

PENGARUH GERAKAN SEKOLAH MENYENANGKAN (GSM) TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PJOK SISWA KELAS V SDN PERNAJUH KECAMATAN SOCAH KABUPATEN BANGKALAN

Johandi Yusuf

STIT Al-Ibrohimy Bankalan, Indonesia

Johand90@gmail.com

Abstract

GSM (Fun School Movement) is a social movement with educators to form creative, critical, fun and independent learning habits in the educational environment. This raises the awareness of educators and educational policy makers to make schools a place for learning that is fun and a place to hone skills so that students become successful individuals in the future. Amanunisianito (2020) revealed that the GSM program is able to encourage students to create a safe, comfortable and friendly school ecosystem. The GSM learning process combines the desires and needs of students, teachers, parents, and related parties by implementing a participatory design approach that prioritizes planning with the community. The aim of this is to strengthen social participation and ties in a high & sustainable manner. Of course, the conditions above cannot be ignored, a concept is needed that is able to answer the challenges of the times, one of which is by creating a child-friendly and fun educational ecosystem. The Fun School Movement (GSM) is a 'free learning' movement to create a critical, creative, independent and fun learning culture in schools. This movement endeavor build teacher awareness Teacher, school principals, and educational policy makers in designing schools as enjoyable places to learn. This movement can be implemented optimally if there is strong cooperation between teachers, students and parents. Through these three components, it is hoped that GSM can be a solution for building a fun and effective learning environment. This GSM was carried out in the odd semester of the 2022-2023 academic year, namely in class V of SDN Pernajuh, totaling 26 students in the PJOK subject. The researcher, who is also a teacher of PJOK subjects, made observations and implemented the fun school movement (GSM). Based on the results of the questionnaire recapitulation, it can be concluded that more than 70% of students answered yes. Meanwhile, based on the results of the questionnaire and UAS results in the form of THB, the correlation was calculated and the calculated r was obtained (correlation) 0.84 compared to the r table with a significance level of 5%, namely 0.388, so the calculated $r \geq r$ table means there is The Influence of the Fun School Movement (GSM) on the learning outcomes of Class V Students of Class V SDN Pernajuh, Socah District, Bangkalan Regency.

Keywords: Fun School Movement (GSM), Learning outcomes

Abstrak

GSM (Gerakan Sekolah Menyenangkan) merupakan gerakan sosial bersama pendidik guna membentuk kebiasaan belajar kreatif, kritis, menyenangkan, serta mandiri di lingkungan pendidikan. Hal ini menjadikan kesadaran para pendidik dan pembentuk kebijakan pendidikan menjadikan sekolah untuk dijadikan tempat belajar sekaligus menyenangkan sekaligus tempat mengasah ketrampilan supaya siswa menjadi individu yang berhasil ke depannya. Amanunisianto (2020) mengungkapkan bahwa program GSM mampu mendorong siswa untuk mewujudkan ekosistem sekolah yang aman, nyaman, dan ramah. Proses pembelajaran GSM memadukan keinginan dan kebutuhan dari siswa, guru, orang tua, beserta pihak terkait dengan menerapkan pendekatan desain partisipatif yang mengedepankan perencanaan dengan komunitas. Tujuan hal ini adalah memperkuat partisipasi dan ikatan sosial secara tinggi & berkelanjutan. Kondisi tersebut di atas tentu saja tidak bisa dibiarkan, dibutuhkan sebuah konsep yang mampu menjawab tantangan zaman, salah satunya dengan penciptaan ekosistem pendidikan ramah anak dan menyenangkan. Gerakan Sekolah Menyenangkan (GSM) adalah gerakan ‘merdeka belajar’ untuk menciptakan budaya belajar yang kritis, kreatif, mandiri dan menyenangkan di sekolah. Gerakan ini berupaya membangun kesadaran guru-guru, kepala sekolah, dan pemangku kebijakan pendidikan dalam merancang sekolah sebagai tempat yang menyenangkan untuk belajar. Gerakan ini dapat terlaksana dengan maksimal apabila terjalin kerja sama yang kuat antara guru, peserta didik, serta orang tua. Melalui tiga komponen tersebut, GSM diharapkan dapat menjadi salah satu solusi untuk membangun lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan efektif. GSM ini dilakukan pada semester gasal tahun ajaran 2022-2023 yaitu di kelas V SDN Pernajuh yang berjumlah 26 siswa pada mata pelajaran PJOK. Peneliti yang sekaligus sebagai pengajar mata pelajaran PJOK melakukan observasi serta melaksanakan penerapan gerakan sekolah menyenangkan (GSM). Berdasarkan hasil rekapitulasi angket dapat disimpulkan bahwa lebih dari 70% siswa menjawab ya. Sedangkan berdasarkan hasil angket dan hasil UAS dalam bentuk THB maka dihitung korelasinya diperoleh r hitung diperoleh (korelasi) 0,84 dibanding dengan r tabel dengan taraf signifikan 5% yaitu 0,388 maka r hitung $\geq r$ tabel artinya ada Pengaruh Gerakan Sekolah Menyenangkan (GSM) terhadap Hasil belajar Mata Pelajaran Pjok Siswa Kelas V SDN Pernajuh Kecamatan Socah Kabupaten Bangkalan.

Kata kunci: Gerakan Sekolah Menyenangkan (GSM), Hasil belajar

A. Pendahuluan

Ada sebuah pepatah klasik berbunyi: “If the wealth is lost, nothing is lost. If the health is lost, something is lost. But if the character is lost, everything is lost”. Pepatah klasik ini mengisyaratkan bahwa jika kita kehilangan kekayaan, pada hakekatnya kita tidak kehilangan apapun; begitu juga ketika kita kehilangan kesehatan, pada hakekatnya memang ada sesuatu yang hilang. Akan tetapi jika kehilangan karakter, itu artinya kita telah kehilangan segala-galanya.

Dengan demikian betapa pentingnya karakter dalam kehidupan ini. Bahkan karakter dianggap mempunyai nilai yang “lebih tinggi di atas” kesejahteraan (wealth) dan kesehatan (health) . Visi pembangunan karakter bangsa sejatinya telah secara eksplisit dinyatakan di dalam kebijakan Pendidikan Nasional. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 menyebutkan, bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan seharusnya tidak hanya menghasilkan generasi yang cerdas secara akademik, namun juga berakhlak mulia.

Dengan demikian, pematapan pendidikan karakter secara komprehensif menjadi sangat esensial untuk diimplementasikan baik dilingkungan keluarga, sekolah maupun di masyarakat. Chiara Pattaro dalam jurnal internasionalnya yang berjudul *Character Education: Themes and Researches. An Academic Literature Review* menuliskan *Although character education under various names has existed for centuries in the U.S, Europe and elsewhere, it has had indeed a renaissance and has become increasingly popular in current educational policies and practices in many countries since 90's - particularly in the United States.* Meskipun pendidikan karakter dengan berbagai nama telah ada selama berabad-abad di AS, Eropa, dan di tempat lain, ia memang mengalami kebangkitan dan menjadi semakin populer dalam kebijakan dan praktik pendidikan saat ini di banyak negara sejak tahun 90-an khususnya di Amerika Serikat Indonesia sendiri pendidikan karakter sesungguhnya bukan merupakan hal baru.

Menurut Lickona (Lickona, 1995) bahwa karakter yang baik atau good character terdiri atas proses psikologis *knowing the good* (mengetahui yang baik), *desiring the good*

(menginginkan yang baik) , and doing the good (melakukan yang baik). Ketiga substansi dan proses psikologis tersebut bermuara pada kehidupan moral dan kematangan moral individu. Dengan kata lain, karakter kita maknai sebagai kualitas pribadi yang baik, dalam arti tahu kebaikan, mau berbuat baik, dan nyata berperilaku baik, yang secara koheren memancar sebagai hasil dari kebiasaan berfikir atau olah pikir (habit of the mind), Kebiasaan hati atau olah hati (habit of the heart), dan kebiasaan bertindak atau olah raga (habit of action).

GSM (Gerakan Sekolah Menyenangkan) merupakan gerakan sosial bersama pendidik guna membentuk kebiasaan belajar kreatif, kritis, menyenangkan, serta mandiri di lingkungan pendidikan. Hal ini menjadikan kesadaran para pendidik dan pembentuk kebijakan pendidikan menjadikan sekolah untuk dijadikan tempat belajar sekaligus menyenangkan sekaligus tempat mengasah ketrampilan supaya siswa menjadi individu yang berhasil ke depannya. Amanunisiyanto (2020) mengungkapkan bahwa program GSM mampu mendorong siswa untuk mewujudkan ekosistem sekolah yang aman, nyaman, dan ramah. Proses pembelajaran GSM memadukan keinginan dan kebutuhan dari siswa, guru, orang tua, beserta pihak terkait dengan menerapkan pendekatan desain partisipatif yang mengedepankan perencanaan dengan komunitas. Tujuan hal ini adalah memperkuat partisipasi dan ikatan sosial secara tinggi & berkelanjutan.

Kondisi tersebut di atas tentu saja tidak bisa dibiarkan, dibutuhkan sebuah konsep yang mampu menjawab tantangan zaman, salah satunya dengan penciptaan ekosistem pendidikan ramah anak dan menyenangkan. Gerakan Sekolah Menyenangkan (GSM) adalah gerakan ‘merdeka belajar’ untuk menciptakan budaya belajar yang kritis, kreatif, mandiri dan menyenangkan di sekolah. Gerakan ini berupaya membangun kesadaran guru-guru, kepala sekolah, dan pemangku kebijakan pendidikan dalam merancang sekolah sebagai tempat yang menyenangkan untuk belajar. Gerakan ini dapat terlaksana dengan maksimal apabila terjalin kerja sama yang kuat antara guru, peserta didik, serta orang tua. Melalui tiga komponen tersebut, GSM diharapkan dapat menjadi salah satu solusi untuk membangun lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan efektif.

Dari latar belakang masalah di atas peneliti mengambil judul “Pengaruh Gerakan Sekolah Menyenangkan (GSM) terhadap Hasil belajar Mata Pelajaran Pjok Siswa Kelas V SDN Pernajuh Kecamatan Socah Kabupaten Bangkalan”

Gerakan Sekolah Menyenangkan (GSM) adalah sebuah program inovatif pembelajaran yang bertujuan melakukan transformasi pola pendidikan formal menjadi lebih kolaboratif, inklusif, dan menarik guna mendorong kemampuan siswa. GSM merumuskan konsep sekolah masa depan yang memberi ruang tumbuhnya keunikan potensi siswa melalui karakter moral dan etos kerja¹

Pembelajaran menyenangkan (Joyful learning) menurut Asmani merupakan suatu proses pembelajaran yang didalamnya terdapat suatu pola hubungan yang kuat antara guru dan siswa, tanpa perasaan terpaksa atau tertekan, sehingga perlu diciptakan suasana demokratis dan tidak ada beban baik guru maupun siswa dalam melakukan pembelajaran. Dalam Joyful learning siswa dituntut untuk lebih aktif dan guru hanya sebagai fasilitator. Dalam penerapannya pembelajaran Joyful learning dilaksanakan dalam empat tahap yaitu mengalami, interaksi, komunikasi, dan refleksi²

Hartono menyatakan bahwa jika pembelajaran dapat terkondisi dan kelas berada dalam suasana yang menyenangkan maka siswa akan cenderung lebih kreatif dan inovatif. Hal ini akan berkaitan langsung dengan prestasi belajar siswa, yang ditunjukkan dengan nilai kognitif. Pembelajaran yang menyenangkan dapat menggugah rasa ingin tahu siswa terhadap sesuatu. Rasa ingin tahu inilah yang membuat siswa menjadi lebih aktif dan merasakan ilmu yang tengah mereka pelajari dapat bermanfaat bagi diri mereka.³

Budiningsih mengemukakan bahwa menurut teori humanistik, proses belajar harus dimulai dan ditujukan untuk kepentingan memanusiakan manusia itu sendiri. Teori humanistik sangat mementingkan isi yang dipelajari dari pada proses belajar itu sendiri. Menurut teori ini, agar belajar bermakna bagi siswa, diperlukan inisiatif dan keterlibatan penuh dari siswa sendiri.

¹ Masruri, A. (2022). aplikasi manajemen berbasis sekolah melalui program gerakan sekolah menyenangkan (gsm) di madrasah ibtidaiyah al-husna pondok aren tangerang selatan. *Alim| Journal of Islamic Education*, 4(2), h.225

² Asmani, J.M.. 2011. 7 Tips Aplikasi PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan, Menciptakan Metode Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas. Jogjakarta: Diva Press. H.76

³ Hartono, R. 2013. Ragam Model Pembelajaran Yang Mudah Diterima Murid. yogyakarta: Diva Press.h.123

Maka siswa akan mengalami belajar eksperiensial (experiential learning). Dalam prakteknya teori humanistik ini cenderung mengarahkan siswa untuk berpikir induktif, mementingkan pengalaman, serta membutuhkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar.⁴

GSM merupakan gerakan sosial bersama guru untuk menciptakan budaya belajar yang kritis, kreatif, mandiri dan menyenangkan di sekolah. Gerakan ini mempromosikan dan membangun kesadaran guru-guru, kepala sekolah dan pemangku kebijakan pendidikan untuk membangun Sekolah sebagai tempat yang menyenangkan untuk belajar ilmu pengetahuan dan bekal keterampilan hidup agar anak-anak menjadi pembelajar yang sukses

Trinova mengemukakan guru dapat menciptakan suasana pembelajaran sedemikian rupa yang mengaktifkan dan menyenangkan anak yang dapat membuat peserta didik aktif bertanya, mempertanyakan, kreatif, mencurahkan perhatian/konsentrasi penuh dalam suasana pembelajaran yang menimbulkan kenyamanan bagi anak sehingga proses pembelajaran dapat dicapai secara optimal seiring dengan perkembangan potensi dalam diri siswa.⁵

Hasil belajar merupakan hal yang menjadi tujuan sebuah pembelajaran setelah melalui kegiatan belajar. Snelbeker telah mengungkapkan bahwa perubahan atau kemampuan baru yang diperoleh siswa setelah melakukan perbuatan belajar adalah merupakan hasil belajar, karena belajar pada dasarnya adalah bagaimana perilaku seseorang berubah sebagai akibat dari pengalaman.⁶ Menurut Suprijono hasil belajar adalah pola pola perbuatan nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.⁷ Menurut Hamalik hasil belajar adalah Perubahan tingkah laku subjek yang meliputi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor

⁴ Budiningsih, C.A. 2005. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta. H.112

⁵ Trinova, Z. 2012. Jurnal Al-Ta'lim: Hakikat Belajar dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik. Padang: Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan (LPTK) Fakultas Tarbiyah IAIN Imam Bonjol

⁶ Rusmono, Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning Itu Perlu untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru, (Bogor: Penerbit Galia Indonesia, 2012), h. 8.

⁷ Muhammad Thobroni and Arif Mustofa, Belajar Dan Pembelajaran (Yogyakarta: ArRuzz Media, 2012), h. 22

dalam situasi tertentu berkat pengalamannya berulang-ulang.⁸ Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang meliputi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.⁹

Dalam sistem pendidikan nasional, hasil belajar yang akan dicapai mengacu pada hasil belajar yang diklasifikasikan oleh Bloom. Klasifikasi Bloom ini secara garis besar membagi pada tiga ranah yaitu:

1. Ranah Kognitif, hasil belajar kognitif adalah perubahan tingkah laku yang terjadi akibat pengetahuan yang dimilikinya.
2. Ranah Afektif, hasil belajar afektif dibagi menjadi lima tingkatan yang berhubungan dengan sikap peserta didik selama proses pembelajaran, yaitu, (1)penerimaan yaitu kesediaan menerima rangsangan yang diterimanya, (2)partisipasi yaitu kesediaan memberikan respon dengan berpartisipasi dalam kegiatan untuk menerima rangsangan, (3)penilaian yaitu kesediaan untuk menentukan pilihan sebuah nilai dari rangsangan tersebut, (4)organisasi yaitu kesediaan mengorganisasikan untuk menjadi pedoman yang mantap dalam perilaku, (5)internalisasi yaitu menjadikan nilai-nilai yang diorganisasikan untuk tidak hanya menjadi bagian dari pribadi dalam perilaku sehari-hari.
3. Ranah Psikomotorik, hasil belajar pada ranah ini berhubungan dengan keterampilan motorik, manipulasi benda atau kegiatan yang memerlukan koordinasi saraf dan koordinasi badan.¹⁰

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan tujuan yang terwujud sebagai produk dari proses belajar baik dari ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Dari beberapa pembahasan dalam penelitian ini dengan melalui GSM (gerakan sekolah menyenangkan) yang diwujudkan dalam beberapa kegiatan positif yang dilakukan oleh guru khususnya saat proses pembelajaran PJOK diharapkan akan mampu membangun suasana

⁸ Novri Yanti, —Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 11 Padang Tahun Pelajaran 2011/2012,|| Jurnal Pendidikan Ekonomi 2, no. 5 (2013): h. 3

⁹ Rusmono, Strategi Pembelajaran Dengan Problem Based Learning Itu Perlu Untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru, h. 8

¹⁰ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Jakarta: Citra Umbara.

belajar yang menyenangkan sehingga siswa merasa *enjoy* dan proses pembelajaran tidak lagi menjadi proses yang membosankan sehingga tujuan pembelajaran akan dicapai lebih maksimal yaitu dalam bentuk hasil belajar siswa.

B. Metodologi Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif. Disebut dengan kuantitatif karena data data yang terkumpul dalam penelitian ini dapat dianalisis dengan menggunakan analisis statistik. “Penelitian kuantitatif yaitu suatu penelitian yang datanya berupa angka yang digunakan sebagai alat untuk menemukan sebuah keterangan”¹¹

Penelitian ini dilaksanakan pada semester gasal tahun ajaran 2022-2023, antara bulan Agustus sampai Oktober 2022, kemudian Tempat Penelitiannya di SDN Pernajuh Kecamatan Socah Kabupaten Bangkalan

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/ subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.¹² “Populasi didefinisikan sebagai keseluruhan objek penelitian yang memiliki ciri-ciri tertentu”.¹³

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SDN Pernajuh Kecamatan Socah Kabupaten Bangkalan .

Sampel dalam sebuah penelitian dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data. Data dapat dilihat akurat atau tidaknya tergantung dari sebuah sampel yang telah diperoleh dalam sebuah penelitian.

Sampel adalah sebagian atau wakil daripopulasi yang akan diteliti.¹⁴ “Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi. Bila populasi besar dan

¹¹ S. Margono, Metode Penelitian Pendidikan, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010),h. 105

¹² Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2015) h. 80

¹³ OS.Margono, Metodologi Penelitian Pendidikan (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010), h. 118

¹⁴ Suharsimi Arikunto, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010), h. 174

peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi”¹⁵

Sampel dalam penelitian ini adalah kels V SDN Pernajuh Kecamatan Socah Kabupaten Bangkalan yang berjumlah 26 Siswa.

Menyusun instrumen adalah pekerjaan penting didalam langkah penelitian. Akan tetapi mengumpulkan data jauh lebih penting lagi, terutama apabila peneliti menggunakan metode yang memiliki cukup besar celah untuk dimasuki unsur minat peneliti.¹⁶ Metode pengumpulan data merupakan prosedur yang sistematis dan standard untuk mendapatkan data yang diperlukan. Dalam hal ini, peneliti menggunakan tiga metode, diantaranya:

1. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.¹⁷ Melalui cara ini penulis menginginkan akan dapat menggunakan kondisi obyektif berbagai hal yang menjadi sasaran penelitian, yaitu melakukan tinjauan langsung ke lokasi penelitian guna untuk mengamati obyek-obyek yang diteliti baik secara langsung maupun tidak langsung untuk memperoleh data yang harus dikumpulkan dalam penelitian.

2. Wawancara

Wawancara yaitu tanya jawab lisan antara dua orang atau lebih secara langsung atau percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan tersebut dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu.¹⁸

Wawancara atau *interview* merupakan salah satu bentuk tehnik pengumpulan yang hanya digunakan dalam penelitian deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Peneliti

¹⁵ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 81

¹⁶ Indah Sariyanti, *Efektivitas Media Kreasi (Al-Ibrohimy Tv) Dalam Menyiarkan Kegiatan Pesantren*, hal 25

¹⁷ Prof.Dr. Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung:ALFABETA, 2019) hal 203

¹⁸ Hardani, S.Pd, M.Si Nur Hikmatul Auliya Hermina Andriani, M.Si Roushandy Asri Fardani, S.Si, M.Pd Jumari Ustiaty, M.Si Evi Fatmi Utami, M.Farm, Apt Dhiki Juliana Sukmana, S.Si, M.Sc Ria Rahmatul Istiqomah, M.I.kom. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. (Yogyakarta: Pustaka ilmu, 2020) hal 137

melakukan wawancara dengan sejumlah responden yang menurut pengamatan peneliti dapat mewakili populasi yang ada.

3. *Kuesioner* (Angket)

Merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket yaitu Teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan apa yang akan diharapkan dari responden

4. Tes

Tes sebagai instrumen pengumpul data adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok. Tes diberikan peneliti ketika kelas sudah diberikan perlakuan.. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tes objektif. Tes objektif terdiri dari dari beberapa bentuk yaitu: jawaban singkat (*essay*). Tes dalam penelitian ini berupa pre test dan post test:

- a. Pre-test Pre-test merupakan tes yang diberikan sebelum pembelajaran dimulai atau sebelum diberikan perlakuan dengan tujuan untuk mengukur kemampuan awal siswa pada materi yang akan dipelajari.
- b. Post-test Post-test yaitu test yang diberikan pada akhir pembelajaran atau setelah siswa diberikan perlakuan dengan tujuan untuk mengukur hasil akhir siswa pada materi yang telah disampaikan.

5. Dokumentasi

Dokumentasi adalah ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, data yang relevan dalam penelitian.¹⁹

Pada penelitian ini dokumentasi digunakan untuk memperoleh data dengan jumlah siswa dan prestasi siswa yang dapat dilihat dari ulangan harian ataupun hasil belajar siswa dan dokumendokumen yang diperlukan peneliti untuk melengkapi data-data dalam penelitian

¹⁹Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2016), h.89-90

ilmiah ini. Dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data yang objektif tentang apapun yang dibutuhkan dalam penelitian.

Angket respon siswa terdiri atas dua jenis pernyataan, yaitu pernyataan positif (*favorable*) dan pernyataan negatif (*unfavorable*).

Perangkat pembelajaran yang dikembangkan efektif jika perolehan respon siswa termasuk kategori positif. Data hasil respon siswa terhadap pembelajaran dianalisis dengan menggunakan presentase respon positif siswa untuk setiap pertanyaan dibagi dengan jumlah seluruh siswa kemudian dikali 100% atau dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$PRS_i = \frac{N_y}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

PRS_i = persentase respon siswa pada pertanyaan ke- i

N_y = jumlah siswa yang menjawab Ya pada pernyataan ke- i

N = jumlah siswa

Respon siswa dikatakan positif jika jumlah siswa yang memberi jawaban “Ya” $\geq 80\%$ dari jumlah siswa

Hasil THB siswa diperoleh dari nilai siswa dalam mengerjakan THB yang nantinya akan digunakan sebagai hasil uas untuk mata pelajaran PJOK setelah melaksanakan penerapan gerakan sekolah menyenangkan (GSM). Hasil belajar dikatakan tuntas secara klasikal jika minimal 80% dari seluruh siswa yang mengikuti pembelajaran mampu mencapai skor \geq KKM yaitu 70 yang ditetapkan di sekolah berdasarkan tes hasil belajar yang diberikan.

Untuk memperoleh data tambahan dilakukan perhitungan koefisien kolerasi yang dikenal dengan Teknik kolerasi *product moment*, dengan rumus:

Rumus yang dipergunakan adalah rumus korelasi product moment:

$$r_{xy} = \frac{n \sum_{i=1}^n x_i y_i - (\sum_{i=1}^n x_i)(\sum_{i=1}^n y_i)}{\sqrt{(n \sum_{i=1}^n x_i^2 - (\sum_{i=1}^n x_i)^2)(n \sum_{i=1}^n y_i^2 - (\sum_{i=1}^n y_i)^2)}$$

Keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi antara skor butir soal dengan skor total

x_i = skor butir soal

y_i = skor total setiap siswa

n = banyaknya peserta didik

Hasil indeks korelasi tersebut untuk selanjutnya dibandingkan dengan r tabel.

C. Hasil dan Pembahasan

Peneliti yang sekaligus sebagai pengajar mata pelajaran PJOK melakukan observasi selama penelitian baik disaat pembelajaran berlangsung maupun hinggapengambilan data angket dan tes hasil belajar (THB) di akhir pembelajaran yaitu dengan melihat hasil UAS pada semester gasal Tahun ajaran 2022-2023 setelah penerapan GSM (gerakan sekolah menyenangkan).

Peneliti yang sekaligus menjadi pelaksana GSM (gerakan sekolah menyenangkan mengajak seluruh siswa kelas V SDN Pernajuh Socah Kecamatan Bangkalan untuk bersama-sama menerapkan GSM (gerakan sekolah menyenangkan khususnya pada mata pelajaran PJOK).

Dalam pelaksanaan observasi, siswa diajak untuk berolah raga diluar lingkungan sekolah yaitu ke area luar sekolah yang jangkauannya tidak terlalu jauh dengan pertimbangan siswa tidak merasa terlalu lelah ketika kembali ke sekolah, sebab kegiatan ini dilakukan dengan berjalan kaki.

Di lain kesempatan, peneliti yang sekaligus guru mata pelajaran PJOK mengajak siswa untuk mempercantik atau dengan kata lain emmpერindah lingkungan sekolah dengan cara-cara yang menyenangkan dan mudah untuk dilakukan. Seperti menghias taman dan membersihkan taman serta leingkungan sekolah dari sampah, kegiatan menanam tanaman hias untuk memperindah, serta membuat hiasan-hiasan dinding di area lingkungan sekolah seperti di kelas-kelas, koridor sekolah dan beberapa tempat belajar. Hal ini bertujuan agar suasana sekolah menjadi lebih indah dan cantik agar siswa lebih bersemangat dalam belajar.

Selain yang disebutkan di atas, peneliti juga mengajak seluruh siswa kelas V untuk lebih giat mengunjungi perpustakaan yangsebelumnya ruang perpustakaan juga ikut menjadi target dalam pelaksanaan GSM (gerakan sekolah menyenangkan yaitu dengan menghias dinding perpustakaan, menata buku-buku serta merapikan dan membersihkan area perpustakaan,

dengan tujuan ruang perpustakaan juga mampu menjadi tempat sarana siswa mencari sumber ilmu dengan suasana yang menyenangkan.

Peneliti juga berkeinginan untuk menumbuhkan semangat membaca yang tidak hanya dalam konsep kaku yaitu siswa membaca dengan mencari tempat masing-masing, namun dengan cara siswa melingkar dan saling berdiskusi khususnya pada materi mata pelajaran PJOK yang bersifat teori sebelum melaksanakan praktek, sebab pada mata pelajaran PJOK yang syarat dengan proses pembelajaran praktek yang ranah psikomotoriknya lebih dominan.

Selama proses observasi nampak bahwa siswa merasa nyaman, *enjoy*, serta menikmati proses pelaksanaan GSM (gerakan sekolah menyenangkan) yang berlangsung. Hal itu menjadi indikasi positif terhadap keberhasilan pelaksanaan GSM (gerakan sekolah menyenangkan).

Untuk mengetahui respon siswa terhadap GSM (gerakan sekolah menyenangkan) maka Siswa Kelas V SDN Pernajuh, maka langkah pertama yang akan dilakukan peneliti adalah seperangkat UAS yang dalam bentuk THB (tes hasil belajar) dan angket. yang terdiri dari 26 responden sedangkan angket itu sendiri terdiri dari 13 pertanyaan dengan dua pilihan jawaban yaitu Ya atau Tidak.

Dapat disimpulkan dari rekap data di atas, secara keseluruhan penerapan Gerakan Sekolah Menyenangkan (GSM) terhadap Hasil belajar Mata Pelajaran Pjok Siswa Kelas V SDN Pernajuh Kecamatan Socah Kabupaten Bangkalan dari soal nomor 1 sampai 13 jawaban rata-rata berada di atas 70%

Hal di atas didukung oleh hasil THB siswa yang merupakan rekapitulasi hasil UAS melalui THB siswa kelas V tahun ajaran 2022-2023 nampak bahwa terdapat 87,63% dari keseluruhan siswa yang mendapat nilai \geq KKM.

r table untuk $n=26$ adalah 0,388 dengan taraf signifikan 5%. Dari hasil perhitungan r hitung diperoleh 0,84 dan dibandingkan dengan r table 0,388 terlihat bahwa lebih besar r hitung dibandingkan r table, artinya ada Pengaruh Gerakan Sekolah Menyenangkan (GSM) terhadap Hasil belajar Mata Pelajaran Pjok Siswa Kelas V SDN Pernajuh Kecamatan Socah Kabupaten Bangkalan

D. Simpulan

Berdasarkan data dan analisis data yang telah disebutkan tentang Pengaruh Gerakan Sekolah Menyenangkan (GSM) terhadap Hasil belajar Mata Pelajaran Pjok Siswa Kelas V SDN Pernajuh Kecamatan Socah Kabupaten Bangkalan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing di kelas V SDN Pernajuh Kecamatan Socah Kabupaten Bangkalan dikategorikan **baik**. Hal ini terbukti dari angket yang sudah dianalisa karena rata-rata berada diatas 70%
2. Berdasarkan hasil penghitungan korelasi product moment Gerakan Sekolah Menyenangkan (GSM) terhadap Hasil belajar Mata Pelajaran Pjok Siswa Kelas V SDN Pernajuh Kecamatan Socah Kabupaten Bangkalan menggunakan rumus product moment dengan nilai perhitungan yang diperoleh dari koefisien korelasi (r) sebesar 0,84 lebih besar daripada r table, baik taraf signifikansi 10% dengan nilai maupun pada signifikansi 5%. Adapun pengaruh yang ditimbulkan adalah tergolong sangat tinggi, hal ini berdasarkan “ r ” dengan nilai 0,84 yang terletak antara 0,800 – 1,00 yang mana interpretasinya adalah sangat tinggi. Dengan demikian, hipotesa penelitian H_a yang diajukan dapat **diterima** artinya ada Pengaruh Gerakan Sekolah Menyenangkan (GSM) terhadap Hasil belajar Mata Pelajaran Pjok Siswa Kelas V SDN Pernajuh Kecamatan Socah Kabupaten Bangkalan,

E. Daftar Pustaka

- Asmani, J.M.. 2011. 7 Tips Aplikasi PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan, Menciptakan Metode Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas. Jogjakarta: Diva Press
- Budiningsih, C.A. 2005. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta
- Hardani, S.Pd, M.Si Nur Hikmatul Auliya Hermina Andriani, M.Si Roushandy Asri Fardani, S.Si, M.Pd Jumari Ustiawaty, M.Si Evi Fatmi Utami, M.Farm, Apt Dhiki Juliana Sukmana, S.Si, M.Sc Ria Rahmatul Istiqomah, M.I.kom.2020. Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif. Yogyakarta: Pustaka ilmu
- Indah Sariyanti, Efektivitas Media Kreasi (Al-Ibrohimy Tv) Dalam Menyiarkan Kegiatan Pesantren

- Muhammad Thobroni and Arif Mustofa. 2012. Belajar Dan Pembelajaran Yogyakarta: ArRuzz Media.
- Pranyoto, V.S. 2019. Sleman Menggelar Workshop Gerakan Sekolah Menyenangkan. Yogyakarta : Antara. Yang di akses melalui <https://jogja.antaranews.com/amp/berita/396694/sleman-menggelar-workshopgerakan-sekolah-menyenangkan>
- Raharjo, S.B. dan Yuliana, L 2016. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Manajemen Sekolah Untuk Mencapai Sekolah Unggulan yang Menyenangkan: Studi Kasus di SMA N 1 Pakem Sleman Yogyakarta. Jakarta: Balitbang Kemendikbud
- Rusmono. 2012. Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning Itu Perlu untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru. Bogor: Penerbit Galia Indonesia
- S. Margono.2010. Metode Penelitian Pendidikan. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Sudaryono,.2016. Metode Penelitian Pendidikan, Jakarta: Prenada Media Group
- Sugiyono.2015. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D .Bandung: Alfabeta
- Suharsimi Arikunto. 2010. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik .Jakarta: PT. Rineka Cipta,
- Masruri, A. 2022. aplikasi manajemen berbasis sekolah melalui program gerakan sekolah menyenangkan (gsm) di madrasah ibtidaiyah al-husna pondok aren tangerang selatan. Alim | Journal of Islamic Education, 4(2)
- Novri Yanti. 2013. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 11 Padang Tahun Pelajaran 2011/2012,|| Jurnal Pendidikan Ekonomi 2, no. 5
- Nudin, B., dkk. 2020. Jurnal Manajemen Pendidikan Islam: Manajemen Gerakan Sekolah Menyenangkan dalam Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) di SD Negeri Buayan Kebumen. Yogyakarta: Manageria.
- Trinova, Z. 2012. Jurnal Al-Ta'lim: Hakikat Belajar dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik. Padang: Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan (LPTK) Fakultas Tarbiyah IAIN Imam Bonjol

JEMI

JURNAL EDUKASI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Vol. 1, No. 2, Oktober 2023

ISSN:

<https://ejournal.stital.ac.id/index.php/jemi>

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Jakarta: Citra Umbara