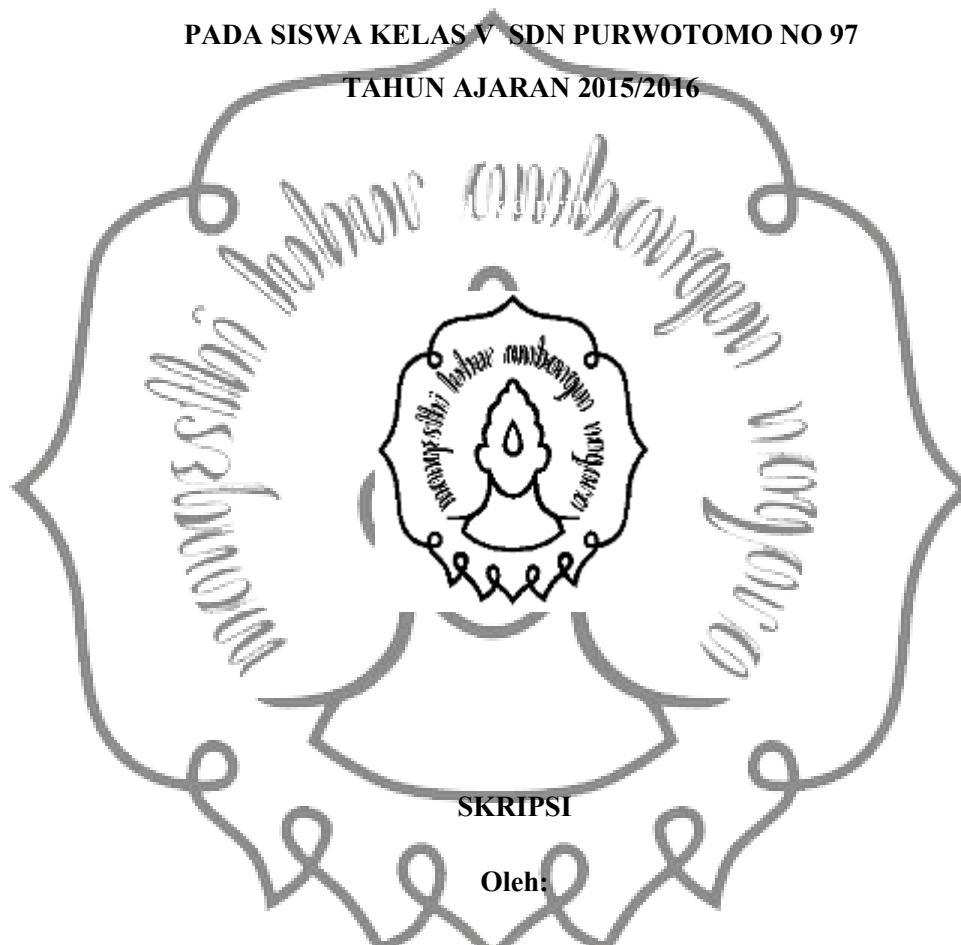


JURNAL SKRIPSI

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR GERAK DASAR PERMAINAN
ROUNDERS MELALUI MODIFIKASI ALAT PEMBELAJARAN
PADA SISWA KELAS V SDN PURWOTOMO NO 97
TAHUN AJARAN 2015/2016**



SKRIPSI

Oleh:

EKO WAHYU WIDYATMOKO

K4612050

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SEBELAS MARET

SURAKARTA

Mei 2016

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR GERAK DASAR PERMAINAN
ROUNDERS MELALUI MODIFIKASI ALAT PEMBELAJARAN
PADA SISWA KELAS V SDN PURWOTOMO NO 97
TAHUN AJARAN 2015/2016**

Eko wahyu widyatmoko
K4612050

Pembimbing I : Drs. Agus Mukholid, M.Pd
Pembimbing II : Dra. Hanik Liskustyawati, M.Kes

Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan,
Universitas Sebelas Maret Surakarta
Email : ekowahyuwidyatmoko@gmail.com

ABSTRAK

Eko Wahyu Widyatmoko. **UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR GERAK DASAR PADA PERMAINAN ROUNDERS MELALUI MODIFIKASI ALAT PEMBELAJARAN PADA SISWA KELAS V SDN PURWOTOMO NO 97 SURAKARTA TAHUN AJARAN 2015/2016.** Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret Surakarta, Mei 2016.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar gerak dasar pada permainan rounders siswa melalui penerapan modifikasi alat pembelajaran pada siswa kelas V SDN Purwotomo No 97 Laweyan Tahun Ajaran 2015/2016.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan dalam satu siklus, dengan 2 kali pertemuan masing – masing pertemuan terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN Purwotomo No 97 Laweyan yang berjumlah 21 siswa yang terdiri dari 10 iswa putra dan 11 siswa putri. Sumber data penelitian ini berasal dari guru dan siswa. Teknik pengumpulan data adalah dengan observasi, penilaian hasil belajar gerak dasar permainan rounders. Validitas data menggunakan teknik triangulasi. Analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif yang didasarkan pada analisis kualitatif dengan prosentase.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar gerak dasar pada permainan rounders . Pada pra siklus hasil belajar gerak dasar mencapai 20% atau sebanyak 7 siswa dari 21 siswa telah mencapai kriteria tuntas. Pada aspek psikomotor pra siklus, siswa yang mencapai kriteria tuntas 20%, aspek kognitif siswa yang mencapai kriteria tuntas 22% dan aspek afektif siswa yang mencapai kriteria tuntas sebesar 20 %. Pada siklus I, hasil belajar gerak dasar permainan rounders mencapai 80 % atau sebanyak 18 siswa dari 21 siswa telah mencapai kriteria tuntas,pada aspek

psikomotor siswa yang mencapai tuntas 80 %, aspek kognitif siswa yang mencapai tuntas 80% dan aspek afektif siswa yang mencapai tuntas sebesar 80%. Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa melalui penerapan modifikasi alat pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar gerak dasar pada permainan rounders.

Simpulan penelitian ini adalah penerapan modifikasi alat pembelajaran meningkatkan hasil belajar gerak dasar pada permainan rounders pada siswa kelas V SDN Purwotomo No 97 SURAKARTA TAHUN AJARAN 2015/2016.

Kata kunci : hasil belajar, gerak dasar permainan rounders, penerapan modifikasi alat Pembelajaran

ABSTRACT

Eko Wahyu Widyatmoko. EFFORTS TO IMPROVE ON THE BASIS OF LEARNING GAME *rounders* MOTION THROUGH LEARNING TOOL MODIFICATION IN CLASS V SDN PURWOTOMO NO 97 Surakarta 2015/2016 ACADEMIC YEAR. Thesis, the Faculty of Education, Sebelas Maret University of Surakarta, May 2016.

This study aims to improve the learning outcomes of basic motion on the game rounders students through the application modifications learning tools in class V SDN Purwotomo No 97 Laweyan Academic Year 2015/2016. This research is a classroom action research (PTK). Research executed in one cycle, with two meetings each - each meeting consisted of planning, action, observation, and reflection. The subjects were students of class V SDN Purwotomo No 97 Laweyan totaling 21 students consisting of 10 men and 11 students ISWA daughter. The data source of this research comes from teachers and students. Data collection techniques are observation, assessment of learning outcomes rounders game. The validity of the data using triangulation techniques. Data analysis using descriptive analysis technique that is based on a qualitative analysis by percentage.

The results of this study indicate that the results of learning basic movement in the game rounders. In the pre-cycle learning outcomes of basic motion reaches 20% or as much as 7 students from 21 students have reached the completion criteria. In psychomotor aspects of pre-cycle, students who achieve 20% completion criteria, the cognitive aspects of students who achieve 22% completion criteria and affective aspects of students who achieve complete criteria of 20%. In the first cycle, the result of learning the basic motion game of rounders at 80% or a total of 18 students from 21 students have achieved the criteria completely, on aspects of psychomotor students who achieve a complete 80%, the cognitive

aspects of students who achieve a complete 80% and affective aspects of students who achieve complete by 80%. Based on these data indicate that through the application of modified learning tool to improve learning outcomes on the basis of motion rounders game.

The conclusions of this research is the application of a modified learning tool to improve learning outcomes basic motion on the game rounders in class V SDN Purwotomo No 97 Surakarta 2015/2016 ACADEMIC YEAR.

Key words: learning outcomes, basic motion game of rounders, application customization tools Learning

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan melalui aktivitas jasmani atau olahraga. Yang membedakan pendidikan jasmani dengan mata pelajaran lain adalah alat yang digunakan yaitu gerak insani, manusia yang bergerak secara sadar. Gerak itu dirancang secara sadar oleh gurunya dan diberikan dalam situasi yang tepat, agar dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak didik. Melalui pendidikan jasmani yang diarahkan dengan baik, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan yang berguna bagi pengisian waktu senggang, terlibat dalam aktivitas yang kondusif untuk mengembangkan hidup sehat, berkembang secara sosial, dan menyumbang pada kesehatan fisik dan mentalnya. Pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani didalamnya diajarkan beberapa macam cabang olahraga dan permainan yang terangkum dalam kurikulum pendidikan jasmani. Di dalam silabus

KTSP Sekolah dasar kelas V dituliskan, **Standar Kompetensi** : 6. *Mempraktikkan gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.* **Kompetensi Dasar** : 6.1 *Mempraktikkan gerak dasar berbagai gerakan yang bervariasi dalam permainan bola kecil beregu dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerjasama regu, sportivitas, dan kejujuran.* Permainan bola kecil adalah permainan yang diajarkan di dalam pendidikan jasmani, salah satunya ialah *Rounders*.

Permainan *Rounders* adalah salah satu bentuk olahraga yang meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar, karena permainan ini memiliki beberapa kegiatan gerak dasar seperti lari, lempar, tangkap, dan menghindar. *Rounders* merupakan bentuk permainan bola kecil dengan teknik dasar yang hampir sama dengan permainan kasti yaitu memukul, melempar dan

menangkap. Perbedaan hanya pada permainan kasti ada regu penjaga yang bertugas sebagai pelempar atau pemberi bola kepada si pemukul. Namun pada permainan *Rounders* si pemukul sendiri yang melambungkan bola dan kemudian memukulnya. Permainan ini tidak hanya mengandalkan keterampilan memukul dan kecepatan berlari saja, namun sangat dibutuhkan juga keterampilan “lempar-tangkap bola” yang baik. Karena dalam permainan *Rounders* sangat mengandalkan keakuratan dan ketepatan dalam melempar dan menangkap bola. Penguasaan gerak dasar lempar-tangkap yang baik diharapkan dapat meningkatkan kerjasama yang baik dalam melakukan permainan *Rounders*.

Permainan *Rounders* diajarkan dalam pendidikan jasmani di tingkat Sekolah Dasar, salah satunya di SD Negeri Purworomo no 97 Surakarta. Pembelajaran *Rounders* tidak dikemas terlebih dahulu namun langsung pada materi inti. Saat dilakukan pengamatan peserta didik sedang bermain *Rounders*, terlihat jelas peserta didik belum begitu menguasai gerak dasar dalam bermain *Rounders*, terutama dalam melakukan lempar-tangkap bola. Sebagian dari peserta didik lebih memilih menghindar karena takut melakukan kesalahan baik saat melakukan keputusan untuk melempar maupun menangkap bola. Sehingga

kurang memberikan kontribusi dalam permainan dan berakibat pula pada nilai yang masih jauh dari hasil yang diharapkan. Berdasarkan hasil nilai yang didapat dari guru yakni untuk aspek psikomotor hanya 7 peserta didik yang nilainya diatas 75. Sedangkan menurut penilaian keseluruhan baik afektif, kognitif maupun psikomotor, yaitu hanya 7 peserta didik (20%) yang mendapatkan nilai di atas KKM, sisanya yaitu 14 peserta didik (80%) belum mencapai KKM. Jadi dari jumlah keseluruhan peserta didik yaitu 21, yang memiliki kemampuan cukup dalam melempar dan menangkap bola dengan baik tidak lebih dari setengah jumlah keseluruhan.

Diperlukan usaha dari guru untuk dapat meningkatkan hasil belajar gerak dasar lempar-tangkap bola dalam permainan *Rounders*. Salah satu pendekatan dalam pembelajaran yang dapat digunakan dalam hal ini adalah dengan pendekatan pembelajaran melalui permainan atau bermain. Bermain adalah dunia anak, sambil bermain anak belajar. Dunia anak memang menakutkan, mengandung aneka ragam pengalaman yang menyenangkan, dilengkapi berbagai kesempatan untuk memperoleh pembinaan. Bila guru masuk ke dalam dunia anak, dapat membantu anak-anak untuk mengembangkan pengetahuannya, mengasah kepekaan rasa hatinya serta memperkaya

keterampilannya. Guru pendidikan jasmani Sekolah Dasar dalam praktek mengajarnya harus membawa anak riang dan gembira agar anak tidak merasa bosan. Model pendekatan modifikasi alat dalam pembelajaran pendidikan jasmani di Sekolah Dasar diharapkan mampu mengatasi permasalahan tersebut. Pendekatan bermain adalah sebuah model pembelajaran untuk mendorong peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mendapatkan pengalaman lebih banyak dalam pendidikan jasmani yang sifatnya menarik, dan tidak membosankan yang sesuai dengan karakter peserta didik yang tergolong anak-anak yang masih suka bermain sehingga bisa direspon dengan baik oleh peserta didik.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas maka akan diadakan penelitian tindakan kelas dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Melalui Modifikasi alat Pada Siswa Kelas V SD Negeri Purwotomo no 97 Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016”.

METODE PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di SD Negeri Purwotomo no 97 Surakarta. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan pada bulan April 2016. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri

Purwotomo no 97 Surakarta tahun ajaran 2015/2016 yang berjumlah 21 peserta didik. Dengan rincian peserta didik putra : 10 anak dan peserta didik putri : 11 anak.

Jenis data dalam Penelitian Tindakan Kelas ini berupa hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran gerak dasar lempar tangkap bola dan sumber data dalam penelitian ini adalah peserta didik dan guru.

Teknik pengujian validitas data pada Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan triangulasi yang merupakan salah satu cara yang digunakan untuk peningkatan validitas data dalam penelitian. Triangulasi data, triangulasi sumber, dan triangulasi metode.

Data dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus Penelitian Tindakan Kelas dianalisis secara deskriptif komparatif dan analisis kritis untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran.

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah atau tahap-tahap yang harus dilalui oleh peneliti dalam menerapkan metode yang akan digunakan dalam penelitian. Menurut Agus Kristiyanto (2010:54) langkah-langkah PTK pada prinsipnya meliputi 4 (empat) langkah pokok pada setiap siklusnya. Keempat langkah tersebut meliputi, (1) perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi,

dan (4) refleksi. Langkah-langkah tersebut merupakan satu kesatuan tindakan yang disebut sebagai satu siklus tindakan

Adapun tahap-tahap siklus dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) tersebut dipaparkan sebagai berikut:

1) Tahap Perencanaan
(*planning*)

Tahap ini adalah tahapan awal dalam melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Secara garis besar pelaksanaannya meliputi:

- a. Pembuatan skenario pembelajaran
- b. Persiapan saran dan prasarana pembelajaran
- c. Persiapan instrumen penelitian untuk pembelajaran
- d. Simulasi pelaksanaan tindakan.

Pada tahap ini peneliti utama dan kolaborator telah bekerjasama untuk menyusun perencanaan tindakan yang akan dilakukan dalam bentuk skenario pembelajaran dan indikator-indikator capaian pada tiap siklusnya, indikator tersebut merupakan tolak ukur

menentukan apakah dapat dilaksanakan siklus selanjutnya atau harus kembali ke siklus I.

2) Tahap Pelaksanaan
(*Action*)

Tahap pelaksanaan tindakan adalah tahap untuk implementasi skenario yang telah direncanakan. Pelaksanaan tersebut harus berjalan secara alamiah bukan di *treatment*-kan seperti penelitian eksperimen. Peneliti utama dan kolaborator harus benar-benar yakin bahwa kesepakatan dalam skenario itu dapat dilaksanakan.

3) Tahap Observasi
(*Observation*)

Tahap Observasi yaitu tahap pengamatan terhadap kejadian yang terjadi saat pelaksanaan tindakan oleh peneliti utama dan kolaborator. Pengamatan dilakukan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat pada tahap perencanaan. Peneliti utama dan kolaborator berperan sebagai observer yang bertugas untuk mencatat hal-hal yang diamati saat itu juga, sehingga menghasilkan data yang dapat digunakan sebagai dasar penyusunan

refleksi dalam setiap akhir siklusnya.

4) Tahap Refleksi (*Reflecting*)

Tahap refleksi pada dasarnya adalah bentuk perenungan yang mendalam dan lengkap terhadap segala sesuatu yang terjadi. Refleksi pada akhir siklus merupakan *sharing of idea* yang terjadi antara peneliti utama dengan kolabolator tentang segala sesuatu yang telah direncanakan. Bisa diartikan tahap refleksi merupakan tahap evaluasi untuk membuat keputusan akhir siklus.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Sebelum melaksanakan proses penelitian tindakan kelas, terlebih dahulu peneliti melakukan kegiatan survey awal untuk mengetahui keadaan nyata yang ada di lapangan. Hasil kegiatan survey awal tersebut adalah sebagai berikut :

- a. Peserta didik kelas V SD Negeri Purwotomo no 97 tahun ajaran 2015/2016, yang mengikuti materi permainan bola *Rounders* adalah 21 peserta didik, yang terdiri dari 10 peserta didik putra dan 11 peserta didik putri. Dilihat

dari proses pembelajaran lempar tangkap bola dan bermain *Rounders*, dapat dikatakan proses pembelajaran dalam kategori kurang berhasil.

- b. Peserta didik kurang memiliki perhatian dan motivasi dalam pembelajaran, sebab metode mengajar masih berpusat pada guru (*teacher oriented*) yang menyebabkan peserta didik mudah jenuh dalam pembelajaran.
- c. Menurut para peserta didik, pembelajaran lempar tangkap bola dan bermain *Rounders* sangat membosankan karena pembelajaran hanya begitu saja. Dari hasil pengamatan, hanya peserta didik yang aktif saja yang senang dengan pembelajaran, sedang peserta didik yang lain lebih memilih untuk duduk-duduk saja dan melihat.
- d. Dari hasil pengamatan peneliti, ketika peserta didik melakukan gerakan lempar tangkap bola dan bermain *Rounders* mereka seenaknya sendiri, tidak sesuai

dengan instruksi yang diberikan guru ketika memberi penjelasan diawal pembelajaran inti. Sehingga guru harus mengulang-ulang penjelasan cara melakukan lempar tangkap bola dengan benar kepada setiap peserta didik yang melakukan. Selain itu guru juga harus memberi koreksi yang sama kepada setiap peserta didik yang melakukan kesalahan yang sama, karena banyak peserta didik yang tidak memperhatikan ketika guru mengoreksi peserta didik lain yang sedang melakukan. Seharusnya peserta didik tidak mengulangi kesalahan yang sama yang dilakukan oleh peserta didik lain apa bila mereka memperhatikan guru ketika memberi penjelasan atau mengoreksi gerakan peserta didik.

- e. Dilihat dari hasil penilaian guru penjaskes pada materi lempar tangkap bola *Rounders*, kelas V SD Negeri Purwotomo no 97 kemampuan peserta didik dalam melakukan lempar tangkap bola

hanya 20 % saja yang dapat tuntas.

- f. Guru belum menemukan metode dan media pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran yang monoton atau konvensional mengakibatkan motivasi belajar peserta didik menurun, perhatian peserta didik pada pembelajaranpun kurang sehingga akan berdampak pada rendahnya kemampuan dan hasil belajar lempar tangkap bola permainan *Rounders*.

Berdasarkan hasil diskripsi rekapitulasi data awal sebelum diberikan tindakan maka dapat dijelaskan bahwa mayoritas peserta didik belum menunjukkan hasil yang baik, persentase ketuntasan belajar 43,59%, dengan kriteria baik adalah 12,82%, cukup 30,77%, kurang 15,38%, dan kurang sekali 41,03%.

Melalui diskripsi data awal yang telah diperoleh tersebut masing-masing aspek menunjukan kriteria keberhasilan pembelajaran yang kurang sekali. Maka akan dilakukan tindakan dalam rangka untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran padapeserta didik kelas IV SD Negeri Purwotomo no 97 tahun ajaran 2015/2016.

Dari hasil observasi awal, ada satu siklus terlebih dahulu yang diterapkan untuk menyelesaikan dan menjawab permasalahan yang terjadi di dalam kelas. Bilamana satu siklus tersebut belum mencapai target dilanjutkan ke siklus berikutnya. Pada siklus yang diterapkan menggunakan model pembelajaran bermain yang sesuai dengan materi pembelajaran dan juga menerapkan metode pembelajaran yang sudah dimodifikasi. Untuk mengetahui adanya perubahan dari proses yang diakibatkan oleh tindakan tersebut, maka evaluasi akan dilakukan dengan cara melakukan observasi dan penilaian setiap tindakan tersebut. Sehingga pengamatan (observasi) dan penilaian dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Dari hasil observasi dan penilaian tersebut kemudian dilakukan analisa, evaluasi dan refleksi untuk merencanakan tindakan selanjutnya. Pelaksanaan tindakan akan dilakukan 1 siklus terlebih dahulu, Dalam 1 siklus terdiri atas 4 tahapan, yaitu: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan Tindakan, (3) Observasi dan Interpretasi, (4) Analisis dan Refleksi.

Penelitian ini dilaksanakan dalam satu siklus terlebih dahulu, dalam satu siklus terdiri dari tiga pertemuan. Setiap pertemuan alokasi waktu 2 x 35 menit (2 jam pelajaran). Adapun hasil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Siklus 1

Berdasarkan data dan kondisi awal kemampuan dan hasil belajar gerak dasar lempar tangkap bola dalam permainan *Rounders* peserta didik kelas V SD Negeri Purwotomo no 97 tahun ajaran 2015/2016, maka persentase nilai perlu ditingkatkan dengan pembelajaran yang tepat yaitu membuat peserta didik tertarik, tidak bosan, menjadi suka berolahraga dan mudah melakukannya dengan cara menggunakan model pendekatan modifikasi alat dalam pembelajaran. Penggunaan model pendekatan modifikasi alat merupakan bentuk pembelajaran yang dapat menimbulkan ketertarikan, kemudahan sehingga rasa senang muncul pada peserta didik. Pada siklus pertama pembelajaran lempar tangkap bola menggunakan model pendekatan modifikasi alat dalam pembelajaran berupa Pemukul yang di perbesar penampangnya dan bola yang diganti dengan bola plastik berisikan kertas. Siklus 1 dilakukan selama 2 kali pertemuan.

Rencana Tindakan Siklus I

Kegiatan perencanaan tindakan 1 peneliti dan guru penjas yang bersangkutan (mitra kolaboratif) mendiskusikan rancangan tindakan yang akan dilakukan dalam proses penelitian ini, seluruh rencana tindakan siklus I termuat dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) siklus I. Melalui RPP siklus I tersebut maka

disepakati bahwa pelaksanaan siklus I di adakan selama 3 kali pertemuan. Peneliti dan kolaborator merancang rencana pelaksanaan tindakan siklus I sebagai berikut:

- 1) Peneliti bersama kolabolator merancang model pembelajaran dengan pendekatan bermain, untuk mengoptimalkan kemampuan dan hasil belajar lempar tangkap bola dalam permainan *Rounders*.
- 2) Peneliti dan kolaborator menyusun Rencana Pelaksanan Pembelajaran (RPP) lempar tangkap bola *Rounders* dimana pelaksanaannya menggunakan model pendekatan modifikasi alat. Dengan menyusun beberapa bentuk permainan pembelajaran dapat digunakan untuk menarik minat peserta didik melakukan gerakan lempar tangkap bola dengan benar.
- 3) Peneliti dengan guru menyiapkan media bantu pelajaran penjas yang akan digunakan dalam pelaksanaan proses pembelajaran lempar tangkap bola seperti : bola *Rounders*, bola tennis, bola

plastic, bola sepak, kaleng , kardus berwarna, tiang penyangga, tali rafia dan *cones / mark*.

- 4) Peneliti dan kolaborator menyusun instrumen penelitian berupa tes dan non tes serta lembar pengamatan (observasi) pembelajaran. Instrumen non tes dinilai berdasarkan pedoman observasi yang dilakukan oleh peneliti dan guru dengan mengamati aktivitas dan sikap peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung dan melalui formulir penilaian / rubrik penilaian peserta didik yang tercantum dalam RPP.

Pelaksanaan Tindakan I

Tindakan I dilaksanakan dua kali pertemuan, yakni pada jam pelajaran penjasorkes hari kamis tanggal 7 April 2016, 14 April 2016 di halaman Sekolah SD Negeri Purwotomo no 97, dan pada tanggal 21 April 2016 dilaksanakan di kelas. Masing-masing pertemuan dilaksanakan selama 2 x 35 menit. Sesuai dengan RPP pada siklus I ini pembelajaran dilakukan oleh peneliti dan guru kelas yang bersangkutan, dan

sekaligus melaksanakan observasi dan penilaian terhadap proses pembelajaran yang dibantu oleh kolaborator.

Materi pada pelaksanaan tindakan I, pertemuan pertama pada hari senin, 7 April 2016 adalah mempraktekan gerakan lempar tangkap bola dengan beberapa bentuk permainan yang telah disusun dalam RPP. Selama tindakan I berlangsung, dilakukan juga pengamatan dan penilaian terhadap aktivitas dan gerak peserta didik terkait dengan materi lempar tangkap bola permainan *Rounders* selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun urutan pelaksanaan tindakan yang telah direncanakan dalam RPP adalah :

- 1) Peserta didik disiapkan, berdoa, presensi, memberikan motivasi dan penjelasan materi lempar tangkap bola permainan *Rounders*.
- 2) Guru memberikan pemanasan dalam bentuk permainan, guru menjelaskan permainannya yaitu permainan kucing dan tikus kemudian peserta didik melaksanakannya.
- 3) Peserta didik mempraktikkan gerakan lempar tangkap bola dengan diawali dengan mengenal bola terlebih dahulu.

4) Peserta didik mempraktikkan gerakan lempar tangkapbola dengan melakukan lempar tangkap berpasangan dengan teman, dengan jarak 4 hingga 6 meter dan berotasi atau bergantian.

5) Peserta didik mempraktikkan gerakan lempar tangkapbola dengan sasaran tembok, dengan jarak 2 hingga 4 meter dan berotasi atau bergantian.

6) Peserta didik mempraktikkan gerakan memukul dengan lat yang sudah di modifikasi

7) Peserta didik mempraktikkan gerakan lempar tangkap bola dengan alat yang sudah .di modifikasi

8) Evaluasi pelaksanaan pembelajaran dan mengoreksi kesalahan-kesalahan yang terjadi selama pembelajaran.

9) Peserta didik berdoa dan dibubarkan.

Materi pada pelaksanaan tindakan I, pertemuan ke dua senin14 April 2016 adalah memberikan permainan baru yang lebih menekankan

permainan dengan sistem diperlombakan. Selama proses pembelajaran berlangsung peneliti dan kolaborator melakukan pengamatan dan penilaian terhadap aktivitas dan gerakan-gerakan setiap peserta didik yang terkait materi gerakan lempar tangkap bola permainan *Rounders*.

Urutan pelaksanaannya sebagai berikut:

- 1) Peserta didik dibariskan, berdoa, presentasi dan memberi penjelasan materi.
- 2) Peserta didik melakukan pemanasan dengan permainan kupu-kupu hinggap yang sebelumnya sudah dijelaskan oleh guru.
- 3) Peserta didik mempraktikkan gerakan lempar-tangkap bola dengan sasaran kardus, dengan jarak 2 hingga 4 meter dan berotasi atau bergantian.
- 4) Peserta didik mencoba gerakan lempar tangkap bola dengan melempar bola ke sasaran bola yang digantung dengan jarak 4 hingga 6 meter.
- 5) Peserta didik mempraktekkan gerakan lempar tangkap bola dengan dengan permainan berkelompok. setiap kelompok

berusaha melempar sasaran bola besar untuk diarahkan ke daerah kelompok lainnya.

- 6) Peserta didik mempraktekkan gerakan lempar tangkap bola dengan dengan permainan berkelompok yaitu permainan bola dan tangan. Setiap kelompok berusaha melempar kaleng yang sudah ditata di daerah lawan.
- 7) Evaluasi pelaksanaan pembelajaran dan mengkoreksi kesalahan-kesalahan yang terjadi ketika peserta didik melakukan gerak dasar lempar tangkap bola.
- 8) Peserta didik berdoa dan dibubarkan.

Observasi dan Interpretasi Tindakan I

Hasil pengamatan terhadap perubahan tindakan yang di berikan pada siklus satu ini ternyata mengalami perubahan yang cukup berarti bagi peserta didik dalam memahami gerakan dasar lempar tangkap bola dalam permainan *Rounders* dengan benar. Adanya sistem kompetisi antar kelompok memberikan motivasi bagi peserta didik untuk lebih banyak melakukan gerakan gerakan dasar lempar tangkap bola dengan benar. Dengan pemberian *reward* pada peserta

didik yang dapat melakukan gerakanyangbenar dapat memacu peserta didik untuk lebih berusaha melakukan gerakan dasar lempar tangkap bola dengan benar.

Kesesuaian waktu yang telah di tulis dalam perencanaan pelajaran untuk setiap aspek keterampilan membuat KBM lebih terarah dan terstruktur dengan baik, peserta didik pun dapat menerima pembelajaran dengan lebih baik. Frekuensi melakukan gerakan dasar lempar tangkap bola semakin banyak dengan demikian peserta didik lebih dapat menguasai gerakan dasar lempar tangkap bola dengan benar. Peneliti juga telah berhasil membangkitkan semangatpeserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga penguasaan gerakan dasar lempar tangkap bola di peroleh secara maksimal.

Dengan adanya banyak bentuk permainan dalam setiap tahapan pembelajaran menjadikan kegiatan pembelajaran gerakan dasar lempar tangkap bola menjadi lebih kompetitif dan tidak monoton menjadikan keaktifan peserta didik meningkat yang berdampak pada hasil belajar yang meningkat pula.

Analisis dan Refleksi Tindakan I

Berdasarkan hasil pengamatan guru dan hasil belajar peserta didikyang diperoleh pada siklus satu ini guru dapat mengerti kekurangan-kekurangan

yang telah dialami selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.Penggunaan model pendekatan modifikasi alat dalam pembelajaran membuat peserta didik termotivasi sehingga penguasaan keterampilan gerakan dasar lempar tangkap bola diperoleh secara maksimal.

Peneliti juga telah berhasil membangkitkan semangat peserta didik untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan tertib.Peserta didik juga tidak cepat bosan dengan materi pembelajaran yang diberikan, guru telah mampu memancing respon peserta didik terhadap stimulus yang telah diberikan, peserta didik telah mampu melakukan gerakan dasar lempar tangkap bola dengan baik, walaupun masih ada beberapa peserta didik yang kurang baik.

Dari deskripsi data terlihat bahwa hasil belajar peserta didik sudahbaik dengan memperoleh angka rata-rata hasil evaluasi pada siklus satu 83,32 dan ketuntasan hasil belajar secara klasikal 82,05% , ini berarti secara klasik proses belajar mengajar telah tuntas karena telah melebihi indikator ketuntasan hasil belajar dari 80%, meskipun masih terdapat 3 orang (17,95%) peserta didik yang belum tuntas, hal ini disebabkan karena ada beberapa orang diantara peserta didik masih kurang serius dalam mengikuti pembelajaran sehingga tidak maksimal

mengikuti pembelajaran dan artinya keaktifan dan kemampuan peserta didik meningkat sesuai yang diharapkan dan pembelajaran dinyatakan berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran dengan pendekatan bermain yang di terapkan oleh peneliti dan guru mampu mengatur kondisi kelas, sehingga proses belajar mengajar serta transfer materi dapat berlangsung lebih maksimal, serta penguasaan materi yang di lakukan pada siklus I dapat terlaksana dengan baik, melihat hasil yang diperoleh pada tindakan I maka Penelitian Tindakan Kelas telah memenuhi target dari rencana terget yang telah ditentukan. Dan dirasa sudah optimal sesuai dengan yang diharapkan.

Dengan diterapkannya model pembelajaran pendekatan bermain dapat meningkatkan kemampuan dan hasil belajar peserta didik terhadap pembelajaran lempar tangkap bola *Rounders*, peserta didik memperoleh pengalaman baru dalam proses pembelajaran penjasorkes. Pembelajaran penjasorkes yang pada awalnya membosankan bagi peserta didik, menjadi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Berdasarkan hasil pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas pada peserta didik kelas IV SD Negeri Purwotomo no 97 tahun pelajaran 2015/2016 dapat dinyatakan bahwa terjadi peningkatan kualitas

pembelajaran (baik proses maupun hasil) dari siklus satu.

Peningkatan terjadi pada siklus I setelah diberikan tindakan dengan menerapkan model pendekatan modifikasi alat dalam pembelajaran. Pada siklus I hasil belajar gerakan dasar lempar tangkap bola sudah terlihat ada peningkatan yang begitu optimal. Pelaksanaan siklus I menyebabkan terciptanya proses pembelajaran yang lebih aktif, efektif, efisien, dan menyenangkan sehingga bisa mendukung suatu proses pembelajaran yang berkualitas.

Pada kondisi awal diperoleh hasil ketuntasan belajar yang kurang maksimal. Pada kondisi awal hanya 7 peserta didik (20%) yang mencapai kriteria ketuntasan, sedangkan sisanya belum. Pada akhir siklus I terjadi peningkatan menjadi sejumlah 18 peserta didik (82,05%) mencapai kriteria tuntas. Sampai akhir pertemuan terdapat 3 peserta didik (17,95%) yang belum tuntas.

KESIMPULAN

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dalam 1 siklus dan berdasarkan analisis data yang telah dilakukan diperoleh peningkatan ketuntasan sebagai berikut,

Pada data awal atau pra siklus persentase ketuntasan yaitu 43,59% atau jumlah peserta didik yang dikategorikan tuntas sebanyak 7 peserta

didik dan pada siklus I persentase ketuntasan meningkat menjadi 82,05% atau jumlah peserta didik yang dikategorikan tuntas sebanyak 18 peserta didik dari jumlah keseluruhan peserta didik yaitu 21 peserta didik.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil belajar gerak dasar lempar tangkap bola dalam permainan *Rounders* pada peserta didik kelas IV SD Negeri Purwotomo no 97 Tahun Ajaran 2015/2016.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terselesaikannya artikel ilmiah ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, arahan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada Pembimbing I dan Pembimbing II, serta jajaran redaksi Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi FKIP UNS.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad MK. (2009) *Memahami Karakteristik Anak Sekolah*. Diperoleh 1 Februari 2016 pukul 08.00 dari <http://pgsdic2009.blogspot.com/2009/11/memahami-karakteristik-anak-sekolah.html?m=1>)
- Aunurrahman. (2012) *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Hamdani. (2011) *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia.
- Heryana, D & Verianti, G. (2010) *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta : Pusat Perbukuan, Kementerian Pendidikan Nasional.
- Hidayatullah, M.F. (2008) *Mendidik Anak dengan Bermain*. Surakarta : LPP UNS dan UNS Press.
- Jihad, A & Haris, A. (2012) *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta : Multi Pressindo.
- Kristiyanto, A. (2010) *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Dalam Pendidikan Jasmani Dan Keolahragaan*. Surakarta : UNS Press.
- Kurniawan, N. (2009) *Ciri-ciri Anak Sekolah Dasar*. Diperoleh 1 Februari 2016 pukul 09.30 dari <http://howizer.multiply.com/>)
- Mutohir, T.C & Lutan, R. (2001) *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung : CV. Maulana.
- Pribadi, B.A. (2009) *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT. Dian Rakyat.

Purwandari, R. (2014) *Permainan Edukatif sebagai Media Belajar Anak Usia Dini*. Diperoleh 19 Juni 2016 pukul 20.00 dari <http://riastypurwandari.blogspot.co.id/2014/05/permainan-edukatif-sebagai-media.html>)

Rahyubi, H. (2012) *Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Bandung : Nusa Media.

Rosdiani, D. (2013) *Model Pembelajaran Langsung dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung : Alfabeta.

Sih Mitranto, E & Slamet. (2010) *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Penjas Orkes*. Jakarta : Pusat Perbukuan, Kementerian Pendidikan Nasional.