

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR LEMPAR TANGKAP
BOLA MELALUI METODE PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOY
PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI RANDUGUNTING 7
KOTA TEGAL**

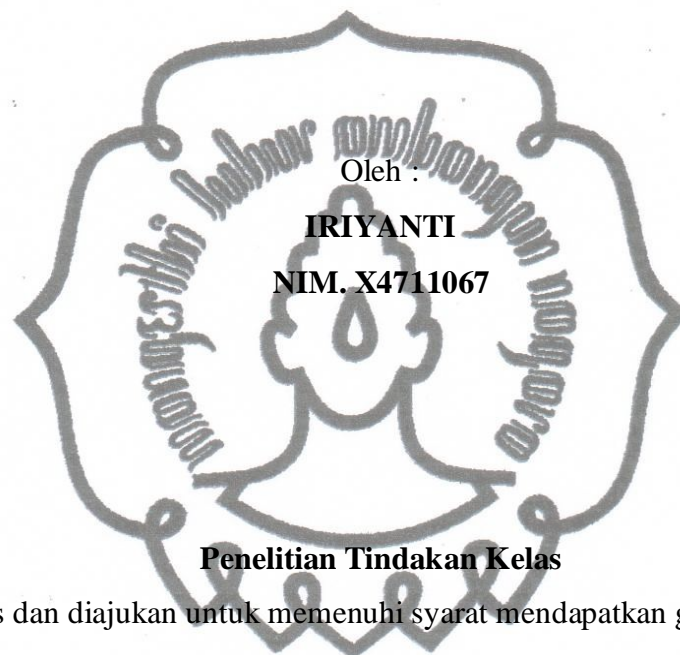


Oleh :
IRIYANTI
NIM. X4711067

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA**

*com***2012** *user*

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR LEMPAR TANGKAP
BOLA MELALUI METODE PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOY
PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI RANDUGUNTING 7
KOTA TEGAL**



Penelitian Tindakan Kelas

Ditulis dan diajukan untuk memenuhi syarat mendapatkan gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Jurusan Pendidikan Olahraga dan Kesehatan

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA**

commit to user
2012

PERSETUJUAN

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Surakarta, Juli 2012

Pembimbing I,



Waluyo, S.Pd, M.Or.
NIP. 19720617 199802 1 001

Pembimbing II,



Hendrig Joko Prasetyo, SPd,M.Or.
NIP.19800805 200801 1 001

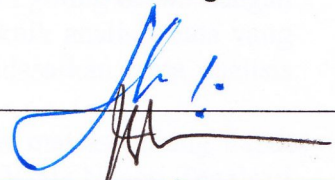
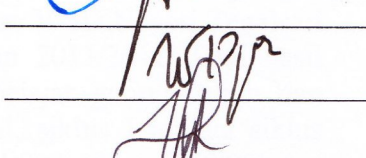

PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Kependidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan

Pada hari : Senin

Tanggal : 30 Juli 2012

Tim Penguji Skripsi

	Nama Terang	Tanda Tangan
Ketua	: Drs. Sapta Kunta Purnama, M.Pd	
Sekretaris	: Islahuzzaman Nuryadin, S.Pd.M.Or	
Anggota I	: Waluyo, S.Pd.M.Or	
Anggota II	: HendrigJoko P, S.Pd.M.Or	

Disahkan oleh :
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sebelas Maret



A.n. Dekan
Pembantu Dekan I

Prof. Dr. rer. nat. Sajidan, M.Si
NIP. 196604151991031002

ABSTRAK

Iriyanti. NIM : X4711067. **UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR LEMPAR TANGKAP BOLA MELALUI METODE PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOY PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI RANDUGUNTING 7 KOTA TEGAL** . Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta. Juli 2012.

Tujuan dari penelitian ini meningkatkan hasil belajar siswa, kualitas dan sikap siswa serta perilaku siswa melalui pendekatan pembelajaran dengan model bermain sehingga siswa lebih berminat, senang, dan memahami ketrampilan lempar tangkap bola sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Adapun subjek yang digunakan adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Randugunting 7 Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal Tahun Pelajaran 2011/2012 berjumlah 32 siswa. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus melalui 4 tahapan, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Sumber data berasal dari guru dan siswa. Teknik pengumpulan data adalah dengan observasi, tes praktek, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan teknis analisis deskriptif dengan menentukan mean atau rerata.

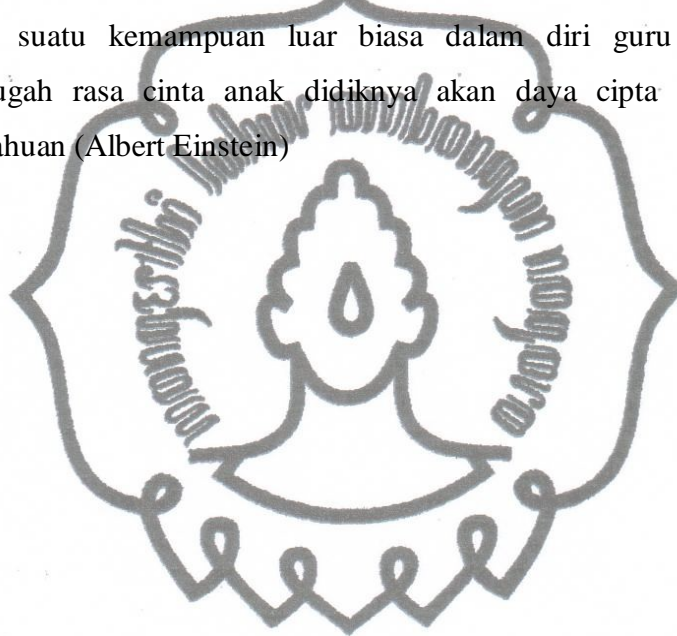
Hasil penelitian ini berupa hasil belajar siswa mengenai kemampuan siswa dalam pembelajaran lempar tangkap bola dalam setiap kondisi yaitu kondisi awal, pembelajaran pada siklus I, dan pembelajaran pada siklus ke 2. Hasil belajar siswa berbentuk *score* total yang diperoleh siswa dalam penelitian dari setiap komponen pembelajaran lempar tangkap bola.

Dari hasil penelitian ini terdapat peningkatan pada hasil belajar siswa dari kondisi awal ke siklus I dan siklus 2, baik dari peningkatan nilai rata-rata pembelajaran lempar tangkap bola rata-rata kondisi awal (71,88 %), rata-rata siklus I (75 %) dan rata-rata siklus 2 (93,75 %). sehingga peningkatan kondisi awal ke siklus 2 sebesar (21,87 %). Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan metode permainan tradisional boy-boy dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV.

Kata kunci: hasil belajar, lempar tangkap bola, metode permainan tradisional boy-boy

MOTTO

1. Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, dan silih bergantinya malam dan siang terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang berakal (Ali Imran:190)
2. Orang yang bisa membuat semua hal yang sulit menjadi mudah dipahami, yang rumit menjadi mudah dimengerti, atau yang sukar menjadi mudah dilakukan, itulah pendidik yang sejati (Ralph Waldo Emerson)
3. Adalah suatu kemampuan luar biasa dalam diri guru bila ia mampu menggugah rasa cinta anak didiknya akan daya cipta kreatif dan ilmu pengetahuan (Albert Einstein)



PERSEMBAHAN



Kupersembahkan skripsi ini untuk:

Keluarga ku, suami, dan anak ku yang menjadi semangat dan motivasi ku

Temam-teman yang selalu membantuku

Teman-teman ku Angkatan '11 FKIP JPOK UNS Surakarta

Almamater

commit to user

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Penelitian Tindakan Kelas dimana kegiatan penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Randugunting 7 Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal.

Penulis menyadari bahwa keberhasilan penyusunan PTK ini tidak terlepas bantuan berbagai pihak baik langsung maupun tidak langsung. Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
2. Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
3. Waluyo, S.Pd, M.Or., Ketua Program Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta, sekaligus sebagai pembimbing I yang telah memberikan motivasi dan arahan dalam menyusun PTK.
4. Hendrig Joko Prasetyo, S.Pd. M.Or, sebagai pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan PTK.
5. Bapak dan Ibu Dosen FKIP JPOK Surakarta yang secara tulus memberikan ilmu dan masukan-masukan kepada penulis.
6. Ibu Ummu Nuroh, Kepala SD Negeri Randugunting 7 Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal, yang telah memberikan izin untuk mengadakan penelitian di sekolah yang dipimpin.
7. Siswa Kelas IV SD Negeri Randugunting 7 Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal yang telah bersedia menjadi sampel penelitian.
8. Semua pihak yang telah membantu terlaksananya penelitian ini.

Semoga semua yang telah membantu penulisan dalam penyusunan laporan ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu, mendapat pahala yang berlipat ganda dari Tuhan Yang Maha Esa.

commit to user

Akhirnya penulis mohon maaf apabila dalam penyampaian tulisan ini terdapat hal yang tidak berkenan dihati para pembaca, bagaimanapun juga segala kekurangan ada pada diri penyusun. Semoga PTK ini dapat memberikan manfaat dan menambah wawasan kepada para pembaca. Penulis berharap saran dan kritik yang bersifat membangun sangat penulis harapkan untuk kesempurnaan PTK ini.

Surakarta, Juli 2012



Penulis

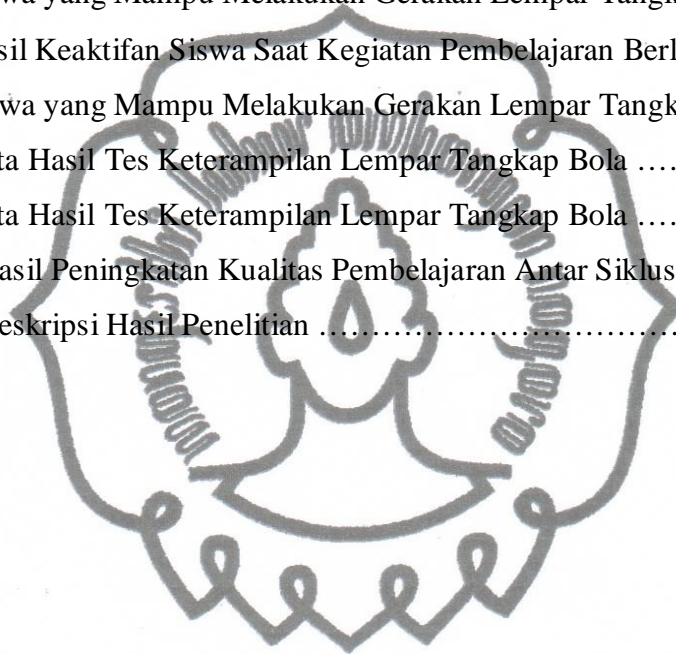
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Penelitian	3
BAB II KAJIAN PUSTAKA	4
A. Lempar tangkap bola	4
1. Cara melempar bola	4
2. Cara menangkap bola	6
B. Permainan Tradisional Boy-Boy	8
C. Pengertian model pembelajaran	10
D. Macam-macam model pembelajaran	11
E. Hakekat belajar dan pembelajaran	11
F. Pedoman modifikasi permainan bagi anak-anak usia sekolah dasar ..	12
G. Tujuan modifikasi pembelajaran dalam penjasorkes	15
H. Kerangka Berpikir	16
I. Hipotesis Tindakan	17
BAB III METODE PENELITIAN	18
A. Subjek Penelitian	18

B. Objek Penelitian	18
C. Waktu Penelitian	18
D. Lokasi Penelitian	19
E. Teknik Pengumpulan Data	19
F. Instrumen Pengumpulan Data	19
G. Analisis Data	20
H. Rencana Tindakan	20
I. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	22
J. Indikator Keberhasilan	22
K. Garis Besar Penelitian	23
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	24
A. Survei Awal.....	24
B. Deskripsi Hasil Penelitian	24
1. Siklus I.....	25
2. Siklus II.....	31
C. Deskripsi Data	37
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	38
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	44
A. Simpulan.....	45
B. Saran.....	46
DAFTAR PUSTAKA	47
LAMPIRAN-LAMPIRAN	48

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Rincian Kegiatan Waktu dan Jenis Kegiatan Penelitian	18
Tabel 2. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	22
Tabel 3. Persentase Target Keberhasilan	22
Tabel 4. Hasil Keaktifan Siswa Saat Kegiatan Pembelajaran Berlangsung	28
Tabel 5. Siswa yang Mampu Melakukan Gerakan Lempar Tangkap Bola	29
Tabel 6. Hasil Keaktifan Siswa Saat Kegiatan Pembelajaran Berlangsung.....	35
Tabel 7. Siswa yang Mampu Melakukan Gerakan Lempar Tangkap Bola	36
Tabel 8. Data Hasil Tes Keterampilan Lempar Tangkap Bola	37
Tabel 9. Data Hasil Tes Keterampilan Lempar Tangkap Bola	38
Tabel 10. Hasil Peningkatan Kualitas Pembelajaran Antar Siklus.....	38
Tabel 11. Deskripsi Hasil Penelitian	40



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Melambungkan Bola	5
Gambar 2. Lemparan Bola Mendatar	5
Gambar 3. Lemparan Bola Menyusur Tanah	6
Gambar 4. Menangkap Bola Lambung dengan Dua Tangan	7
Gambar 5. Menangkap Bola Datar dengan Satu Tangan	7
Gambar 6. Menangkap Bola Menggelinding	8
Gambar 7. Rancangan Penelitian Tindakan Kelas	17





BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pembelajaran penjasorkes juga merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-sportivitas-spiritual-sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang. Sehingga dalam pembelajarannya perlu mengembangkan berbagai teknik, model, dan strategi pembelajaran guna tercapai tujuan yang diharapkan.

Penggunaan model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran. Model pembelajaran pada proses pembelajaran penjasorkes tidak harus mahal dan berbelit-belit. Oleh karena itu model pembelajaran tentunya didukung oleh sarana dan prasarana pembelajaran yang memadai. Salah satu kurang berkembangnya proses pembelajaran penjasorkes di sekolah dikarenakan kurang kreatifitas dan inovatif para guru penjasorkes dalam menggunakan model pembelajaran.

Kreatifitas guru penjasorkes terhambat oleh keterbatasan waktu dan sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah. Mereka selalu menggunakan sarana dan prasarana yang seadanya secara terus menerus tanpa berpikir untuk mengembangkan model pembelajaran yang lebih menyenangkan dan inovatif, sehingga banyak siswa merasa jemu dan bosan. Kebanyakan dari mereka masih menggunakan proses pembelajaran konvensional sehingga menjadikan proses pembelajaran menjadi monoton dan tidak menarik. Jarang sekali guru-

commit to user

guru Penjasorkes memodifikasikan model-model pembelajaran agar pembelajaran Penjasorkes lebih menyenangkan.

Guru Penjas harus mampu menggugah peserta didik untuk dapat terlibat secara aktif dengan tidak merasa dipaksa serta beraktivitas dalam suasana yang riang gembira. Upaya tersebut tidak lepas dari kemampuan guru untuk memodifikasi segala sesuatu yang berkaitan dengan proses pembelajaran dengan jalan mengurangi atau menambah tingkat kesulitan yang dihadapi siswa baik dalam hal alat bantu dan perlengkapan, karakteristik materi yang disesuaikan dengan keadaan siswa, dan lingkungan pembelajaran serta cara evaluasi yang diberikan di akhir kegiatan kelak.

Oleh karena itu, dampak dari kurangnya pengembangan model pembelajaran Penjasorkes diantaranya mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini berdampak pula pada pembelajaran teknik dasar lempar tangkap bola. Dalam pembelajaran tersebut, guru penjasorkes jarang melakukan pembelajaran aktif, kreatif, dan inovatif ke dalam beberapa permainan menyenangkan yang sesuai dengan teknik lempar tangkap bola. Sehingga pembelajaran menjadi membosankan dan tidak menarik. Siswa pun akan merespon dengan tidak aktif terlibat dalam pembelajaran, malas-malasan, dan tidak memiliki semangat untuk mengikuti proses pembelajaran. Kondisi tersebut berakibat menurunnya hasil belajar siswa dan minat belajar pada pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di sekolah.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas guna meningkatkan hasil belajar siswa sekaligus mengevaluasi pembelajaran sebelumnya dengan mengembangkan model pembelajaran penjasorkes yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan kedalam sebuah permainan tradisional yang telah dimodifikasi sedemikian rupa kedalam pembelajaran teknik lempar tangkap bola. Adapun judul penelitian tersebut “ Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Lempar Tangkap Bola melalui Metode Permainan Tradisional Boy-Boy pada Siswa Kelas IV SD Negeri Randugunting 7 Kota Tegal”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalahnya “ Apakah lempar tangkap bola melalui metode Permainan Tradisional Boy-Boy dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Randugunting 7 Kota Tegal? ”.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar lempar tangkap bola melalui metode Permainan Tradisional Boy-Boy pada siswa kelas IV SD Negeri Randugunting 7 Kota Tegal .

D. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan bermanfaat :

1. Bagi siswa, yaitu dapat meningkatkan hasil belajar lempar tangkap bola dan merupakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan
2. Bagi guru, yaitu sebagai wacana dan model alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya dalam pembelajaran olahraga di sekolah, serta dapat membuka wawasan dalam mengembangkan model pembelajaran yang lain.
3. Bagi sekolah, dapat menjadi acuan dan memotivasi guru lain untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas. Serta dapat membantu memperbaiki pembelajaran di sekolah dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Lempar Tangkap Bola

Teknik lempar tangkap bola merupakan salah satu teknik permainan kasti. Teknik dasar permainan kasti adalah memegang bola, melempar bola, memukul bola, menangkap bola, dan cara bermain bola. Akan tetapi dalam penelitian ini, tidak membahas tentang permainan kasti melainkan mengajarkan teknik lempar tangkap bola pada siswa kelas IV sebelum siswa dapat mengikuti permainan kasti. Teknik lempar tangkap bola akan peneliti ajarkan melalui modifikasi Permainan Tradisional Boy-Boy yang merupakan permainan tradisional yang lebih menarik, menyenangkan, dan inovatif. Berikut teknik dasar lempar tangkap bola :

1. Cara melempar bola

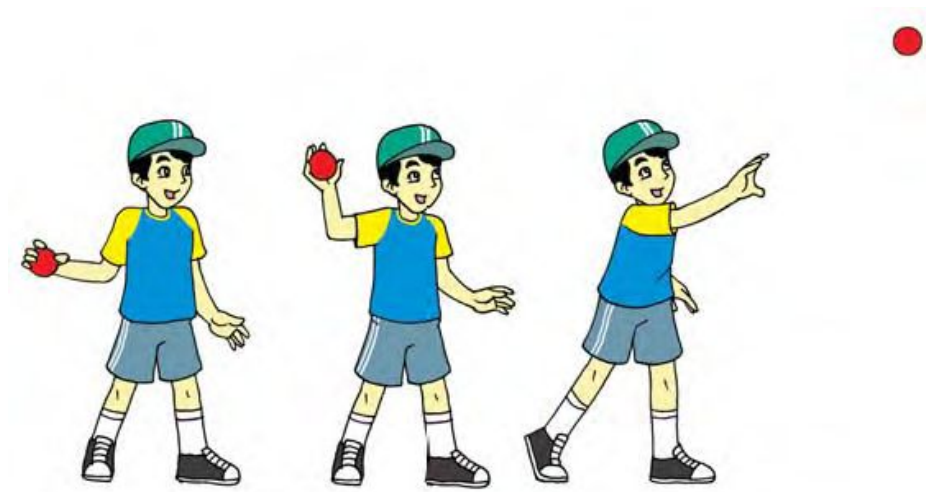
Ada tiga teknik melempar bola yaitu melempar bola melambung, melempar bola lurus, dan melempar bola mendatar.

a. Melempar bola melambung

Lemparan melambung yang dimaksud adalah mengoperkan bola kepada teman yang agak jauh jaraknya, lemparan ini digunakan oleh pelambung/pelempar. Sebagai pelambung atau pelempar harus dapat melemparkan bola sesuai dengan permintaan pemukul. Pelempar yang benar yakni posisi bola antara dada dan pusar. Berikut langkah-langkahnya:

- 1) Mula-mula berdiri menyamping (kaki kiri di depan dan kaki kanan di belakang)
- 2) Kaki dibuka lebar
- 3) Tangan kanan memegang bola dan berada lurus di samping badan
- 4) Tangan kiri berada di depan dan lurus sejajar bahu
- 5) Pandangan lurus ke depan
- 6) Bola dilemparkan dari atas kepala sehingga jalannya bola akan melambung tinggi
- 7) Setelah bola dilemparkan, tangan mengikuti jalannya bola

commit to user

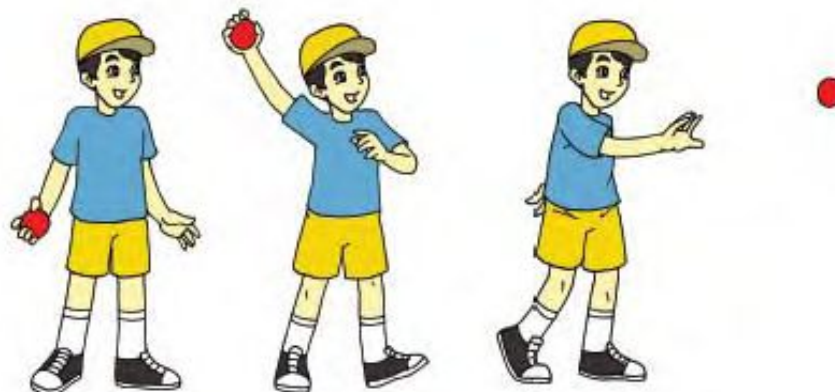


Gambar 1
Melambungkan Bola

b. Melempar bola lurus dan mendatar

Lemparan lurus digunakan untuk melempar pelari/pemukul, arah bola dan kecepatannya harus benar-benar tepat. Sasaran yang dituju adalah punggung atau pantat. Berikut langkah-langkahnya:

- 1) Mula-mula berdiri menyamping (kaki kiri di depan dan kaki kanan berada di belakang)
- 2) Kaki dibuka lebar (lutut kaki kiri dibengkokkan dan lutut kaki kanan diluruskan)
- 3) Tangan kanan memegang bola dan siku dibengkokkan 90 derajat
- 4) Tangan kiri berada di depan dan lurus sejajar bahu
- 5) Pandangan ke depan
- 6) Bola dilemparkan sejajar dari kepala sehingga jalannya bola akan sejajar dengan dada
- 7) Setelah bola dilemparkan, tangan mengikuti jalannya bola



Gambar 2
Lemparan Bola Mendatar



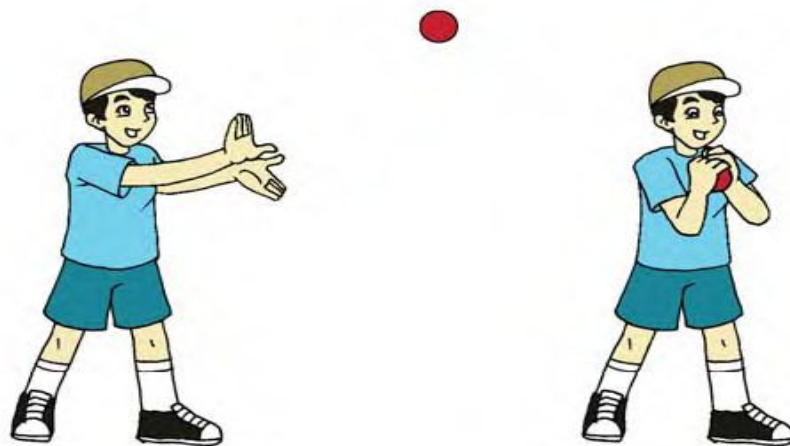
Gambar 3
Lemparan Bola Menyusur Tanah

2. Cara menangkap Bola

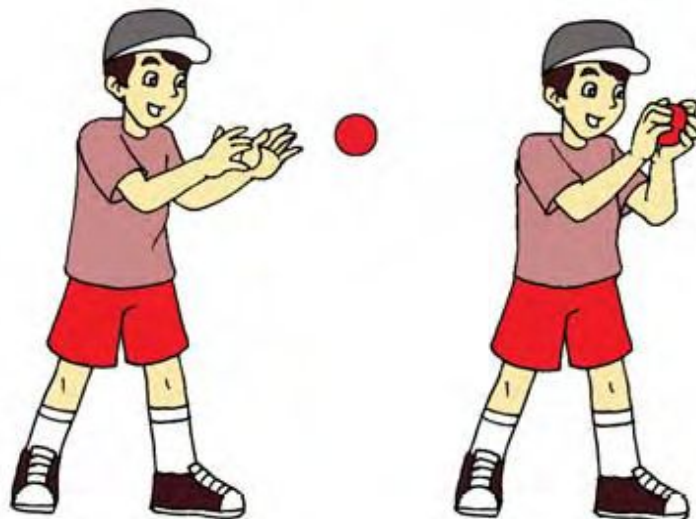
Teknik menangkap bola sangat bervariasi tergantung dari arah datangnya bola. Ada beberapa teknik menangkap bola, diantaranya menangkap bola melambung tinggi, menangkap bola mendatar (setinggi dada), menangkap bola rendah (antara lutut dan pinggang), menangkap bola di samping kiri/kanan badan, dan menangkap bola bergulir di tanah. Langkah-langkahnya adalah:

- 1) Berdiri tegak, kedua kaki agak dibuka dan lutut sedikit ditekuk
- 2) Badan dicondongkan ke depan
- 3) Pandangan mata tertuju ke arah datangnya bola
- 4) Siku agak dibengkokkan dan kedua tangan berada di depan dada

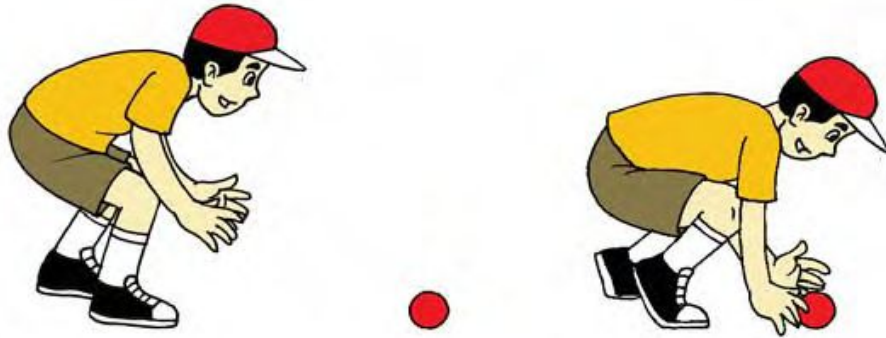
- 5) Kedua telapak tangan serta jari-jarinya agak diregangkan dengan lemas
- 6) Gerakan selanjutnya, ketika bola datang ke arah kita segera jemput bola dengan kedua belah tangan (tangkap)
- 7) Setelah bola berada di tangan/ditangkap tarik ke arah dada dan pegang erat-erat bola tersebut sehingga tidak lepas



Gambar 4
Menangkap Bola Lambung dengan Dua Tangan



Gambar 5
Menangkap Bola Datar dengan Satu Tangan



Gambar 6
Menangkap Bola Menggelinding

B. Permainan Tradisional Boy-Boy

Kata boy-boyan merupakan kata pinjaman dari bahasa Inggris. Berasal dari kata “boy” (anak laki-laki) tetapi artinya sudah berubah. Kata ini pada awalnya digunakan oleh orang asing untuk memanggil pelayannya yang kebetulan laki-laki. Permainan Tradisional Boy-Boy ini merupakan jenis permainan tradisional yang telah dimodifikasi sedemikian rupa agar pembelajaran teknik lempar tangkap bola menjadi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Pada permainan tradisional Boy-Boy ini diperlukan tempat yang agak luas agar pemain sangat leluasa melempar bola, mengejar bola, dan menangkap bola. Berikut teknik permainan tradisional Boy-Boy yang dimaksud dalam penelitian:

1) Alat permainan

Alat permainan yang digunakan dalam permainan ini terdiri dari sebuah bola tenis bekas dan beberapa keping pecahan genting (talawengkar SD) antara 8 atau 10 buah yang besar-besar kira-kira sebesar atau selebar telapak tangan anak laki-laki.

2) Pemain

Jumlah pemain dalam permainan ini harus genap, minimal 10 pemain. Pemain dapat dilakukan oleh anak laki-laki, perempuan, atau campuran.

3) Teknik bermain

Tahap pertama, dibentuk dua kelompok dengan jumlah yang sama yaitu kelompok penyerang dan kelompok penjaga. Kedua wakil kelompok melakukan undian (suiten) untuk menentukan kelompok mana yang menjadi penyerang atau lebih dahulu memegang bola. Kelompok yang berhasil menjadi penyerang melakukan undian untuk menentukan urutan melempar. Pada tahap kedua, setelah kelompok terbentuk permainan dimulai kelompok penjaga menyusun pecahan-pecahan genting menjadi satu susun. Dengan jarak kira-kira 2-3 meter kelompok penyerang melemparkan bola kearah tumpukan pecahan genting, sedangkan kelompok penjaga bersiap-siap untuk menangkap bola. Apabila lemparan pertama tidak mengenai sasaran (tumpukan genting) atau kenanya tidak mengakibatkan pecahan genting berserakan, lemparan dapat diulangi oleh pelempar kedua. Apabila tak seorangpun dari kelompok penyerang berhasil membuat tumpukan pecahan genting tersebut rubuh sampai berserakan. Kelompok ini harus menyerah dan permainan berganti, kelompok penyerang (A) menjadi penjaga dan kelompok penjaga (B) menjadi penyerang.

Apabila tumpukan pecahan genting tersebut berhasil dirobohkan oleh penyerang, maka kelompok penjaga memainkan bola dengan cara di oper-oper kepada kawannya untuk dipukulkan atau dilemparkan ke pihak penyerang sampai dapat nilai kalau bisa. Sedangkan anggota kelompok penyerang yang tidak sedang dikejar oleh kelompok penjaga harus berusaha menumpuk dan menyusun kembali pecahan genting seperti semula. Apabila usaha tersebut berhasil dan si anggota penyerang tidak terkena pukulan/lemparan si penjaga maka yang berhasil menyusun berteriak “boy” sebagai tanda berhasil dan kelompok tersebut dinyatakan “menang” dan memulai permainan kembali dengan kemenangan satu. Apabila pada saat kejar-mengejar antara penjaga (B) dengan penyerang (A), pecahan genting belum tersusun namun sudah ada anggota kelompok penyerang yang terkena pukulan lemparan bola, maka yang menang adalah

kelompok penjaga dan permainan bertukar. Kelompok B menjadi penyerang dan kelompok A menjadi penjaga. Demikian permainan ini dilakukan saling bergantian menyerang dan bertahan sampai waktu yang ditentukan habis.

C. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran. Model pembelajaran menurut Joyce dan Weil yang dikutip Suharno, dkk (1998:25) adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (suatu rencana pembelajaran jangka panjang) merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Pendapat lain dikemukakan Syaiful Sagala (2009: 176) bahwa model pembelajaran dapat dipahami sebagai kerangka konseptual yang mendeskripsikan dan melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar dan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perencanaan pengajaran bagi para guru dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Dari pendapat di atas menunjukkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu pola atau perencanaan yang digunakan sebagai pedoman dalam mengajar. Dalam model pembelajaran dibutuhkan perangkat-perangkat yang mendukung kegiatan pembelajaran. Dengan pola pembelajaran yang baik dan didukung perangkat-perangkat pembelajaran, serta dalam mengajarkan suatu pokok pembahasan materi tertentu harus dipilih model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Kesimpulannya bahwa dalam memilih model pembelajaran harus memiliki pertimbangan-pertimbangan, misalnya materi pelajaran, tingkat perkembangan kognitif siswa, sarana atau fasilitas yang tersedia, sehingga

tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai agar pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

D. Macam – Macam Model Pembelajaran

Menerapkan model pembelajaran yang tepat sangat penting bagi seorang guru. Model pembelajaran dapat dipelajari untuk pengetahuan dan untuk keperluan praktek mengajar. Adapun model-model pembelajaran menurut Joyce dan Weil yang dikutip Suharno, dkk (1998: 27) sebagai berikut:

- a) Pendekatan/model Behavioristik (pribadi) yang meliputi : pendekatan pengawasan diri dengan pendekatan perilaku dan pendekatan reduksi tekanan jiwa.
- b) Pendekatan/model proses sosialisasi yang meliputi : pendekatan penelitian kelompok dan pendekatan sosial.
- c) Pendekatan/model proses informasi yang meliputi : pendekatan berpikir *induktif*, latihan *inkuiri*, perolehan konsep, dan *advance organizer* .
- d) Pendekatan/model humanistik yang meliputi : pendekatan *sejnestic* dan pertemuan tatap muka.

Kesimpulannya model pembelajaran yang akan digunakan adalah model pembelajaran yang termasuk dalam model pemrosesan informasi dengan pendekatan berpikir induktif, latihan inkuiri, perolehan konsep, dan *advance organizer* .

E. Hakekat Belajar dan Pembelajaran

Belajar menurut Darsono (2000: 84) merupakan proses penting bagi perubahan perilaku manusia dan mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan. Berbeda menurut Roestiyah (2001 :112) belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. Pengertian belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.

Sedangkan secara umum pengertian pembelajaran menurut Brings dalam Sugandi (2006:10) adalah seperangkat peristiwa yang mempengaruhi si belajar sedemikian rupa sehingga si belajar itu memperoleh kemudahan dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Sama halnya pengertian pembelajaran menurut Darsono (2000:24) menegaskan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa, sehingga tingkah laku siswa berubah ke arah yang lebih baik. Sedangkan menurut Isjoni (2007:11) mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.

Kesimpulannya bahwa belajar adalah suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya atau perubahan tingkah laku yang relatif tetap dan terjadi sebagai hasil latihan atau pengalaman. Dan pembelajaran adalah seperangkat peristiwa sebagai wahana bagi guru memberikan materi pelajaran dengan sedemikian rupa sehingga siswa lebih mudah mengorganisasikannya menjadi pola yang bermakna serta memperoleh kemudahan dalam berinteraksi dalam lingkungannya dalam rangka mencapai tujuan.

F. Pedoman Modifikasi Permainan Bagi Anak-Anak Usia Sekolah Dasar

Pada hakikatnya permainan suatu cabang olahraga dirancang dengan menggunakan pendekatan “permasalahan yang perlu dipecahkan”. Misalnya permainan kasti, hakikat permainan ini adalah ‘lempar-tangkap bola’ atau aturan utamanya adalah melempar bola ke arah teman satu regu dan/atau menangkap bola yang dilempar teman seregu dalam rangka ‘mendekatkan’ bola sedekat mungkin ke arah lawan yang sedang berlari agar dapat dimatikan. Akan tetapi teknik dasar ini akan diberikan kepada siswa dengan dikemas kedalam permainan lempar tangkap bola yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Modifikasi permainan cabang olahraga, tidak ditujukan untuk mengubah hakikat cabang olahraga tersebut, tetapi untuk menyesuaikan situasi dan kondisi permainan agar dapat dimainkan dan dinikmati oleh kelompok pemain tertentu, yang dalam hal ini adalah anak-anak usia sekolah dasar. Modifikasi dilakukan semata untuk mengurangi 'tingkat tantangan' dari permainan tersebut agar sesuai untuk dimainkan anak-anak dalam kelas pendidikan jasmani. Dan modifikasi hendaknya memang diarahkan pada aturan-aturan yang *secondary* agar hakikat atau ciri khas dari permainan tersebut tidak hilang. Beberapa peraturan *secondary* yang dapat dimodifikasi, di antaranya adalah: (1) ukuran, berat, (2) bahan atau bentuk peralatan yang digunakan, (3) area atau tempat permainan serta ukuran lapangan, (4) lamanya waktu bermain, (5) jumlah pemain dalam satu regu, (6) peraturan dalam bermain, dan lain sebagainya.

Menurut artikel yang diposted oleh ABe on (2008) pada tanggal 23 Maret 2012 strategi untuk memodifikasi permainan, sebagai berikut :

1. Buat agar skor/nilai mudah diperoleh

Jika sedang bermain, anak-anak sangat senang bila dapat memperoleh skor. Skor merupakan salah satu hal yang penting dan strategis untuk memberikan ukuran 'keberhasilan' bagi anak-anak. Skor juga dapat digunakan sebagai penguatan atau umpan untuk membuat anak-anak mau belajar, mengulang dan mempraktekkan teknik dan taktik secara benar. Bila skor sulit untuk dihasilkan, anak-anak akan cepat bosan dan menjadi frustrasi.

2. Perlambat gerak bola atau objek lain yang bergerak dalam permainan

Tidak mudah bagi anak-anak untuk melakukan suatu teknik gerak dengan benar jika mereka tidak dalam posisi untuk dapat melakukannya secara tepat. Oleh sebab itu, disarankan untuk memodifikasi peraturan sedemikian rupa agar pergerakan yang terjadi di dalam permainan tidak terlalu cepat sehingga semua pemain memiliki kesempatan untuk melakukan antisipasi.

3. Perbesar peluang bagi anak-anak untuk mempraktekkan teknik dan taktik.

Cara yang paling tepat untuk mempraktekkan strategi ini adalah memperkecil jumlah pemain, dengan demikian anak-anak/pemain memperoleh kesempatan yang lebih banyak untuk menampilkan atau mempraktekkan teknik gerak dan taktik permainan yang diajarkan.

Minimnya fasilitas dan perlengkapan pendidikan jasmani yang dimiliki sekolah-sekolah, menuntut guru penjas untuk lebih kreatif dalam memberdayakan dan mengoptimalkan penggunaan fasilitas dan perlengkapan yang ada sesuai dengan kondisi siswa dan sekolahnya. Tidak sedikit siswa yang merasa gagal atau kurang menyukai materi pembelajaran yang disampaikan gurunya, karena kemampuan guru dalam menyampaikan materi yang diberikan baik dalam penggunaan fasilitas dan perlengkapan yang digunakan, penyajian materi, pengoptimalkan lingkungan pembelajaran maupun dalam mengevaluasi hasil pembelajaran masih rendah.

Guru yang kreatif mampu menciptakan sesuatu yang baru atau memodifikasi yang sudah ada untuk disajikan dengan cara yang lebih menarik, sehingga anak merasa senang mengikuti pelajaran yang diberikan. Esensi modifikasi adalah menganalisis sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntungkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial sehingga dapat memperlancar siswa dalam belajarnya. Cara ini dimaksudkan untuk menuntun, mengarahkan, dan membelajarkan siswa.

Menurut Lutan (2002 : 12) modifikasi dalam mata pelajaran pendidikan jasmani diperlukan dengan tujuan agar :

1. Siswa memperoleh kepuasan dalam mengikuti pelajaran
2. Meningkatkan kemungkinan keberhasilan dalam berpartisipasi
3. Siswa dapat melakukan pola gerak secara benar

Pendekatan modifikasi ini dimaksudkan agar materi yang ada didalam kurikulum dapat disajikan sesuai dengan tahap-tahap perkembangan kognitif, afektif dan psikomotorik anak yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, yang tadinya kurang terampil menjadi lebih terampil. Dengan melakukan modifikasi, guru penjas akan menyajikan materi pelajaran yang sulit menjadi lebih mudah

dan disederhanakan tanpa harus takut kehilangan makna dan apa yang akan diberikan. Anak akan lebih leluasa bergerak dalam berbagai situasi dan kondisi yang dimodifikasi. Cara-cara guru memodifikasi pembelajaran akan tercermin dari aktivitas pembelajarannya yang diberikan guru mulai awal hingga akhir pelajaran. Untuk memahami secara lebih jauh tentang esensi modifikasi tersebut maka kita harus mempunyai pemahaman tentang apa yang dimodifikasi serta mengapa harus dimodifikasi.

Kesimpulannya, bahwa pendekatan modifikasi dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pendekatan dalam pembelajaran pendidikan jasmani dengan mempertimbangkan tahap-tahap perkembangan dan karakteristik anak, sehingga anak akan mengikuti pelajaran pendidikan jasmani dengan senang dan gembira.

G. Tujuan Modifikasi Pembelajaran dalam Penjasorkes

Modifikasi pembelajaran dapat dikaitkan pula dengan tujuan pembelajaran, dari mulai tujuan yang paling rendah sampai dengan tujuan yang paling tinggi. Modifikasi tujuan pembelajaran ini dapat dilakukan dengan cara membagi tujuan pembelajaran ke dalam tiga komponen yakni: tujuan perluasan, tujuan penghalusan dan tujuan penerapan.

- a. Tujuan perluasan maksudnya adalah tujuan pembelajaran yang lebih menekankan pada perolehan pengetahuan dan kemampuan melakukan bentuk atau wujud keterampilan yang dipelajarinya tanpa memperhatikan aspek efisiensi atau efektifitasnya.
- b. Tujuan penghalusan maksudnya adalah tujuan pembelajaran yang lebih menekankan pada perolehan pengetahuan dan kemampuan melakukan gerak secara efisien.
- c. Tujuan penerapan maksudnya tujuan pembelajaran yang lebih menekankan pada perolehan pengetahuan dan kemampuan tentang efektif tidaknya gerakan yang dilakukan melalui kriteria tertentu sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.

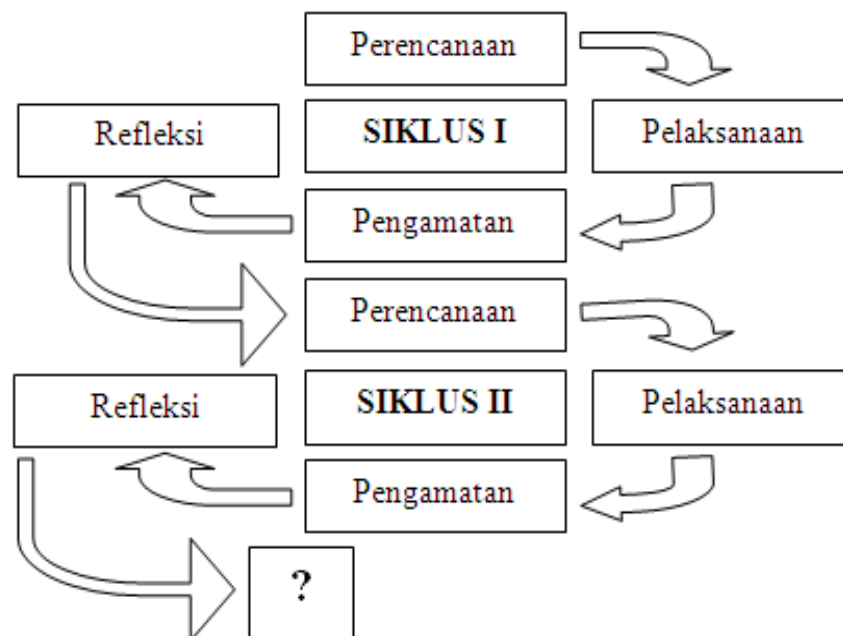
Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip pengembangan dan modifikasi permainan dalam penjasorkes yaitu memodifikasi permainan agar siswa lebih aktif, guru lebih kreatif dalam memberdayakan dan mengoptimalkan penggunaan fasilitas dan perlengkapan yang ada sesuai dengan kondisi siswa dan sekolahnya.

H. Kerangka Berpikir

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang mampu melibatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan adanya hubungan timbal balik antara siswa dan guru. Siswa diarahkan untuk menyelesaikan masalah yang sesuai dengan konsep pembelajaran yang sesuai. Permasalahan yang sering dihadapi dalam pembelajaran pendidikan jasmani khususnya pada model atau cara guru dalam menyampaikan materi. Seringkali materi yang diberikan guru kurang tertanam kuat dalam benak siswa berbeda dengan mata pelajaran yang lain. Hal ini disebabkan terbatasnya guru dalam mengembangkan proses pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan membosankan bagi siswa. Oleh karena itu, guru Penjaskes diharapkan memiliki daya kreatifitas dan inovatif dalam melakukan proses pembelajaran praktik di lapangan. Sehingga tercipta pembelajaran yang bermakna bagi siswa dengan mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran.

Kreatifitas guru yang rendah dalam pengembangan pembelajaran berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Dengan penggunaan model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Penggunaan modifikasi dalam pelaksanaan tindakan tiap siklusnya disesuaikan dengan materi yang sedang dipelajari. Sehingga setiap siklus setelah diterapkannya modifikasi pembelajaran ke dalam permainan boy-boy diharapkan ada peningkatan hasil belajar siswa.

Secara sederhana kerangka pemikiran dari penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 7
Rancangan Penelitian Tindakan Kelas

I. Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, dikemukakan hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah “penerapan metode permainan tradisional Boy-Boy dapat meningkatkan hasil belajar lempar tangkap bola siswa kelas IV SD Negeri Randugunting 7 Kota Tegal”.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilaksanakan 2 siklus berdasarkan waktu pertemuan, dan dari setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

B. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Randugunting 7 Kota Tegal Tahun Pelajaran 2011/2012 yang berjumlah 32 siswa.

C. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah model permainan tradisional Boy-Boy pada teknik lempar tangkap bola.

D. Waktu Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini akan direncanakan dari mulai bulan April 2012 sampai selesai.

Tabel 1. rincian Kegiatan Waktu dan Jenis Kegiatan Penelitian

No.	Rencana Kegiatan	Tahun 2012			
		April	Mei	Juni	Juli
1.	Persiapan				
	a. Observasi	3			
	b. Identifikasi Masalah	5			
	c. Penentuan Tindakan	12			
	d. Pengajuan Judul	20			
	e. Penyusunan Proposal	27			
	f. Pengajuan Ijin Penelitian	29			
2.	Pelaksanaan Siklus I				
	a. Pembuatan RPP		1		
	b. Pelaksanaan Tindakan		12		
	c. Pengumpulan Data		12		
	d. Analisis dan Refleksi		19		
3.	Pelaksanaan Siklus II				

	a. Pembuatan RPP			2	
	b. Pelaksanaan Tindakan			4	
	c. Pengumpulan Data			6	
	d. Analisis dan Refleksi			8	
4.	Penyusunan Laporan				
	a. Penulisan Laporan				20
	b. Seminar				27

E. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Randugunting 7 Kota Tegal, yang merupakan tempat dinas peneliti sebagai pendidik / guru Penjaskes melalui praktek pembelajaran dalam permainan tradisional boy-boy.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah metode pengamatan/observasi, tes praktek di lapangan, dan dokumentasi.

1) Metode Pengamatan/Observasi

Dalam penelitian ini, observasi digunakan untuk mengetahui penerapan model Permainan Tradisional Boy-Boy untuk meningkatkan hasil belajar lempar tangkap bola berbentuk lembar observasi.

2) Metode Tes Praktek

Metode tes digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil pembelajaran lempar tangkap bola setelah melakukan model permainan boy-boy.

3) Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data siswa sebagai subjek penelitian dan merekam hasil penelitian selama proses pembelajaran berlangsung, yaitu berupa foto dan gambar-gambar pada saat pembelajaran berlangsung.

G. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa lembar pengamatan yang diisi oleh pengamat/observer, yaitu teman sejawat yang

berbentuk skala 1 sampai 5 dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang tersedia. Berikut instrumen penelitiannya:

1. Instrumen Pendahuluan (Analisis Kebutuhan), meliputi

- a. Karakteristik subjek penelitian
- b. Sejauhmana motivasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung
- c. Sudah pernahkah guru mengembangkan model pembelajaran sebelumnya
- d. Sejauhmana penerapan model pembelajaran melalui pendekatan permainan tradisional Boy-Boy dapat meningkatkan hasil belajar lempar tangkap bola

2. Instrumen Evaluasi oleh Para Ahli

- a. Kejelasan petunjuk pelaksanaan model yang dikembangkan
- b. Kesesuaian prasarana dan sarana yang digunakan
- c. Mendorong perkembangan kognitif, afektif, psikomotorik, dan fisik siswa
- d. Ketepatan pemilihan model ditinjau dari berbagai aspek
- e. Ketepatan penerapan metode dan strategi pembelajaran
- f. Kemudahan model pembelajaran yang dikembangkan

H. Analisis Data

Data berupa hasil pembelajaran keseimbangan gerak berjalan di pematang sawah dianalisis menggunakan teknis analisis deskriptif dengan menentukan mean atau rerata. Adapun penyajian data kuantitatif dipaparkan dalam presentase tabel dan diagram.

I. Rencana Tindakan

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah meningkatkan aktivitas dan hasil belajar lempar tangkap bola dengan menerapkan model pembelajaran permainan tradisional Boy-Boy siswa kelas IV. Adapun untuk pencapaian tujuan tersebut dirancang sebuah tindakan dalam satu kegiatan sebagai satu siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu: perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan interpretasi, analisis dan refleksi. Perencanaan ini direncanakan dalam dua siklus.

1. Rancangan Siklus I

1.1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti menyusun skenario pembelajaran yang terdiri dari :

- 1) peneliti melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui kompetensi dasar yang akan disampaikan siswa dalam pembelajaran .
- 2) peneliti membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan penerapan model permainan boy-boy.
- 3) menyediakan sarana dan prasarana yang menunjang proses pembelajaran yang relevan.
- 4) membuat instrumen observasi dan lembar evaluasi pembelajaran

1.2. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini adalah melaksanakan proses pembelajaran di lapangan sesuai dengan RPP yang telah dibuat, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) menjelaskan proses kegiatan pembelajaran permainan boy-boy
- 2) siswa dibariskan berbanjar untuk melakukan pemanasan.
- 3) membentuk kelompok dalam proses pembelajaran yaitu dibentuk menjadi 2 kelompok yaitu kelompok penyerang dan kelompok penjaga
- 4) melakukan setiap teknik lempar tangkap bola.
- 5) penilaian terhadap pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus I melalui pengamatan
- 6) melakukan pendinginan setelah melaksanakan proses pembelajaran.

1.3. Observasi

Pelaksanaan observasi dilakukan oleh peneliti bersama observer terhadap hasil pembelajaran dengan menggunakan lembar pengamatan.

1.4. Refleksi

Peneliti mengadakan evaluasi dan refleksi dari kegiatan perencanaan, pelaksanaan dan observasi secara bersama-sama dengan observer. Dari hasil evaluasi dan refleksi siklus I digunakan sebagai acuan dalam penyusunan perencanaan pada siklus berikutnya yaitu siklus II sebagai upaya perbaikan.

2. Rancangan Siklus II

Setelah mengadakan evaluasi dan refleksi pada siklus I tahapan berikutnya yaitu perencanaan pada siklus II. Pada siklus II perencanaan tindakan dikaitkan dengan hasil yang telah dicapai pada tindakan siklus I sebagai upaya perbaikan dari siklus tersebut dengan materi pembelajaran sesuai dengan silabus mata pelajaran pendidikan jasmani.

J. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Tabel 2. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

No	Sumber Data	Jenis Data	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen
1	Siswa	Aktivitas dalam lempar tangkap bola	Observasi	Pedoman Observasi
2	Guru	Aktivitas guru dalam mengajar lempar tangkap bola	Observasi	Pedoman Observasi
3	Siswa	Hasil belajar siswa lempar tangkap bola	Tes Siswa melakukan cara lempar tangkap bola	
4	Siswa	Respon siswa (tingkat kepuasan belajar) terhadap proses belajar lempar tangkap bola	Penyebaran anhknet kepuasan belajar siswa	

K. Indikator Keberhasilan

Setelah siklus I dan siklus II selesai dilaksanakan maka diadakan evaluasi sebagai tolak ukur pencapaian keberhasilan. Persentase indikator pencapaian keberhasilan penelitian adalah sebagai berikut :

- Rata-rata nilai tes hasil pembelajaran keseimbangan gerak berjalan adalah diatas nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), yaitu 75.

- b. Siswa yang mendapat nilai di atas KKM minimal sebanyak 75 %.

Tabel 3. Persentase Target Keberhasilan

Aspek yang Diukur	Persentase Target Keberhasilan			Cara Mengukur
	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II	
Hasil belajar siswa selama pembelajaran lempar tangkap bola melalui model permainan boy-boy	50%	70%	85%	Melalui pengamatan yang dilakukan observer selama proses pembelajaran

K. Garis Besar Penelitian

Adapun sistematika penelitian tindakan kelas ini, sebagai berikut :

Bagian Prawacana, berisi judul, sari, pernyataan, pengesahan, motto dan persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

Bagian isi, yang mencakup : Pertama, bab I Pendahuluan meliputi latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sumber pemecahan masalah. Kedua, bab II Kajian Pustaka dan Hipotesis meliputi kajian pustaka yang relevan dan hipotesis. Ketiga, bab III Metode Penelitian meliputi subyek penelitian, objek penelitian, waktu penelitian, lokasi penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen pengumpulan data, dan analisis data. Keempat, bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan meliputi hasil penelitian dan pembahasan. Kelima, bab V Simpulan dan Saran meliputi simpulan dan saran. Sedangkan bagian akhir, terdiri dari daftar pustaka dan lampiran.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Survei Awal

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

1. Terbatasnya sarana dan prasarana yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran penjas. Hal itu terbukti dengan sedikitnya alat-alat olahraga yang dimiliki sekolah untuk pembelajaran penjas.

2. Guru kurang kreatif dan inovatif dalam memodifikasi alat-alat untuk pembelajaran penjas.

Hal tersebut dapat dilihat bahwa selama ini pembelajaran penjas dilakukan guru hanya dengan alat seadanya, padahal sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah sangat sedikit sehingga pada waktu pembelajaran banyak siswa yang mengantuk. Sehingga pembelajaran tidak tercapai atau tidak memuaskan.

3. Guru kesulitan dalam menemukan modifikasi alat yang tepat untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan lempar tangkap bola pada permainan bola kecil.

Dalam setiap pembelajaran penjas, siswa menunjukkan sikap yang kurang berminat dan antusias. Siswa terlihat bosan dan tidak menaruh perhatian sepenuhnya pada pelajaran karena model permainan yang dilakukan monoton.

Guru sudah mencoba membangkitkan minat siswa yang tidak memperhatikan pelajaran. Namun, cara ini belum mampu membangkitkan minat siswa.

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Proses penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus yang masing-masing siklus terdiri 4 tahapan, yakni:

- (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan Tindakan, (3) Observasi dan interpretasi, dan (4) Analisis dan refleksi.

1. Siklus 1

a. Perencanaan Tindakan 1

Kegiatan perencanaan tindakan 1 dilaksanakan pada Hari Selasa, tanggal 1 Mei 2012 di SDN Randugunting 7 Kota Tegal. Peneliti dan guru mitra (kolaborator) mendiskusikan rancangan tindakan yang akan dilakukan dalam proses penelitian ini. Kemudian disepakati bahwa pelaksanaan tindakan pada siklus I akan dilaksanakan selama dua kali pertemuan, yakni pada Hari Sabtu tanggal 12 Mei 2012 dan tanggal 19 Mei 2012. Peneliti bersama kolaborator mengukur kemampuan gerak lempar tangkap bola siswa sebagai tes awal. Berdasarkan hasil pengukuran tersebut guru bersama peneliti merencanakan tindakan 1 meliputi kegiatan sebagai berikut:

- 1) Peneliti merancang skenario pembelajaran bermain untuk meningkatkan kemampuan lempar tangkap bola, yakni dengan langkah-langkah :
 - a) Peneliti menjelaskan mengenai materi lempar tangkap bola pada permainan tradisional Boy-boy yang akan diajarkan.
 - b) Peneliti memberikan contoh kemampuan lempar tangkap bola pada permainan bola kecil dalam bentuk permainan tradisional Boy-boy pada siswa.
 - c) Peneliti dan siswa melakukan refleksi terhadap proses belajar mengajar yang telah dilakukan.
- 2) Peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran untuk materi lempar tangkap bola pada permainan bola kecil.
- 3) Peneliti menyiapkan media yang diperlukan dalam pembelajaran teknik lempar tangkap bola pada permainan bola kecil.
- 4) Peneliti dan kolaborator menyusun instrumen penelitian, yakni berupa tes dan non tes. Instrumen tes dinilai dari hasil tes kemampuan lempar tangkap bola. Sedangkan instrumen non tes dinilai berdasarkan pedoman observasi yang dilakukan oleh peneliti dengan mengamati keaktifan dan sikap siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

b. Pelaksanaan Tindakan I

Pelaksanaan tindakan ini dilaksanakan selama dua kali pertemuan, yakni pada Hari Sabtu tanggal 12 Mei 2012 dan tanggal 19 Mei 2012 di lapangan SD Negeri Randugunting 7 Kota Tegal. Masing-masing pertemuan dilaksanakan selama 2 x 35 menit. Sesuai dengan skenario pembelajaran pada siklus I ini pembelajaran dilakukan oleh peneliti dan peneliti sekaligus melakukan observasi terhadap proses pembelajaran dan wawancara kepada beberapa siswa setelah pembelajaran berakhir.

Materi pelaksanaan tindakan I, pada siklus I (Sabtu, 12 Mei 2012) ini adalah penggunaan media sederhana untuk meningkatkan hasil belajar lempar tangkap bola pada permainan bola kecil.

- 1) Peneliti memberikan gerakan pemanasan yang berkaitan dengan materi kemampuan lempar tangkap bola pada permainan bola kecil.
- 2) Peneliti menjelaskan materi teknik dasar lempar tangkap bola pada permainan bola kecil.
- 3) Siswa mendapatkan penjelasan dari guru
- 4) Pembelajaran melakukan gerakan lempar tangkap bola menggunakan alat bantu pembelajaran; sikap permulaan, sikap perkenaan, sikap akhir
- 5) Pembelajaran melakukan gerakan melambungkan bola dan ditangkap sendiri menggunakan bola kecil yang dimodifikasi
- 6) Pembelajaran melakukan gerakan melambungkan bola dengan posisi sikap kaki lurus.
- 7) Pembelajaran melakukan gerakan melempar bola dengan posisi sikap kaki kiri didepan, kaki kanan ditarik ke belakang, posisi tangan kiri didepan, tangan kanan ke belakang sambil memegang bola.
- 8) Pembelajaran melakukan gerakan menangkap bola dengan posisi sikap kaki berdiri dengan kedua kaki kangkang dan lutut sedikit ditekuk. Kedua tangan diluruskan ke depan dengan jari-jari dikembangkan dan siap menangkap bola yang datang. Pada saat bola masuk ke telapak tangan, kedua tangan segera ditarik.

- 9) Pembelajaran gerakan lempar tangkap bola melewati/memasuki lubang sasaran secara berpasangan.
- 10) Pembelajaran menyebutkan teknik dasar lempar tangkap bola.
- 11) Menumbuhkan dan membina nilai-nilai disiplin, semangat, sportifitas, dan percaya diri dan kejujuran
- 12) Di akhir pembelajaran, siswa diberi kartu ceria oleh peneliti
Dalam tahap ini, peneliti bertindak sebagai pemimpin jalannya kegiatan pembelajaran

c. Observasi dan Interpretasi

Peneliti mengamati proses pembelajaran bermain untuk meningkatkan hasil belajar lempar tangkap bola. Pada pertemuan pertama (Sabtu, 12 Mei 2012 selama 2 x 35 menit), peneliti mengajarkan materi teknik lempar tangkap bola dalam bentuk permainan.

Setelah itu siswa diminta untuk melakukan permainan tersebut pada pertemuan kedua (Sabtu, 19 Mei 2012), peneliti menggunakan metode permainan tradisional Boy-boy untuk meningkatkan kemampuan lempar tangkap bola dengan menggunakan alat bantu pembelajaran bola kecil yang dimodifikasi untuk lebih memotivasi siswa. Dari kegiatan tersebut, diperoleh deskripsi tentang jalannya proses belajar mengajar lempar tangkap bola dengan metode permainan tradisional Boy-boy sebagai berikut:

- 1) Sebelum mengajar, peneliti telah membuat rencana pembelajaran yang akan dijadikan sebagai pedoman dalam mengajar
- 2) Peneliti sudah melaksanakan kegiatan pembelajaran lempar tangkap bola dengan benar, yaitu dengan cara mengajar sesuai, jelas, dan terencana. Pada awalnya pembelajaran, peneliti dengan sangat jelas mengemukakan bagaimana menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan lempar tangkap bola. Peneliti memberikan gerakan pemanasan yang berkaitan dengan materi kemampuan lempar tangkap bola. Pada pertemuan pertama (2x35 menit) peneliti

menjelaskan materi kemampuan lempar tangkap bola dalam bentuk gerakan-gerakan : sikap permulaan, sikap perkenaan, dan sikap akhir.

- 3) Siswa melakukan gerakan lempar tangkap bola berpasangan dilakukan berulang-ulang dengan baik dan benar.
- 4) Diakhir pembelajaran guru memberikan kartu ceria untuk mengetahui apakah anak merasa senang, biasa atau merasa tidak senang setelah diberi pembelajaran lempar tangkap bola tersebut.
- 5) Peneliti memotivasi siswa agar melakukan lempar tangkap bola dengan metode permainan tradisional Boy-boy untuk meningkatkan kemampuan lempar tangkap bola pada permainan bola kecil. Sebelumnya guru memberikan contoh dan siswa dengan semangat melakukan apa yang diperintahkan oleh guru.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap proses belajar mengajar diperoleh gambaran tentang motivasi dan aktivitas siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, yaitu siswa yang aktif selama kegiatan belajar mengajar berlangsung sebesar 75 % sedangkan 25 % lainnya kurang memperhatikan penjelasan dari peneliti. Siswa tersebut bermain sendiri dengan temannya. Sedangkan posisi peneliti lebih banyak di depan dan suara peneliti kurang keras. Jadi siswa yang berada di belakang merasa kurang diperhatikan dan tidak begitu mendengar penjelasan dari sehingga berbuat seenaknya. Pada saat peneliti memberikan materi, guru kolaborator menghitung siswa yang aktif dan yang tidak aktif serta menilainya.

Tabel 4

**HASIL KEAKTIFAN SISWA SAAT KEGIATAN PEMBELAJARAN
BERLANGSUNG**

NO	NILAI	JUMLAH SISWA	PERSENTASE	KRITERIA KETUNTASAN
1	95 – 99	-	-	TUNTAS
2	90 – 94	-	-	
3	85 – 89	7	21,88 %	

4	80 – 84	5	15,63 %	
5	75 – 79	12	37,50 %	
6	70-74	2	6,25 %	TIDAK TUNTAS
7	65 – 69	2	6,25 %	
8	60 – 64	4	12,50 %	
9	55 – 59	-	-	
10	50 – 54	-	-	
JUMLAH		32	100 %	75 %

Adapun berdasarkan hasil ketrampilan siswa dapat diidentifikasi :

- (1) Siswa yang sudah mampu melakukan teknik dasar lempar tangkap bola dengan baik sebesar 75 % sedangkan siswa lainnya melakukan permainan tanpa disertai gerakan yang benar dan terkesan asal melakukan gerakan sebesar 25 %.

TABEL 5
SISWA YANG MAMPU MELAKUKAN GERAKAN
LEMPAR TANGKAP BOLA

NO	NILAI	JUMLAH SISWA	PERSENTASE	KRITERIA KETUNTASAN
1	95 – 99	-	-	TUNTAS
2	90 – 94	2	6,25 %	
3	85 – 89	5	15,63 %	
4	80 – 84	6	18,75 %	
5	75 – 79	11	34,38 %	
6	70 – 74	2	6,25 %	TIDAK TUNTAS
7	65 – 69	2	6,25 %	
8	60 – 64	4	12,50 %	
9	55 – 59	-	-	
10	50 – 54	-	-	
JUMLAH		32	100 %	75 %

- (2) 78,13% siswa merasa senang dengan lempar tangkap bola dengan metode permainan tradisional Boy-boy yang dimodifikasi (hasil kartu ceria). Adapun hasil dari kartu ceria tersebut dimana 25 siswa (78,13 %) menyukai dengan pembelajaran ini, yang biasa-biasa saja sebanyak 5 siswa (15,63 %) dan yang tidak menyukai ada 2 siswa (6,25%).

Beberapa kelemahan yang dimiliki peneliti yaitu:

- a) Suara peneliti yang kurang keras dalam memberikan penjelasan sehingga siswa kurang begitu mengerti tentang cara pelaksanaan penelitian
- b) Peneliti masih belum bisa membangkitkan siswa untuk mau melakukan permainan dengan benar
- c) Posisi peneliti lebih banyak berada di depan, sehingga tidak dapat memonitor siswa yang berada di belakang

Sedangkan dari siswa ditemukan beberapa kekurangan, yakni sebagai berikut:

- a) Pada awalnya, siswa tertarik dengan permainan yang telah diterapkan, tetapi lama kelamaan mereka menjadi bosan karena materi yang diberikan terlalu banyak.
 - b) Masih banyak siswa yang kesulitan dalam melakukan teknik dasar lempar tangkap bola melalui metode permainan tradisional Boy-boy karena mereka masih amat asing dan jarang sekali mendapatkan materi tersebut. Hanya 75% siswa yang mampu melakukan gerakan lempar tangkap bola dengan benar, sedangkan siswa lainnya masih asal dalam melakukan gerakan lempar tangkap bola tersebut.
 - c) Siswa kurang antusias dalam gerakan lempar tangkap bola karena materi kompetisi antar kelompok masih sedikit
- d. Analisis dan Refleksi Tindakan I

Berdasarkan hasil observasi tersebut, peneliti melakukan analisis dan refleksi sebagai berikut:

commit to user

- 1) Agar siswa tidak cepat bosan maka siswa sebaiknya diberi permainan yang berbeda dengan permainan sebelumnya.
- 2) Agar siswa tidak merasa asing dengan permainan tersebut maka peneliti memberikan penjelasan permainan tersebut dengan benar dalam pembelajaran bermain untuk meningkatkan kemampuan lempar tangkap bola.
- 3) Peneliti tidak hanya berada di depan saat memberikan penjelasan kepada siswa. Peneliti juga harus memonitor siswa yang berada di belakang agar mereka juga ikut aktif dalam kegiatan belajar mengajar
- 4) Peneliti sebaiknya memberikan materi permainan kompetensi antar kelompok lebih banyak agar siswa menjadi antusias dan lebih semangat
- 5) Peneliti harus lebih banyak lagi menyiapkan peralatan yang akan digunakan dalam permainan sehingga siswa tidak bosan karena terlalu lama menunggu giliran.
- 6) Peneliti perlu untuk memberikan pemahaman dan motivasi sistem pembelajaran yang berorientasi pada pendekatan bermain.
- 7) Suara peneliti sebaiknya lebih diperkeras agar siswa dapat mendengar dan memahami penjelasan dari peneliti.
- 8) Untuk mendorong siswa agar lebih aktif dalam melakukan permainan, sebaiknya peneliti memberikan hadiah kepada siswa, misalnya berupa pujian atau memberikan nilai tambahan kepada siswa tersebut

2. Siklus II

a. Perencanaan Tindakan II

Kegiatan perencanaan tindakan II dilaksanakan pada hari Senin tanggal 21 Mei 2012 di SDN Randugunting 7 Kota Tegal. Peneliti dan guru mitra (kolaborator) melakukan diskusi. Dalam kesempatan kali ini, peneliti menyampaikan analisis hasil observasi terhadap siswa Kelas IV SDN Randugunting 7 Kota Tegal yang dilakukan pada siklus I. Peneliti menyampaikan segala kelebihan dan kekurangan selama berlangsungnya proses pembelajaran lempar tangkap bola untuk meningkatkan hasil belajar lempar tangkap bola pada siklus I.

Untuk mengatasi berbagai kekurangan yang ada, akhirnya peneliti dan kolaborator mengambil keputusan sebagai berikut:

- 1) Peneliti dalam memberi penjelasan harus dengan suara yang keras agar siswa dapat mendengar dan memahami penjelasan dari peneliti.
- 2) Peneliti saat memberikan penjelasan harus disertai contoh yang benar sehingga siswa lebih cepat mengerti apa yang harus dilakukan dalam pembelajaran tersebut.
- 3) Peneliti mengubah posisi saat mengajar dengan berdiri berpindah-pindah mendekati siswa yang kurang perhatian dan kurang semangat, peneliti sesekali berada di belakang maupun di tengah saat pembelajaran tersebut.
- 4) Peneliti harus memberikan lebih banyak kompetisi saat menerapkan pembelajaran bermain lempar tangkap bola terhadap siswa sehingga siswa lebih semangat dan antusias dalam pembelajaran tersebut.
- 5) Peneliti lebih memberikan motivasi kepada siswa dengan memberikan semangat saat pembelajaran tersebut.
- 6) Peneliti harus mempersiapkan alat lebih banyak sehingga siswa tidak merasa bosan dalam menunggu giliran dalam pembelajaran lempar tangkap bola tersebut.
- 7) Peneliti akan memberikan hadiah bagi siswa yang aktif dan memperoleh nilai tertinggi saat berlangsungnya permainan lempar tangkap bola.

Tahap perencanaan tindakan II meliputi kegiatan sebagai berikut:

- a) Peneliti bersama guru mitra merancang skenario pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar lempar tangkap bola, yakni dengan langkah-langkah sebagai berikut:
 - (1) Peneliti menjelaskan mengenai materi lempar tangkap bola yang akan diajarkan pada hari itu, siswa menyimak
 - (2) Peneliti memberikan contoh kemampuan lempar tangkap bola kepada siswa
 - (3) Peneliti dan siswa melakukan refleksi terhadap proses belajar mengajar yang telah dilakukan

- b) Peneliti dan guru mitra menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk materi yang berkaitan dengan kemampuan lempar tangkap bola.
- c) Guru mitra bersama peneliti menyiapkan media atau alat bantu yang diperlukan dalam pembelajaran lempar tangkap bola.
- d) Peneliti dan guru mitra menyusun instrumen penelitian, yakni berupa tes dan non tes. Instrumen tes dinilai dari hasil tes awal lempar tangkap bola. Sedangkan instrumen non tes dinilai berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti dengan mengamati keaktifan dan sikap siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

b. Pelaksanaan Tindakan II

Pelaksanaan tindakan II ini direncanakan berlangsung selama dua kali pertemuan, yakni pada Hari Sabtu tanggal 26 Mei 2012 dan tanggal 2 Juni 2012 di SDN Randugunting 7 Kota Tegal. Masing-masing pembelajaran dilaksanakan selama 2x35 menit. Dalam kegiatan ini peneliti menerapkan solusi yang telah disepakati dengan guru untuk mengatasi kekurangan pada proses pembelajaran lempar tangkap bola pada siklus I.

Sesuai dengan skenario pada siklus II ini pembelajaran dilakukan oleh peneliti. Peneliti sekaligus melakukan observasi terhadap proses pembelajaran dan wawancara kepada beberapa siswa setelah pembelajaran berakhir.

Materi pelaksanaan tindakan II, pada pertemuan pertama Hari Sabtu tanggal 26 Juni 2012) ini adalah penggunaan media sederhana untuk meningkatkan kemampuan lempar tangkap bola.

- 1) Peneliti memberikan gerakan pemanasan yang berkaitan dengan materi kemampuan lempar tangkap bola pada permainan bola kecil.
- 2) Peneliti menjelaskan materi teknik dasar lempar tangkap bola pada permainan bola kecil.
- 3) Siswa mendapatkan penjelasan dari guru.
- 4) Pembelajaran melakukan gerakan lempar tangkap bola menggunakan alat bantu pembelajaran; sikap permulaan, sikap perkenaan, sikap akhir

- 5) Pembelajaran melakukan gerakan melambungkan bola dan ditangkap sendiri menggunakan bola kecil yang dimodifikasi.
- 6) Pembelajaran melakukan gerakan melambungkan bola dengan posisi sikap kaki lurus.
- 7) Pembelajaran melakukan gerakan melempar bola dengan posisi sikap kaki kiri didepan, kaki kanan ditarik ke belakang, posisi tangan kiri didepan, tangan kanan ke belakang sambil memegang bola.
- 8) Pembelajaran melakukan gerakan menangkap bola dengan posisi sikap kaki berdiri dengan kedua kaki kangkang dan lutut sedikit ditekuk. Kedua tangan diluruskan ke depan dengan jari-jari dikembangkan dan siap menangkap bola yang datang. Pada saat bola masuk ke telapak tangan, kedua tangan segera ditarik.
- 9) Pembelajaran gerakan lempar tangkap bola melewati/memasuki lubang sasaran secara berpasangan.
- 10) Pembelajaran menyebutkan teknik dasar lempar tangkap bola.
- 11) Menumbuhkan dan membina nilai-nilai disiplin, semangat, sportifitas, dan percaya diri dan kejujuran.
- 12) Di akhir pembelajaran, siswa diberi kartu ceria oleh peneliti.

Dalam tahap ini, peneliti bertindak sebagai pemimpin jalannya kegiatan pembelajaran

c. Observasi dan Interpretasi

Peneliti mengajar sekaligus melakukan observasi pada siswa kelas IV di lapangan SDN Randugunting 7 Kota Tegal. Kegiatan observasi ini dimaksudkan untuk mendeskripsikan apakah kekurangan pada siklus I sudah bisa diatasi atau belum. Selama mengajar di kelas IV SDN Randugunting Kota Tegal peneliti mengamati jalannya proses pembelajaran berjalan dengan baik. Seperti pada siklus I, pelaksanaan tindakan II dilaksanakan dua kali pertemuan yaitu hari Sabtu tanggal 26 Mei dan tanggal 2 Juni 2012 selama 2x35 menit.

Pada awal pembelajaran, peneliti mengawali pelajaran dengan memberikan gerakan pemanasan yang berkaitan dengan materi lempar

tangkap bola. Peneliti menjelaskan materi lempar tangkap bola dalam bentuk permainan, siswa melakukan gerakan lempar tangkap bola berpasangan dengan melewati/memasuki lubang sasaran.

Dari hasil observasi terhadap proses pembelajaran dan wawancara dengan siswa diperoleh data penelitian pada siklus II ini sebagai berikut :

- 1) Siswa yang aktif selama kegiatan belajar mengajar berlangsung sebesar 90 % sedangkan lainnya kurang memperhatikan penjelasan dari peneliti. Siswa tersebut bermain sendiri dengan temannya.
- 2) Hasil keaktifan siswa saat kegiatan pembelajaran berlangsung adalah sebagai berikut:

Tabel 6

HASIL KEAKTIFAN SISWA SAAT KEGIATAN PEMBELAJARAN BERLANGSUNG

NO	NILAI	JUMLAH SISWA	PERSENTASE	KRITERIA KETUNTASAN
1	96 – 100	-	-	TUNTAS
2	91 – 95	1	3,13 %	
3	86 – 90	7	21,88 %	
4	81 – 85	5	15,63 %	
5	76 – 80	17	53,13 %	
6	71 – 75	1	3,13 %	TIDAK TUNTAS
7	66 – 70	1	3,13 %	
8	61 – 65			
9	56 – 60			
10	51 – 55			
JUMLAH		32	100 %	93,75 %

Adapun berdasarkan hasil ketrampilan siswa dapat diidentifikasi :

- a) Siswa yang sudah mampu melakukan teknik dasar lempar tangkap bola dengan baik sebesar 93,75 % sedangkan siswa lainnya 6,25% melakukan permainan tanpa disertai teknik yang benar.

TABEL 7

SISWA YANG MAMPU MELAKUKAN GERAKAN LEMPAR TANGKAP
BOLA

NO	NILAI	JUMLAH SISWA	PERSENTASE	KRITERIA KETUNTASAN
1	96 – 100	-	-	TUNTAS
2	91 – 95	4	3,13 %	
3	86 – 90	-	-	
4	81 – 85	7	15,63 %	
5	76 – 80	19	53,13 %	
6	71 – 75	1	3,13 %	TIDAK TUNTAS
7	66 – 70	1	3,13 %	
8	61 – 65			
9	56 – 60			
10	51 – 55			
JUMLAH		32	100 %	93,75 %

- b) 100 % siswa merasa senang melakukan lempar tangkap bola dengan metode permainan tradisional Boy-boy (hasil kartu ceria).

d. Analisis dan Refleksi

Secara umum kelemahan yang ada dalam proses pembelajaran bermain untuk meningkatkan kemampuan lempar tangkap bola pada siklus II ini telah dapat diatasi dengan baik. Peneliti telah berhasil membangkitkan semangat siswa untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan tertib. Peneliti telah mampu memancing respon siswa terhadap stimulus yang diberikan. Siswa terlihat semangat untuk melakukan permainan lempar tangkap bola melalui metode permainan tradisional Boy-boy dengan baik,

meskipun masih ada beberapa yang kurang baik. Peningkatan indikator ini dapat dilihat dari nilai siswa pada tes yang dilakukan pada siklus I sampai siklus II.

C. Deskripsi Data

Dalam bab ini disajikan mengenai data penelitian. Penyajian hasil penelitian salah satunya berdasarkan analisis yang dilakukan terhadap data kemampuan lempar tangkap bola pada siswa kelas IV SDN Randugunting 7 Kota Tegal.

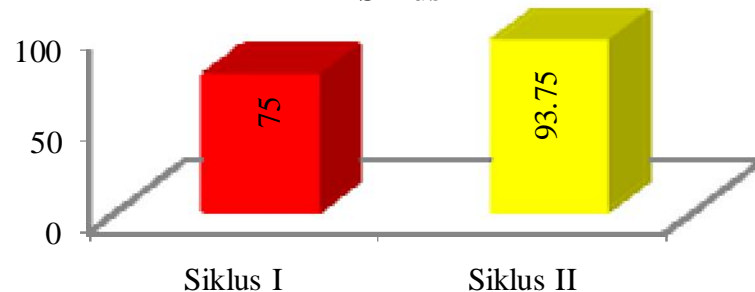
Adapun data secara keseluruhan disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 8. DATA HASIL TES KETERAMPILAN LEMPAR TANGKAP BOLA

Siklus	Variabel	Mean	Median	Modus	Standar Deviasi	Nilai Min	Nilai Maks.
I	Melambungkan bola	77,38	80	80	5,07	67	87
	Melempar bola	72,86	70	70	7,25	60	80
	Menangkap bola	74,62	75	67	6,82	67	83
II	Melambungkan bola	78,50	80	80	5,27	67	87
	Melempar bola	75,50	80	80	6,44	70	90
	Menangkap bola	79,29	83	83	6,67	67	92

Sedangkan secara keseluruhan kemampuan lempar tangkap bola mengalami kenaikan sebesar 18,75 %, yakni siklus I sebesar 75% dan siklus II 93,75%. Dengan demikian target yang sudah ditetapkan yaitu 75 % terlampaui. Berikut adalah diagram hasil kenaikan dari Siklus I dan Siklus II.

Hasil Kemampuan Lempar Tangkap Bola Siklus I dan Siklus II



Berikut hasil kemampuan siswa pada siklus I dan siklus II.

Tabel 9

DATA HASIL TES KETERAMPILAN LEMPAR TANGKAP BOLA

Siklus	Mean	Median	Modus	Standar Deviasi	Nilai Min	Nilai Maks	Tuntas	Tidak Tuntas
I	74,95	75	72	4.06	60	87	75 %	25%
II	76.88	77	75	4.44	67	92	93,75%	6,25%

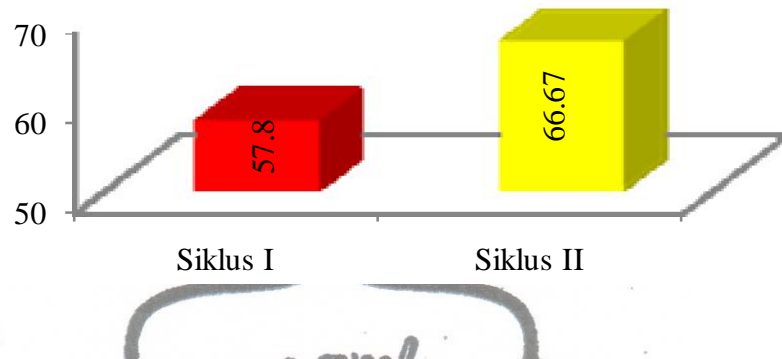
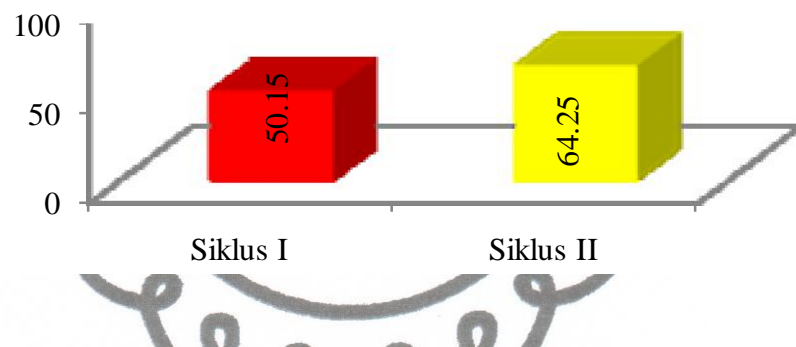
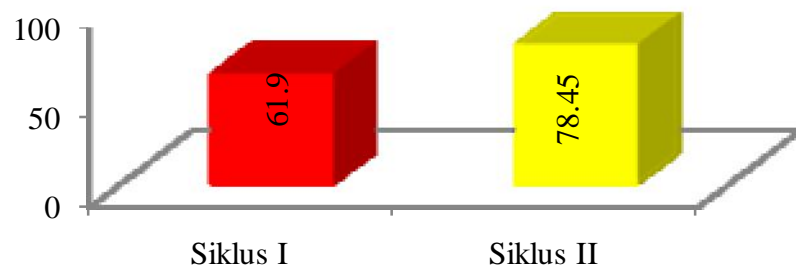
D. Pembahasan

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I dan Siklus II dapat dinyatakan bahwa terjadi peningkatan kualitas pembelajaran (baik proses maupun hasil) kemampuan rangkaian gerak lempar tangkap bola dari siklus I ke saiklus II. Hal tersebut dapat dilihat pada table di bawah ini:

TABEL 10

HASIL PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN ANTAR SIKLUS

No.	Kegiatan	Siklus I	Siklus II	Selisih Kenaikan
1.	Melambungkan bola	57,80 %	66,67 %	8,87 %
2.	Melemparkan bola	50,15 %	64, 25 %	14,10 %
3.	Menangkap bola	61,90 %	78, 45 %	16,45 %

Hasil Kenaikan Melambungkan Bola Siklus I dan II**Hasil Kenaikan Melemparkan Bola Siklus I dan II****Hasil Kenaikan Menangkap Bola Siklus I dan II**

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus dilaksanakan dalam empat tahap, yakni : (1) Tahap persiapan dan perencanaan, (2) Tahap pelaksanaan tindakan, (3) Tahap observasi dan interpretasi, (4) Tahap analisi dan refleksi.

Deskripsi hasil penelitian dari siklus I sampai dengan siklus II dapat di jelaskan pada table berikut ini :

commit to user

TABEL 11
DESKRIPSI HASIL PENELITIAN

Siklus	Perencanaan Tindakan	Pelaksanaan Tindakan	Hasil	Kekurangan/Kelemahan
I	<p>a. Peneliti dan kolaborator menyusun skenario pembelajaran</p> <p>b. Peneliti dan guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran untuk materi lempar tangkap bola</p> <p>c. Peneliti menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan</p> <p>d. Peneliti dan kolaborator menyiapkan instrument penilaian dan observasi</p>	<p>a. Peneliti memberikan gerakan pemanasan kepada siswa</p> <p>b. Peneliti menjelaskan materi lempar tangkap bola.</p> <p>- Pembelajaran melambungkan bola berpasangan</p> <p>- Pembelajaran melempar bola berpasangan</p> <p>- Pembelajaran menangkap bola berpasangan</p> <p>- Pembelajaran melakukan lempar tangkap bola melalui</p>	<p>a. 75% siswa aktif selama proses pembelajaran</p> <p>b. 75% siswa mampu melaksanakan gerakan teknik dasar lempar tangkap bola</p> <p>c. 78,13% senang dengan pembelajaran lempar tangkap bola (hasil kartu</p>	<p>a. Suara peneliti kurang keras sehingga siswa yang di belakang kurang mendengar</p> <p>b. Posisi peneliti lebih sering di depan sehingga banyak siswa yang di belakang tidak konsentrasi terhadap pembelajaran</p> <p>c. Banyak gerakan yang sulit dilakukan oleh siswa</p> <p>d. Tidak ada kompetisi antar siswa sehingga kurang memicu semangat siswa</p> <p>e. Peneliti belum bisa membangkitkan</p>

	e. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan selama 2 x 35 menit	metode permainan tradisional Boy-boy	ceria)	semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran
II	<p>a. Untuk mengatasi kelemahan pada siklus I maka peneliti member penjelasan yang lebih mendalam dan mudah dipahami siswa dengan cara memberikan contoh secara langsung</p> <p>b. Peneliti memberikan bimbingan langsung tentang gerakan-gerakan yang sulit dilakukan oleh siswa</p> <p>c. Penggunaan</p>	<p>a. Peneliti memberikan gerakan pemanasan kepada siswa yang sesuai dengan materi pembelajaran</p> <p>b. Peneliti menjelaskan materi pembelajaran lempar tangkap bola</p> <p>c. Peneliti memberikan motivasi kepada siswa agar memiliki semangat dalam melakukan gerakan teknik lempar tangkap bola</p> <p>d. Pada akhir</p>	<p>a. 90 % siswa aktif selama proses pembelajaran</p> <p>b. 93,75 % siswa mampu melaksanakan gerakan teknik dasar lempar tangkap bola</p> <p>c. 100 % siswa senang dengan pembelajaran lempar tangkap bola (hasil kartu</p> <p>ceria)</p>	<p>Secara umum kelemahan yang ada dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan lempar tangkap bola pada siklus II ini telah dapat diatasi dengan baik. Peneliti telah berhasil membangkitkan semangat siswa mengikuti proses belajar mengajar dengan tertib. Peneliti telah mampu memancing siswa terhadap stimulus yang diberikannya. Siswa terlihat antusias melakukan rangkaian gerakan lempar tangkap bola dengan baik</p>

	<p>media sederhana yang lebih bervariasi dan ditambah jumlahnya agar sesuai dengan jumlah siswa</p> <p>d. Peneliti memberikan hukuman bagi siswa yang kalah dalam melakukan kompetensi agar siswa termotivasi dan penuh konsentrasi dalam melakukan setiap gerakan</p> <p>e. Peneliti memberikan hadiah kepada siswa yang semangat dan antusias dalam proses pembelajaran</p>	<p>pembelajaran siswa mengisi kartu ceria</p>	<p>sesuai target yang telah ditetapkan. Peningkatan ini dapat dilihat dari nilai siswa pada tes yang dilakukan pada siklus I dan siklus II. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penerapan permainan tradisional Boy-boy untuk meningkatkan hasil pembelajaran lempar tangkap bola telah berhasil dan menunjukkan peningkatan dari proses maupun hasil belajar siswa</p>
--	---	---	---

	berupa pujian, tepuk tangan, menepuk pundak, mengelus-elus kepala atau nilai tambahan			
--	---	--	--	--

Sebelum melaksanakan siklus I, peneliti melakukan survey awal untuk mengetahui kondisi yang ada di lapangan. Dari hasil kegiatan survey ini, peneliti menemukan bahwa kualitas proses dan hasil belajar berkaitan dengan kemampuan lempar tangkap bola masih rendah. Kemudian peneliti berkolaborasi dengan guru olahraga dan dosen pembimbing berupaya untuk mengatasi masalah tersebut dengan menerapkan metode permainan tradisional Boy-boy yang dimodifikasi untuk meningkatkan hasil belajar lempar tangkap bola. Pada siklus I ternyata masih banyak kelemahan selama proses pembelajaran. Siklus II dilaksanakan untuk mengatasi kelemahan pada siklus I. Selain itu, siklus II juga merupakan upaya meningkatkan hasil belajar pada siklus II dan ternyata tujuan khusus penelitian ini sudah tercapai pada siklus II. Dengan demikian penelitian ini hanya dilaksanakan dalam dua siklus.

Berdasarkan tindakan tersebut, peneliti telah berhasil menerapkan metode permainan tradisional Boy-boy untuk meningkatkan hasil belajar lempar tangkap bola pada siswa kelas IV SDN Randugunting 7 Kota Tegal. Selain itu, penelitian ini juga bermanfaat untuk meningkatkan kinerja guru agar setiap melaksanakan pembelajaran bisa lebih aktif, kreatif, efektif, inovatif, dan menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai target yang telah ditetapkan. Keberhasilan penggunaan metode permainan tradisional untuk meningkatkan hasil belajar lempar tangkap bola ini dapat dilihat dari indikator-indikator sebagai berikut :

1. Siswa sudah mampu melakukan teknik dasar lempar tangkap bola

Pengambilan nilai dari hasil tes yang dilakukan setelah selesai memberikan materi pembelajaran lempar tangkap bola menunjukkan peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada awalnya siswa merasa kurang percaya diri dan kesulitan ketika harus melakukan teknik dasar lempar tangkap bola yang baik, tetapi peneliti selalu memberikan contoh gerakan yang baik dan menanyakan bagian mana yang sulit dilakukan. Kemudian peneliti memberikan penjelasan, diikuti dengan contoh gerakan yang baik dan benar. Dengan demikian siswa memahami kesalahan dan berusaha memperbaikinya dengan melakukan apa yang telah dicontohkan peneliti.

2. Peneliti sudah mampu menerapkan metode permainan tradisional Boy-boy pada materi pembelajaran lempar tangkap bola.

Kemampuan menggunakan media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses pembelajaran karena dengan menggunakan media atau alat bantu apa yang ingin diajarkan kepada siswa mudah diserap. Siswa dikenalkan pada alat yang sudah dimodifikasi karena jika guru langsung menggunakan alat yang standar atau yang sebenarnya, pada umumnya siswa akan mengalami kesulitan dan ada rasa takut untuk melakukan gerakan lempar tangkap bola.

3. Peneliti sudah mampu membangkitkan minat dan semangat siswa
Semangat dan minat siswa terhadap pembelajaran lempar tangkap bola mengalami peningkatan jika dibandingkan sebelum menggunakan media. Hal ini dapat dilihat dari proses pembelajaran siswa nampak semangat dan antusias. Selain itu, penggunaan media sederhana, meningkatkan kreativitas guru penjas dalam pemanfaatan barang bekas yang ada di lingkungan sekitar.

BAB V

Simpulan dan Saran

A. Simpulan

Simpulan hasil penelitian ini yaitu adanya peningkatan hasil belajar lempar tangkap bola pada siswa Kelas IV SDN Randugunting 7 Kota Tegal. Peningkatan tersebut terjadi setelah peneliti melakukan beberapa upaya, yaitu :

1. Penggunaan alat bantu atau media bola yang dimodifikasi untuk meningkatkan hasil belajar lempar tangkap bola.
2. Strategi pembelajaran dengan pendekatan bermain sehingga siswa tidak merasa takut dan merasa bosan.
3. Peneliti menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi agar kelemahan dari masing-masing metode dapat diatasi sehingga pembelajaran menjadi menarik.
4. Peneliti selalu memberikan semangat dan penguatan berupa pujian dan nilai tambahan.
5. Peneliti selalu menjelaskan dan memberikan contoh gerakan-gerakan sehingga mudah dilakukan oleh siswa dengan semangat dan penuh percaya diri.

Upaya yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penerapan metode permainan tradisional Boy-boy untuk meningkatkan hasil belajar lempar tangkap bola pada siswa Kelas IV SDN Randugunting 7 Kota Tegal. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil penelitian berikut ini :

1. Siswa aktif, tertarik dan semangat mengikuti proses pembelajaran. Hal itu dapat dilihat dari hasil yang ditunjukkan pada siklus 1 (75%) dan siklus 2 meningkat menjadi 93,75 %.
2. Siswa sudah mampu melakukan gerakan teknik dasar lempar tangkap bola. Hal ini dapat dilihat dari hasil yang ditunjukkan pada siklus 1 (75%) dan siklus 2 meningkat menjadi 93,75 %.
3. Siswa senang dengan pembelajaran lempar tangkap bola. Hal ini dapat dilihat dari hasil yang ditunjukkan pada siklus 1 (78,13 %) dan siklus 2 meningkat menjadi 100 %.

commit to user

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Melambungkan bola mengalami kenaikan sebesar 8,87 %
2. Melempar bola mengalami kenaikan sebesar 14,10 %
3. Menangkap bola mengalami kenaikan sebesar 16,45 %

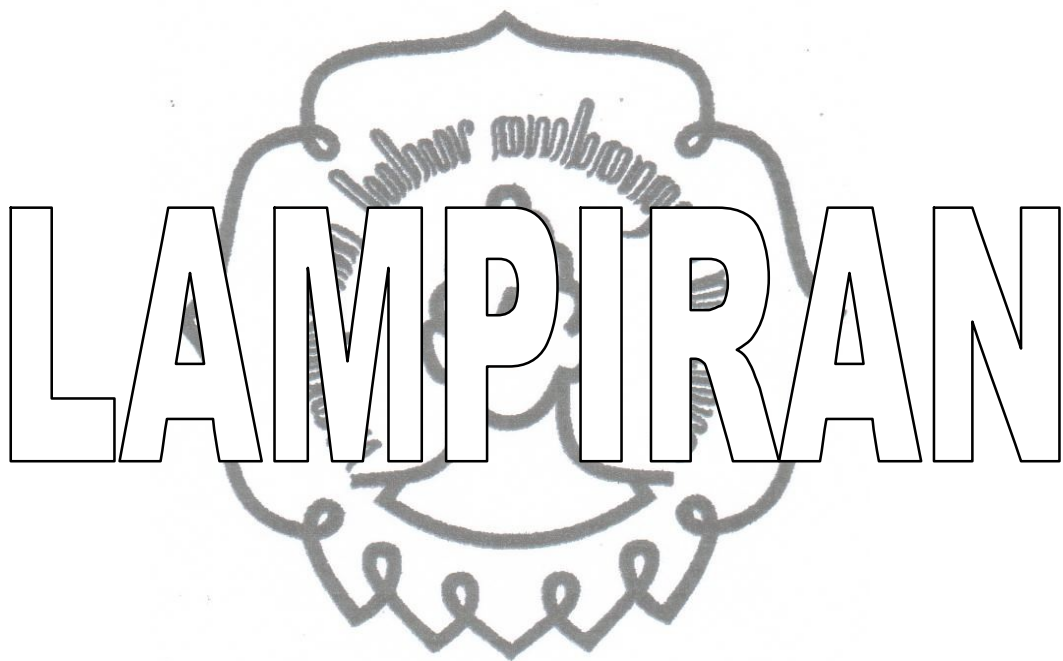
B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka penulis menyampaikan saran-saran sebagai berikut :

1. Guru agar lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan pembelajaran sehingga siswa tidak bosan dalam mengikuti proses pembelajaran.
2. Guru agar dapat memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada dengan cara memodifikasi media atau alat bantu, permainan maupun peraturan dalam pembelajaran penjas agar siswa merasa senang dan antusias mengikuti proses pembelajaran.
3. Bagi sekolah hendaknya berusaha memberikan sarana dan prasarana yang memadai sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan lancar efektif, efisien dan menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Nurmanto Akhmad. 2009. *Penjas Sebuah Tantangan*. Makalah : Bangkalan
- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka : Jakarta
- _____.2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka : Jakarta
- Depdikbud. 1995. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Edy Siti Mitranto. 2010. *Penjas Orkes untuk SD/MI Kelas IV*. Jakarta : Pusat Perbukuan
- Moelyono Wiryo Saputro. 1994. *Kesehatan Olahraga*. Jakarta : PT Pustaka LP Indonesia.
- Rusli Lutan.2003. *Asas-asas Pendidikan Jasmani*. Jakarta : Depdiknas
- Sudrajat, Akhmad.2009. *Peran Guru dalam Proses Pendidikan*. Universitas Kuningan : Jakarta
- Suryatmo, dkk. 2006. *Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan*. Widya Utama : Jakarta.
- Tim Bina Karya Guru. 1994. *Pendidikan Jasmani untuk Sekolah Dasar Kelas IV*. Erlangga : Jakarta.



Lampiran 1 : Kurikulum Vitae Peneliti

A. KETERANGAN PERORANGAN

1. Nama Lengkap : IRIYANTI
2. NIP : 19620115 198302 2 013
3. Pangkat/ Golongan : Pembina/ IVa
4. Tempat, Tanggal Lahir : Tegal, 15 Januari 1962
5. Jenis Kelamin : Perempuan
6. Agama : Islam
7. Status Perkawinan : Kawin
8. Alamat Rumah : Jln. Slamet No. 16 RT 08 RW I Tegal
9. Keterangan Badan
 - a. Tinggi Badan : 155 cm
 - b. Berat Badan : 93 kg
 - c. Warna Rambut : Hitam
 - d. Bentuk Muka : Oval
 - e. Warna Kulit : Coklat
10. Kegemaran/ Hobi : Olahraga dan Memasak

B. RIWAYAT PENDIDIKAN

1. Tingkat SD : SD Negeri 38 Tegal
Tahun Lulus : 1975
2. Tingkat SLTP : SMP Negeri 2 Kota Tegal
Tahun Lulus : 1979
3. Tingkat SLTA : SGO Negeri Tegal
Tahun Lulus : 1982
4. Tingkat Perguruan Tinggi : UT UPBJJ Semarang
Jenjang : Diploma II
Jurusan : PENJASKES
Tahun Lulus : 1998