3 Desember 2015 s/d 21 Desember 2015.

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *action research*, metode penelitian ini berkembang bersama-sama antara penelitian kolaborator untuk menentukan kebijakan dalam setiap peningkatan aspek pembelajaran.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII-1 MTs Nurussaadah. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari 28 orang siswa kelas VIII-1 MTs Nurussaadah. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu menggunakan semua anggota populasi atau yang disebut juga dengan *total sampling*.

Dari hasil yang di dapat di lapangan dengan memerlukan 2 siklus dan mendapatkan hasil sebagai berikut: Penerapan permainan kelompok untuk meningkatkan disiplin siswa-siswi kelas VIII-1 MTs Nurussaadah 1) Kesadaran dengan kategori baik 60,72% sebanyak 17 orang, kategori cukup 39,28% sebanyak 11 orang, dan kategori kurang 0% atau nihil. 2) Taat dengan kategori baik 96,43% sebanyak 27 orang, kategori cukup 3,57% sebanyak 1 orang, dan kategori kurang 0% atau nihil. 3) Tertib dengan kategori baik 57,14% sebanyak 16 orang, kategori cukup 42,86% sebanyak 12 orang, dan kategori kurang 0% atau nihil. 4) Tanggung Jawab dengan kategori baik 35,72% sebanyak 10 orang, kategori cukup 53,57% sebanyak 15 orang, dan kategori kurang 10,71% sebanyak 3 orang.

Dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan disiplin siswa dari penerapan permainan kelompok terhadap disiplin siswa-siswi kelas VIII-1 MTs Nurussaadah pada siklus 1 dan hasil yang baik baru didapatkan pada siklus 2. Karena hasil yang paling banyak di dapat dari keseluruhan disiplin siswa pada siklus 2 kelas VIII-1 MTs Nurussaadah berada pada kategori baik, yang berarti disiplin mereka sudah baik dan dari hasil penelitian ini diharapkan kegiatan seperti permainan kelompok harus rutin dilakukan, karena untuk mengubah diri menjadi disiplin seseorang harus membiasakan diri disiplin dalam berbagai aspek di kehidupan sehari-hari baik disekolah, dirumah atau dimanapun siswa itu melakukan aktifitas.

Menurut sumber dari berbagai guru ketika melakukan survey pada sekolah, peneliti mendapatkan informasi bahwa beberapa pelanggaran aturan sekolah yang dilakukan oleh siswa khususnya berkaitan dengan disiplin siswa. Pelanggaran kategori paling rendah antara lain: menggunakan sepatu selain warna hitam, tidak menggunakan seragam sesuai aturan, terlambat ke sekolah. Pelanggaran kategori sedang antara lain: siswa tidak mengerjakan pekerjaan rumah, siswa sulit untuk diatur, siswa keluar kelas pada saat jam pelajaran, siswa tidak melaksanakan perintah guru.

Pelanggaran disiplin pada kategori tinggi antara lain: siswa membolos sekolah, siswa merusak fasilitas sekolah, siswa tidak dapat berkata sopan antar sesama teman bahkan guru, siswa merokok. Sifat disiplin siswa MTs Nurussaadah dalam mengontrol diri untuk tenang ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung, melaksanakan instruksi siswa, tepat waktu ketika datang ke sekolah, bertanggung jawab atas perbuatan siswa yang menjadi fokus utama peneliti dalam meningkatkan disiplin siswa. Peneliti mendapatkan rekomendasi dari Guru bimbingan konseling untuk meneliti kelas VIII-1, karena kelas ini sering terdapat kaspelanggaran yang telah dijelaskan diatas.

Pada data awal yang peneliti ambil dari peningkatan disiplin melalui permainan kelompok mendapatkan hasil yang jauh dari kata baik. Dari 28 siswa yang di amati, terdapat 26 siswa masuk dalam kategori kurang (nilai kurang dari 70) dan 2 siswa masuk dalam kategori cukup (nilai siswa lebih dari 70). Dengan hasil ini hanya 7,14% siswa yang lulus (dengan KKM penjaskes sekolah 70). Dari latar belakang masalah diatas membuat peneliti ingin meningkatkan disiplin siswa-siswi kelas VIII-1 MTs Nurussaadah melalui penerapan permainan kelompok, dengan kata lain seberapa besar hasil yang didapatkan dari penerapan permainan kelompok untuk meningkatkan disiplin siswa-siswi Mts Nurussaadah.

### **Pengertian Disiplin**

Kata disiplin berasal dari bahasa Latin “disciplina” yang artinya pemberian instruksi untuk suatu disiplin.<sup>1</sup> Disiplin diri adalah instruksi pribadi yang diberikan dan diterima oleh disiplin itu sendiri. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Disiplin adalah ketaatan kepatuhan kepada peraturan tata tertib dan sebagainya.

Disiplin adalah peraturan-peraturan yang dipersetujui oleh suatu kelompok ataupun badan masyarakat untuk mewujudkan tingkah laku yang baik demi kesempurnaan kehidupan masyarakat itu. Disiplin juga adalah cara berfikir yang teratur yang melahirkan sifat rasional, keyakinan diri dan ketabahan hati seseorang.

Disiplin adalah suatu set peraturan-peraturan yang secara langsung mengawal tingkah laku murid melalui hukuman ataupun ganjaran, disiplin juga di tafsirkan sebagai suatu bentuk latihan bagi perkembangan mental, fizikal, dan sikap murid.

Disiplin murid bukan saja bermaksud mempunyai, menghargai dan menghayati perlakuan yang diharapkan oleh masyarakat, tetapi juga sanggup menempatkan perlakuan-perlakuan dalam konteks yang lebih luas, yaitu taat setia pada sekolah, daerah, negeri dan Negara.

Disiplin sendiri dimaksudkan sebagai disiplin yang timbul dari dalam diri sendiri di mana seseorang itu berupaya mengawal dan mengarahkan tingkah laku dirinya sendiri.

Menurut Tim Smart Center “disiplin adalah sikap selalu mentaati peraturan”. Seseorang yang memiliki sikap disiplin akan bertindak sesuai dengan nilai hukum yang berlaku karena adanya kesadaran dalam diri orang tersebut. Menurut Dollet “disiplin adalah upaya sadar dan bertanggung jawab dari seseorang untuk mengatur mengendalikan dan mengontrol tingkah laku dan sikap hidupnya agar membuahkan hal-hal yang positif baik bagi diri sendiri maupun bagi orang lain.<sup>8</sup> Seseorang dapat digolongkan memiliki disiplin yang baik jika memiliki kesadaran untuk mengontrol diri sendiri dalam bertindak, berperilaku dan memiliki tanggung jawab yang baik dalam kegiatan sehari-hari.

Disiplin adalah salah satu komponen penting dalam sistem persekolahan yang terkait rapat berkenaan tata tertib, tata susila, keadaan akhlak dan kesopanan.

### **Unsur-unsur disiplin**

Disiplin memiliki empat unsur pokok, antara lain :

- a. Peraturan sebagai pedoman perilaku

- b. Konsistensi dalam peraturan tersebut dan dalam cara yang digunakan untuk mengajarkan dan memaksakannya
- c. Hukuman untuk pelanggaran peraturan
- d. Penghargaan untuk perilaku yang baik yang sejalan dengan peraturan yang berlaku

Berikut penjelasan tentang unsur-unsur Disiplin :

Peraturan, sebagaimana diterangkan sebelumnya, adalah pola yang ditetapkan untuk tingkah laku. Pola tersebut ditetapkan oleh orang tua, guru atau teman bermain. Tujuannya adalah membekali anak dengan pedoman perilaku yang disetujui dalam situasi tertentu. Hukuman, pokok kedua disiplin adalah hukuman. Hukuman berasal dari kata Latin, *punire* dan berarti menjatuhkan hukuman pada seorang karena suatu kesalahan, perlawanan atau pelanggaran sebagai ganjaran atau pembalasan. Walaupun tidak dikatakan secara jelas, tersirat di dalamnya bahwa kesalahan, perlawanan atau pelanggaran ini disengaja, dalam arti bahwa orang itu mengetahui bahwa perbuatan itu salah tetapi tetap melakukannya.

Penghargaan, Pokok ketiga dari disiplin ialah penggunaan penghargaan. Istilah “penghargaan” berarti tiap bentuk penghargaan untuk suatu hasil yang baik. Penghargaan itu tidak perlu berbentuk materi, tetapi dapat berupa kata-kata pujian, senyuman atau tepukan di punggung.

Konsistensi, pokok keempat disiplin adalah konsistensi. Konsistensi berarti tingkat keseragaman atau stabilitas. Berbeda dengan ketetapan, yang berarti tidak adanya perubahan. Sebaliknya, artinya adalah suatu kecenderungan menuju kesamaan. Bila disiplin itu konstan, tidak akan ada perubahan untuk menghadapi kebutuhan perkembangan yang berubah.

## **Penerapan Permainan Kelompok**

### **Pengertian Penerapan**

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, penerapan adalah pemanfaatan keterampilan dan pengetahuan baru untuk suatu kegunaan dan tujuan khusus.

Menurut J.S Badudu dan Sutan Mohammad Zain, penerapan adalah hal, cara atau hasil. Adapun menurut Lukman Ali, penerapan adalah mempraktekkan, memasang. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan merupakan sebuah tindakan yang dilakukan

baik secara individu maupun kelompok dengan maksud untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Adapun unsur-unsur penerapan meliputi :

- a. Adanya program yang dilaksanakan,
- b. Adanya kelompok target, yaitu masyarakat yang menjadi sasaran dan diharapkan akan menerima manfaat dari program tersebut,
- c. Adanya pelaksanaan, baik organisasi atau perorangan yang bertanggung jawab dalam pengelolaan, pelaksanaan maupun pengawasan dari proses penerapan tersebut.

### **Pengertian Permainan**

Main adalah kata kerja sedang permainan merupakan kata benda jadian untuk memberi sebutan pada sesuatu yang jika dilakukan dengan baik akan membuat senang hati si pelaku. Ngalm purwanto berpendapat bahwa belajar dan bermain juga terjadi proses belajar. Persamaannya ialah bahwa dalam belajar dan bermain keduanya terjadi perubahan yang dapat mengubah tingkah laku, sikap dan pengalaman.

Permainan adalah permainan untuk melakukan gerak dan kebebasan untuk mengungkapkan melalui gerak. Tanpa ada paksaan dari pihak lain yang tujuannya untuk mendapatkan kesenangan. Dalam aktifitas –aktifitas yang di sebut permainan atau bermain adalah gerak yang dinyatakan dalam suatu cara yang khusus.

Permainan juga merupakan suatu kegiatan yang mengasikan, untuk melepaskan sejenak penat dan masalah yang ada Berbeda dengan belajar yang tujuan untuk meningkatkan dan mengembangkan potensi keterampilan secara sadar maupun tidak. Teori bermain atau permainan membahas tentang aktivitas jasmani anak yang di lakukan dengan rasa senang, serta kaitan bermain sebagai wahana pencapaian tujuan pendidikan.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, permainan dapat disimpulkan permainan adalah kegiatan yang sangat menyenangkan terutama bagi setiap orang, karena dengan bermain setiap orang atau anak merasa senang dan dapat meluapkan untuk mendapatkan kepuasan batin.

Bermain dianggap sebuah kesenangan karena dengan bermain setiaporang atau anak bebas mengungkapkan apa yang dia inginkan. Melalui kegiatan bermain kita bisa dapat menghilangkan stres atau kejenuhan

terhadap rutinitas keseharian yang melelahkan, dengan adanya bermain atau permainan yang akan kita lakukan dapat mengembalikan kebugaran yang baik.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa permainan merupakan alat bagi setiap orang untuk menghilangkan kejenuhan, mencari suasana baru dan pengalaman baru. Dengan permainan setiap orang mampu berkreasi dengan kegiatan mereka yang mungkin sehari-hari sangat membosankan dengan rutinitas mereka dalam bekerja ataupun yang mereka jalani sehari-hari. Setiap orang harus mempunyai waktu luang untuk bermain atau berekreasi agar tidak stress dalam bekerja.

## METODE

Adapun desain dalam penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dengan bagan yang menggambarkan empat langkah dan pengulangan yang dimulai dari perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), refleksi (*reflecting*), dan dilanjutkan lagi dengan ke perencanaan kembali (*replanning*) sebagai dasar untuk strategi pemecahan masalah atau langkah – langkah tindakan penelitian.

Tehnik pengambilan data atau cara penilaian disiplin siswa pada pengamatan yang dilakukan ketika siswa-siswi sedang melakukan permainan kelompok dan pada saat peneliti sedang memberikan materi.

## HASIL

Peneliti menjelaskan hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya merupakan hasil data yang berbentuk statistik atau angka untuk memperjelas hasil pengamatan, bahwa pada penelitian ini jelas adanya peningkatan disiplin melalui permainan kelompok pada siswa-siswi MTs Nurussaadah.

Namun biasanya bentuk penilaian guru berupa nilai yang tertulis. Adapun hasil penilaian disiplin siswa-siswi MTs Nurussaadah Jakarta Selatan sebagai berikut:

Hasil Asismen Awal Disiplin Siswa

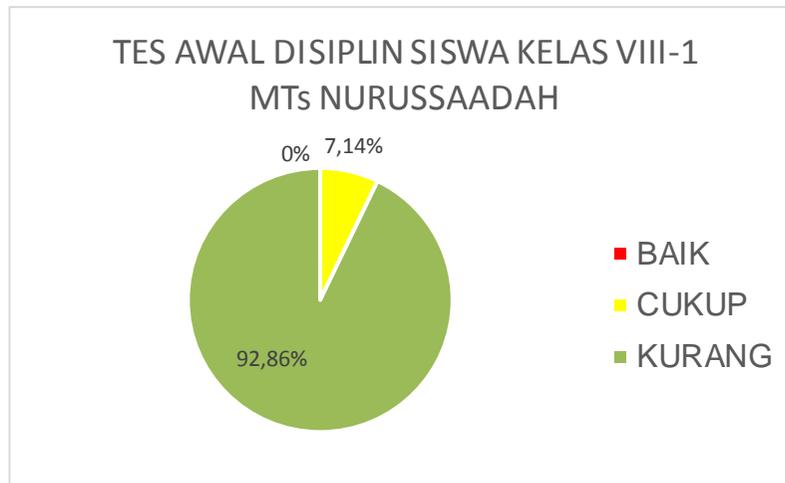
NO	NAMA SISWA	DIMENSI	NILAI RATA-
----	------------	---------	-------------

		<b>KESADARAN</b>	<b>TAAT</b>	<b>TERTIB</b>	<b>TANGGUNG JAWAB</b>	<b>RATA</b>
1	ALIFFAJAR. M	58,3	73,3	55,6	50	59,4
2	ANDHIKA	54,2	66,7	55,6	66,7	59,4
3	ANDI WIJAYA	41,7	66,7	55,6	66,7	55
4	AZIZAH INDAH	75	73,3	61,1	58,3	68,1
5	BRIYAN Y.K	50	66,7	44,4	66,7	55
6	CHAIRUNISA	66,7	80	66,7	66,7	71
7	CHANDRA	62,5	60	55,6	58,3	59,4
8	DEVI ALYDIA	50	60	50	50	52,2
9	DIO	54,2	73,3	55,6	58,3	59,4
10	DWI OKTAVIANI	66,7	66,7	61,1	58,3	63,8
11	GINA PARIHATUL	50	60	44,4	41,7	49,3
12	JEFFRY	58,3	73,3	50	41,7	56,5
13	KARTIKA	70,8	66,7	50	58,3	62,3
14	M. ALI AZHAR	54,2	46,7	38,9	41,7	46,3
15	M. ALI ZAENAL	58,3	73,3	44,4	50	56,5
16	M. RIDWAN	54,2	66,7	50	33,3	52,1
17	M. RAFLY	54,2	66,7	50	58,3	56,5
18	M. REZA	66,7	66,7	61,1	41,7	60,9
19	PUTRI. R	66,7	73,3	61,1	58,3	65,2
20	REFALDI RIZKY	50	60	55,6	66,7	56,5
21	RIKO ADE. S	54,2	66,7	50	33,3	52,2
22	SALMA	70,8	73,3	61,1	50	65,2
23	SANDRA	70,8	66,7	50	58,3	68,1
24	SIGIT	66,7	80	66,7	58,3	68,1
25	SYALSA BILA	75	73,3	66,7	66,7	71
26	SYAVIRA	62,5	66,7	66,7	41,7	60,1
27	TIO SAPUTRA	54,2	66,7	44,4	58,3	55,1
28	WISNU. W	54,2	73,3	44,4	50	55,1

Keterangan :

- Nilai lebih dari 80 termasuk pada kriteria baik
- Nilai lebih dari 70 termasuk pada kriteria cukup
- Nilai kurang dari 70 termasuk pada kriteria kurang

Berdasarkan hasil asimen awal dimensi disiplin siswa kelas VIII-1 terdapat 26 siswa termasuk pada kriteria kurang, 2 siswa termasuk pada kriteria cukup, dan tidak ada siswa yang termasuk pada kriteria baik. Dengan lebih jelas dapat dilihat pada diagram pie.



Hasil Pengamatan Siklus 1 Dimensi Disiplin

NO	NAMA SISWA	DIMENSI				NILAI RATA - RATA
		KESADARAN	TAAT	TERTIB	TANGGUNG JAWAB	
1	ALIF FAJAR. M	75	86,7	72,2	66,7	75,4
2	ANDHIKA . F.K	75	80	66,7	75	74
3	ANDI WIJAYA	75	80	66,7	58,3	71
4	AZIZAH INDAH	75	73,3	83,3	66,7	75,4
5	BRIYAN Y. K	54,2	66,7	55,5	66,7	59,4
6	CHAIRUNISA	75	80	83,3	66,7	76,9
7	CHANDRA.C.T.A	70,8	80	72,2	58,3	71
8	DEVI ALYDIA	58,3	73,3	72,2	66,7	66,7
9	DIO SUJATMIKO	58,3	73,3	72,2	66,7	66,7
10	DWI OKTAVIANI	75	73,3	66,7	66,7	71
11	GINA PARIHATUL	66,7	73,3	66,7	58,3	66,7
12	JEFFRY ARIEF R	66,7	86,7	72,2	58,3	71
13	KARTIKA	75	80	61,1	66,7	71
14	M. ALI AZHAR	62,5	73,3	72,2	50	65,2
15	M. ALI ZAENAL. A	70,8	80	72,2	58,3	71
16	M. RIDWAN	70,8	80	66,7	66,7	71

NO	NAMA SISWA	DIMENSI				NILAI RATA - RATA
		KESADARAN	TAAT	TERTIB	TANGGUNG JAWAB	
17	M. RAFLY	62,5	66,7	66,7	66,7	65,2
18	M. REZA	70,8	73,3	72,2	66,7	71
19	PUTRI. R	70,8	86,7	72,2	66,7	74
20	REFALDI RIZKY. A	62,5	73,3	61,1	66,7	65,2
21	RIKO ADE S.	70,8	80	61,1	58,3	68,1
22	SALMA Z.	75	80	77,8	66,7	75,4
23	SANDRA. A.J	87,5	73,3	66,7	58,3	74
24	SIGIT KAMSENO	79,2	80	66,7	58,3	72,4
25	SYALSABILA. S	79,2	80	77,8	66,7	76,8
26	SYAVIRA A.	70,1	80	72,2	58,3	71
27	TIO SAPUTRA	70,1	80	66,7	75	72,4
28	WISNU. W	66,7	86,7	72,2	66,7	72,4

Keterangan :

- Nilai lebih dari 80 termasuk pada kriteria baik
- Nilai lebih dari 70 termasuk pada kriteria cukup
- Nilai kurang dari 70 termasuk pada kriteria kurang

Berdasarkan hasil pengamatan siklus 1 belum terjadi kenaikan yang signifikan untuk disiplin siswa kelas VIII-1 yaitu 8 siswa termasuk pada kriteria kurang, 20 siswa termasuk pada kriteria cukup, dan tidak ada siswa yang termasuk pada kriteria baik. Untuk lebih meningkatkan disiplin siswa oleh karena itu peneliti melanjutkan pengamatan kembali pada siklus 2. Untuk melihat hasil pengamatan siklus 1 lebih jelas dapat dilihat pada diagram pie.



Hasil Pengamatan Siklus 2 Dimensi disiplin Siswa

NO	NAMA SIS WA	DIMENSI				NILAI RATA - RATA
		KESADARAN	TAAT	TERTIB	TANGGUN G JAWAB	
1	ALIF FAJAR. M	87,5	86,7	77,8	75	82,6
2	ANDHIKA . F.K	75	93,3	83,3	83,3	82,6
3	ANDI WIJAYA	75	86,7	77,8	75	78,3
4	AZIZAH INDAH	91,6	86,7	94,4	75	88,4
5	BRIYAN Y. K	75	80	72,2	75	75,4
6	CHAIRUNISA	91,6	86,7	89	75	87
7	CHANDRA.C.T.A	83,3	86,7	94,4	75	85,5
8	DEVI ALYDIA	75	80	88,8	66,7	78,3
9	DIO SUJATMIKO	70,8	93,3	88,8	75	81,2
10	DWI OKTAVIANI	91,6	86,7	83,3	75	85,5
11	GINA PARIHATUL	91,6	86,7	72,2	66,7	81,2
12	JEFFRY ARIEF R	87,5	93,3	83,3	75	85,5
13	KARTIKA	91,6	93,3	77,8	83,3	86,9
14	M. ALI AZHAR	79,2	80	77,8	66,7	76,8
15	M. ALI ZAENAL. A	79,2	86,7	77,8	75	79,7
16	M. RIDWAN	83,3	86,7	94,4	75	85,5
17	M. RAFLY	83,3	86,7	72,2	75	79,7
18	M. REZA	83,3	73,3	94,4	91,6	85,5
19	PUTRI R	87,5	86,7	83,3	83,3	85,5
20	REFALDI RIZKY. A	79,2	86,7	72,2	91,6	81,1
21	RIKO ADE S.	75	86,7	72,2	75	76,8
22	SALMA Z.	83,3	93,3	94,4	83,3	88,4
23	SANDRA. A.J	95,8	80	77,8	83,3	85,5
24	SIGIT KAMSENO	95,8	86,7	83,3	83,3	88,4
25	SYALSABILA. S	87,5	93,3	89	83,3	88,4
26	SYAVIRA A.	83,3	86,7	89	75	84

NO	NAMA SISWA	DIMENSI				NILAI RATA - RATA
		KESADARAN	TAAT	TERTIB	TANGGUNG JAWAB	
27	TIO SAPUTRA	79,2	86,7	88,9	83,3	84
28	WISNU. W	75	93,3	77,8	75	79,7

Keterangan :

- Nilai lebih dari 80 termasuk pada kriteria baik
- Nilai lebih dari 70 termasuk pada kriteria cukup
- Nilai kurang dari 70 termasuk pada kriteria kurang

Berdasarkan hasil pengamatan siklus 2, terjadi kenaikan yang cukup signifikan untuk disiplin siswa kelas VIII-1 yaitu tidak ada siswa termasuk pada kriteria kurang, 8 siswa termasuk pada kriteria cukup, dan 20 siswa yang termasuk pada kriteria baik. Pada hasil ini peneliti merasa puas dan tidak melanjutkan ke siklus berikutnya karena hasil penelitian pada siklus 2 sudah cukup baik.



## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah di paparkan, dimana prosedur penelusuran siklus kegiatan terhadap peningkatan disiplin melalui permainan kelompok pada siswa-siswi kelas VIII-1 MTs Nurussaadah, Tanjung Barat, Jakarta Selatan.

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa terdapat peningkatan disiplin siswa kelas VIII-1 MTs Nurussaadah setelah mengikuti permainan kelompok. Dari enam permainan kelompok yang diterapkan, ada dua permainan kelompok yang paling besar kontribusinya dalam peningkatan disiplin siswa yaitu “Transfer Water” dan “Menara Jatuh Cinta”.

Penegakan disiplin siswa ternyata tidak selalu menggunakan cara yang kasar, kaku, dan menegangkan, tetapi bisa melalui cara yang menyenangkan.

## **IMPLIKASI**

Pemberian permainan yang di modifikasi pada saat pemanasan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada saat pelajaran penjaskes karena membuat siswa menjadi lebih senang dan ceria dalam memulai pelajaran penjaskes. Bentuk pemanasan dengan permainan ini belum sepenuhnya ketahui oleh semua guru penjaskes, karena kurangnya pemahaman jenis permainan apa yang cocok untuk dijadikan semangat siswa dan kurangnya pengetahuan guru akan hal ini.

Sering peneliti jumpai pada saat pelajaran penjaskes hanya siswa laki-laki yang bersemangat melakukan kegiatan olahraga. Siswa perempuan cenderung pasif dan menggunakan berbagai alasan untuk dapat menghindari kegiatan olahraga yang dapat digolongkan materi yang melelahkan.

Pemberian permainan pada saat pemanasan biasa guru penjaskes melakukan untuk merangkul semua siswa untuk aktif dan semangat dalam menjalani semua materi olahraga yang akan diberikan. Selain itu perlu pemahaman guru untuk dapat menganalisa dan memberikan koreksi pada saat siswa melakukan gerak yang kurang benar, baik dalam segi praktik maupun secara teori. Hal ini dapat berbahaya jika guru penjaskes membiarkan saja hal itu terjadi karena akan membuat siswa terbiasa akan gerakan tersebut ketika dilakukan berulang-ulang maka akan menjadi sebuah otomatisasi gerak.

Guru juga harus bisa melakukan contoh pada saat materi akan diberikan guna menambah keyakinan siswa bahwa guru dapat melakukan dengan baik, bayangkan jika guru tidak dapat melakukan gerakan yang benar pada saat materi akan diberikan akan timbul di benak siswa bahwa guru nya saja tidak benar buat apa melakukan dengan benar.

Sering peneliti jumpai guru penjaskes berasal dari latar belakang diluar pendidikan studi olahraga, hal ini bisa berbahaya jika pemahaman guru tersebut akan materi, gerak yang benar dan prosedur keselamatan siswa pada saat melaksanakan materi diabaikan.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ang Jit Eng, James. *Pengurusan Disiplin Murid*. Selangor: PTS Profesional Publishing Sdn. 2011
- Aqib, Zainal. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : Yrama Widya. 2008
- Brazelton, T. Berry. *Disiplin Anak Ala dr. Brazelton*. PT. Bhuana Ilmu Populer. Jakarta. 2009
- Garmo, John. *Pengembangan Karakter untuk Anak*. Amerika Serikat: Kesaint Blanc. 2013
- Gunarsa. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: BPK Gunung Mulia. 1986
- H.C witherington. *Psikologi Pendidikan Terjemahan*. Jakarta: Askara baru. 2008
- Hurlock. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga. 1978
- Hurlock. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga, 1980
- Mashudi, Farid. *Psikologi Konseling*. Yogyakarta: IRCiSoD. 2012
- Purwanto, Ngalm. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja rosdakan. 1988
- Sukintaka. *Teori bermain untuk D2 PGSD PENJASKESREK*. Jakarta: departemen pendidikan dan kebudayaan direktorat jenderal pendidikan. 2010
- Tim Smart Center. *Sukses Ulangan SD kelas 2*. Jakarta: PT Wahyu Media. 2009
- Unaradjan, Dolet. *Manajemen Disiplin*. Jakarta: PT Grasindo. 2003
- Walgito, Bimo. *Psikologi Kelompok*. Yogyakarta: ANDI Yogyakarta. 2006
- Yahaya, Abdullah Sani. *Mengurus Disiplin Pelajar*. Pahang: PTS Profesional. 2004

Yusuf, Syamsu. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Rosda. 2011

<http://kbbi.web.id/pengertian-disiplin> diakses pada 9 November 2015 pukul 14.24

[kbbi.web.id/definisi-penerapan](http://kbbi.web.id/definisi-penerapan) di akses pada tanggal 25 Januari 2016 pukul 20.03

<http://eprints.uny.ac.id/9331/3/bab%202-08208241006.pdf> diakses pada 25 Januari 2016 pukul 21.23