



UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR ROUNDERS MELALUI MODIFIKASI PERMAINAN YANG DISEDERHANAKAN PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 04 SIMPUR KECAMATAN BELIK KABUPATEN PEMALANG TAHUN PELAJARAN 2012/2013

Didi Aribowo✉

Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Agustus 2013
Disetujui Agustus 2013
Dipublikasikan Februari
2014

Keywords:

*Game, rounders,
modifications*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani terutama materi rounders melalui modifikasi permainan yang disederhanakan. Instrumen yang digunakan untuk pengambilan data pada penelitian ini adalah lembar pengamatan, angket, dan tes unjuk kerja siswa. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran permainan rounders dengan modifikasi permainan yang disederhanakan dapat menjadikan pembelajaran yang dilakukan lebih aktif, siswa antusias mengikuti pembelajaran dan kelihatan senang dalam melakukan tugas gerak yang diberikan guru sehingga keterampilan gerak siswa dan penguasaan materi permainan rounders meningkat sehingga nilai yang diperoleh siswa juga meningkat dari kondisi awal prosentase siswa yang nilainya mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal sebanyak 46,4 % atau 13 siswa dari jumlah keseluruhan siswa sebanyak 28 siswa, pada tindakan siklus pertama prosentase siswa yang nilainya mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal menjadi 71,4 % atau sebanyak 20 siswa dan 82% atau sebanyak 23 siswa pada tindakan siklus kedua. Menurut hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran rounders dengan modifikasi permainan yang disederhanakan dapat meningkatkan peran aktif dan hasil belajar siswa berupa nilai permainan rounders

Abstract

This study aims to improve the quality of teaching physical education primarily through modification of the material rounders disederhanakan game . The instrument used for data collection in this study is the observation sheet , questionnaire , and student test performance . Analysis of the data used in this study is a descriptive analysis . The results showed that the implementation of learning rounders game with game modifications can be simplified ymag make their lessons more active , enthusiastic students participating in learning and seem happy to carry out a given task motion so that the teacher and the student movement skill mastery rounders game increased so that the values obtained by students also increased the percentage of students from initial conditions that reached a minimum completeness criteria as much as 46.4 % or 13 students out of the total number of students by 28 students , the percentage of students first cycle of action that reached completeness Minimum Criteria to 71.4 % or as many as 20 students and 82 % or as many as 23 students in the second cycle of action . According to the results of this study concluded that learning rounders the game yag simplified modification can increase the active participation and student learning outcomes in the form of the value of the game rounders

© 2013 Universitas Negeri Semarang

ISSN 2252-6773

✉ Alamat korespondensi:

Gedung F1 Lantai 3 FIK Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: ekawibowo277@gmail.com

PENDAHULUAN

Didalam Pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar yang dilaksanakan peneliti Selama penulis menjadi guru banyak ditemui siswa yang belum memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal khususnya pada materi permainan ronders, hal ini dikarenakan adanya permasalahan yang dialami oleh siswa tentang penguasaan teknik dasar permainan rounders. Kendala yang dialami siswa yaitu kurang bisa mengontrol bola pada saat melakukan lempar tangkap dan memukul bola, proses pembelajaran rounders yang dilakukan masih mengacu kepada materi pembelajaran yang sesungguhnya dengan berorientasi kepada prestasi, belum mengacu kepada konsep gerak yang berhubungan dengan teknik gerak dasar permainan rounders melalui permainan.

Dari uraian permasalahan di atas guru pendidikan jasmani SD Negeri 04 Simpur Kecamatan Belik Kabupaten Pemalang sebagai penulis berencana mengupayakan peningkatan proses belajar mengajar rounders di SD Negeri 04 Simpur Kecamatan Belik Kabupaten Pemalang dengan penerapan pembelajaran melalui modifikasi permainan yang disederhanakan dimana permainan ini akan membawa anak kedalam konsep gerak dasar permainan rounders dengan pendekatan melalui modifikasi permainan yang disederhanakan bertujuan meningkatkan hasil belajar dan motivasi keberanian siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran permainan rounders. Diharapkan dengan melalui modifikasi permainan yang disederhanakan siswa akan lebih aktif, seportif dan menambah keberanian serta melatih kerjasama dalam melakukan pembelajaran permainan rounders baik di lingkungan pendidikan atau diluar lingkungan pendidikan.

METODE PENELITIAN

Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri 04 Simpur Kec. Belik Kab. Pemalang tahun pelajaran yang berjumlah 28 siswa yang terdiri dari 12 putra dan 16 putri. Permainan

rounders dengan melalui modifikasi permainan yang disederhanakan pada siswa kelas V SD Negeri 04 Simpur Kecamatan Belik Kabupaten Pemalang tahun pelajaran 2012 / 2013.

Untuk Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dari bulan Maret 2013 sampai dengan Juli 2013. Penelitian dilaksanakan di lapangan Desa Simpur Kecamatan Belik Kabupaten Pemalang, yang berada disekitar lingkungan SD Negeri 04 Simpur.

Teknik pengumpulan data dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini terdiri dari : tes, observasi dan angket

1) Tes (psikomotor)

Dipergunakan untuk mendapatkan data tentang hasil pembelajaran siswa tentang pembelajaran permainan rounders yang dilakukan siswa.

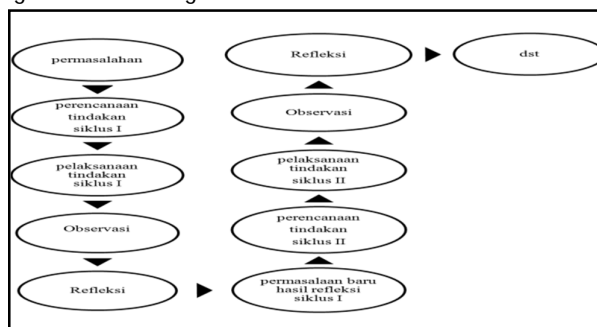
2) Observasi (affektif)

Dipergunakan sebagai teknik untuk mengumpulkan data tentang aktivitas siswa dan guru selama kegiatan pembelajaran pada penerapan pendekatan bermain dapat meningkatkan kemampuan bermain rounders pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 04 Simpur, Kecamatan Belik, Kabupaten Pemalang.

3) Angket (kognitif)

Angket termasuk alat untuk mengumpulkan dan mencatat data atau informasi, sikap, dan faham dalam hubungan kausal. Angket dilaksanakan secara tertulis dan penilaian hasil belajar akan jauh lebih praktis, hemat waktu dan tenaga.

Alur penelitian tindakan kelas terdiri dari rangkaian empat kegiatan yang dilakukan dalam siklus berulang. Empat kegiatan utama yang ada pada siklus; yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi yang dapat digambarkan sebagai berikut:



HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kondisi awal hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 04 Simpur Kecamatan Belik Kabupaten Pemalang masih tergolong rendah siswa yang memperoleh nilai sama dengan atau lebih dari KKM = 75 baru mencapai 46,43 % atau hanya sebanyak 13 siswa dari sejumlah 28 siswa.

Pelaksanaan pembelajaran dengan pendekatan bermain dilakukan dengan cara memilih jenis permainan yang gerakannya memuat unsur gerak manipulatif. Dalam penelitian tindakan kelas ini guru memilih permainan *rounders* yang jarang dimainkan di lingkungan masyarakat terutama anak-anak sekolah yang didalamnya memuat unsur-unsur gerak dasar melempar, menangkap, memukul dan berlari.

Proses pembelajaran dengan menerapkan tindakan berupa permainan diawali dengan guru menerangkan cara permainan dan menjelaskan aturan permainannya sedangkan siswa mendengarkan dan mempraktekan. Koreksi pada kesalahan siswa dilaksanakan saat pembelajaran berlangsung sekaligus guru membetulkan gerakan siswa, selain pada saat pembelajaran koreksi juga dilaksanakan ketika akhir pembelajaran hal ini bertujuan supaya semua siswa tahu letak kesalahan dari siswa yang gerakannya masih salah. Pada saat peneliti melaksanakan pembelajaran diobservasi oleh pengamat (*observer*) yang bertugas sebagai partner penelitian. Data dari *observer* dan peneliti dijadikan sebagai evaluasi kegiatan belajar mengajar yang nantinya dijadikan untuk perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya. *Observer* adalah guru pendidikan jasmani yang kompeten dalam pembelajaran.

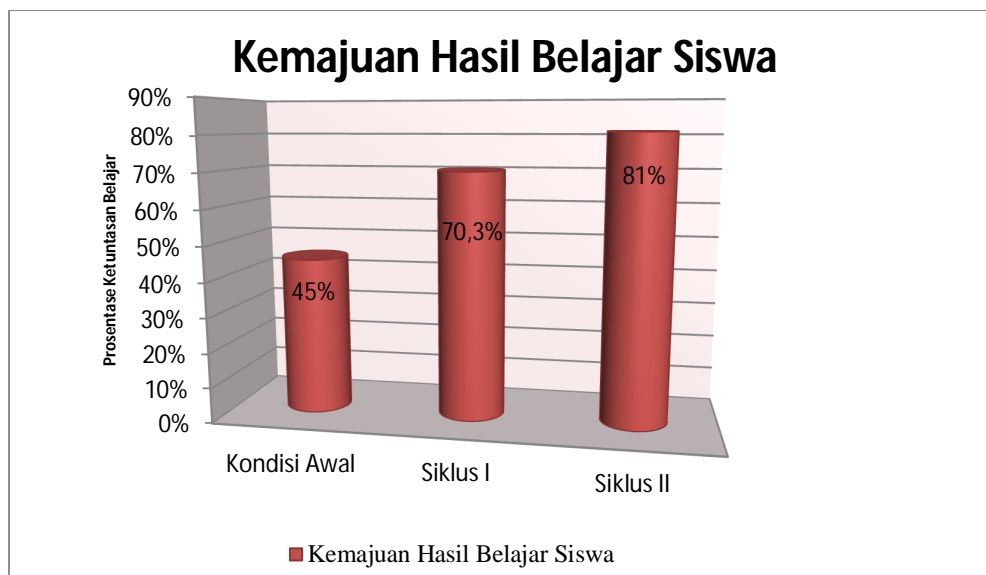
Proses penelitian yang akan dilaksanakan terdiri dari beberapa tindakan yang biasa disebut dengan istilah siklus untuk mencapai tujuan penelitian. Setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu : perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, analisis dan refleksi. Dalam

penelitian yang diadakan di SD 04 Simpur Kecamatan Belik Kabupaten Pemalang.

Penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani dengan materi permainan *rounders* dengan pendekatan permainan yang disederhanakan dapat menjadikan pembelajaran lebih kondusif, efektif, aktif dan dapat meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran, siswa lebih terlihat senang mengikuti pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik dan optimal, dalam hal ini keaktifan dan keterampilan siswa yang meningkat dengan menguasai materi gerak dasar permainan *rounders*. Perlakuan tindakan dalam pembelajaran berupa permainan yang disederhanakan sebagai salah satu strategi pembelajaran untuk menghilangkan kejenuhan siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Permainan yang diterapkan dalam pembelajaran harus mengandung unsur gerakan yang mendukung pada teknik gerak dasar permainan *rounders*, selain pada teknik gerakan permainan yang diterapkan dalam pembelajaran dapat melatih rasa percaya diri, tanggung jawab, keseriusan, toleransi dan lain sebagainya.

Diketahui bahwa jumlah siswa yang nilainya mencapai KKM meningkat menjadi 71,4 % dari kondisi awal sebesar 46 % siswa yang nilainya mencapai KKM, dari jumlah siswa keseluruhan sebanyak 28 anak, sebelum dilakukan tindakan atau pada kondisi awal jumlah siswa yang nilainya mencapai KKM sebanyak 13 anak, setelah dilakukan tindakan berupa modifikasi permainan *rounders* yang disederhanakan yang diterapkan dalam pembelajaran jumlah siswa yang nilainya mencapai KKM meningkat menjadi 23 anak.

Dari jumlah keseluruhan siswa sebanyak 28 anak, siswa yang nilainya mencapai KKM menjadi 23 siswa atau 82 % siswa nilainya mencapai KKM.



Berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian melalui penilaian permainan rounders dari kondisi awal sebelum dilakukan tindakan jumlah siswa yang nilainya mencapai KKM sebesar 46,4 % pada tindakan pertama jumlah siswa yang nilainya mencapai KKM sebanyak 71,4 % dan pada tindakan kedua 82 % dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan siswa menguasai materi permainan rounders sehingga keterampilan gerak siswa mengalami perbaikan setelah mendapat tindakan berupa pembelajaran dengan pendekatan modifikasi permainan rounders yang disederhanakan

Pembelajaran pendidikan jasmani secara umum tidak hanya mengacu pada nilai semata, tetapi yang paling penting proses pembelajarannya. Dalam proses pembelajaran guru harus membuat siswa antusias, senang dan aktif dalam mengikuti pembelajaran, sehingga aktifitas siswa dapat meningkatkan kebugaran dan kesehatan siswa. Berdasarkan nilai yang diperoleh siswa dapat dikatakan bahwa pembelajaran permainan rounders dengan permainan yang disederhanakan berhasil menjadikan pembelajaran lebih aktif dan siswa antusias mengikutinya.

Pembelajaran permainan rounders dengan melalui permainan yang disederhanakan mendapat tanggapan yang baik dari siswa, ini

tergambar dari hasil angket tanggapan siswa terhadap pembelajaran permainan rounders dengan melalui permainan yang disederhanakan. Dari angket yang dibagikan kepada siswa, sebagian besar siswa menjawab senang, siswa yang menjawab senang sebesar 85,7 % yaitu sebanyak 24 anak, yang menyatakan biasa-biasa saja sebanyak 14,2 % atau sebanyak 4 anak dan yang menyatakan tidak senang tidak ada. Hasil angket tersebut menunjukkan bahwa mayoritas siswa antusias mengikuti pembelajaran permainan rounders melalui modifikasi permainan yang disederhanakan. Sebagian besar siswa menyatakan senang mengikuti pembelajaran permainan rounders melalui modifikasi permainan yang disederhanakan karena pembelajaran menyenangkan, tidak membosankan, dan sebagian kecil siswa menyatakan pembelajaran berlangsung biasa-biasa saja

SIMPULAN DAN SARAN

Pada proses pembelajaran yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa modifikasi permainan rounders yang disederhanakan dapat meningkatkan peran aktif dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran permainan rounders pada siswa kelas V SD

Simpur Kecamatan Belik Kabupaten Pematang, sehingga dapat meningkatkan antusiasme, semangat dan siswa dapat menyerap materi pembelajaran dengan baik, guru sudah sangat baik dalam menanggulangi hambatan-hambatan yang terjadi sehingga pembelajaran dapat dilakukan dengan efektif dan efisien, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai, hal ini dapat dibuktikan dengan peningkatan perolehan nilai gerak dasar permainan rounders siswa setelah dilakukan penerapan modifikasi permainan rounders yang disederhanakan, kondisi awal nilai siswa yang tuntas KKM hanya sebanyak 13 siswa atau sebesar 46,4 % pada tindakan siklus I terjadi peningkatan, siswa yang memperoleh nilai tuntas KKM sebanyak 20 siswa atau sebesar 71,4 % dan sebanyak 23 siswa atau sebesar 82 % siswa tuntas KKM pada tindakan siklus II. Sehingga dapat dikatakan pembelajaran permainan rounders yang dilakukan berhasil.

Guru merupakan kunci keberhasilan dalam dunia pendidikan, kreatifitas dan keuletan guru memecahkan masalah dan hambatan dalam proses pembelajaran akan menjadikan pembelajaran berjalan dengan baik, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik pula. Saran dari praktikan demi kemajuan pendidikan terutama pendidikan jasmni sebagai berikut:

1. Bagi Pemerintah

Keberadaan sekolah yang ada di daerah sangat membutuhkan peran serta pemerintah terutama dalam hal pemenuhan media pembelajaran. Pengembangan sektor pendidikan sangat penting dalam membangun negara ini.

2. Bagi Sekolah

Alat dan fasilitas yang mendukung pembelajaran dilengkapi sehingga guru dapat mengajar dengan baik.

3. Bagi Guru

Ketepatan memilih metode pembelajaran dan pendekatan pembelajaran serta kreatifitas yang tinggi akan dapat menjadikan

pembelajaran aktif dan bersemangat sehingga tujuan pembelajaran akan mudah tercapai.

4. Bagi Siswa

Bersikap serius dan aktif dalam mengikuti pembelajaran akan menjadikan siswa mudah menyerap materi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- _____, 2010. *Pengertian Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Tersedia Pada <http://wordpress.com>. diakses pada 9 Maret 2013.
- Afiatus Sholikhah, 2010. *Pengertian definisi hasil belajar dari beberapa ahli pendidikan*. <http://wikipedia.Com>. Diakses pada 9 Maret 2013.
- Aip Syarifudin dan Muhadi, 1993. *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Depdikbud, Dirjen Pendidikan Tinggi, PPTK.
- Akhmad Sudrajat, 2010. *Hakekat Belajar dan Pembelajaran*. Tersedia pada <http://akhmadsudrajat.wordpress.com>. Diakses pada 9 Maret 2013.
- Akib, zainal, 2010, *Profesionalisme Guru Dalam Pembelajaran*, Surabaya: insan cendikia.
- Cholik Toho, Rusli Lutan, 2001, *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*, Bandung; CV. Maulana.
- Heryana, Dadan, 2010, *Pendidikan Jasmani Olahraga dan kesehatan Kelas V*, Surakarta: CV. Putra Nugraha.
- Samsudin, 2009, *Pemanfaatan Lingkungan Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Subarjah, Herman, 2008, *Permainan Kecil Di Sekolah Dasar*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Subroto, Toto, 2008, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Soetoto Poncopoetro, 2000. *Permainan Anak Tradisional dan Aktifitas Ritmik*. Pusat Penerbitan Universitas Terbuka Depdiknas