



PENINGKATAN HASIL BELAJAR LEMPAR TANGKAP SISWA SEKOLAH DASAR DENGAN MODIFIKASI PERMAINAN BEREGU

SURIPNO[✉]

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

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Agustus 2013
Disetujui April 2014
Dipublikasikan April
2014

Keywords:

*learning outcomes; Throw
Catch; modification team
game*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar lempar tangkap pada siswa kelas III SDN Purbo 03 Kabupaten Batang. Modifikasi yang digunakan adalah permainan Beregu. Hasil pra siklus menunjukkan bahwa ketuntasan belajar pada materi lempar tangkap kurang dari KKM yaitu 70 hal ini di tujukkan dari hasil nilai pra siklus yaitu rata rata nilai 60 dan hanya mencapai ketuntasan 28 % dari jumlah keseluruhan murid yaitu 14 .Setelah diterapkan metode permainan Beregu pada siklus 1, terjadi peningkatan nilai rata rata yaitu 73 dan ketuntasan mencapai 64 % dari jumlah keseluruhan murid yaitu 14.untuk memenuhi target awal ketuntasan 100 % Maka di lanjutkan pada siklus 2 untuk lebih meningkatkan ketuntasan belajar siswa dengan tetap menggunakan modifikasi permainan Beregu dengan hasil ketuntasan 86 % dan rata rata nilai siswa menjadi 84. Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa modifikasi permainan Beregu dapat meningkatkan hasil belajar lempar tangkap pada siswa kelas III SDN Purbo 03.

Abstract

This study aims to improve learning outcomes throwing catch on third-grade students of SDN 03 Batang Purbo. Modification used is Team game. Results showed that pre-cycle mastery learning the material caught throwing KKM is less than 70 it is in tujukkan of results pre-cycle value is the average value of 60 and only achieve mastery 28% of the total number of students is 14. Having applied the method on a cycle Team game 1, an increase in the average value is 73 and the completeness reaches 64% of the total number of students that meet the initial target completeness 14.untuk 100% then proceed to cycle 2 to further enhance students' mastery learning while using a modification of the game Team completeness result 86 % and the average score of students to 84. Conclusions This study suggests that modification Team games can improve learning outcomes throwing catch on third-grade students of SDN Purbo 03.

PENDAHULUAN

Salah satu materi yang di berikan di tingkat sekolah dasar kelas III diantaranya materi lempar tangkap bola.berdasarkan hasil penilaian guru terhadap kemampuan lempar tangkap sebelum siklus I di peroleh kesimpulan bahwa hasil belajar siswa secara klasikal tergolong rendah.secara lebih rinci dari 14 siswa hanya ada 14 siswa yang dapat mencapai KKM.

Lempat tangkap merupakan salah satu jenis keterampilan yang menggunakan teknik teknik tertentu. permainan ini menggunakan keterampilan lemparan yang baik.teknik memadukan keterampilan lemparan tidak cukup mudah di lakukan untuk anak sekolah dasar khususnya kelas III SD.berdasarkan pengamatan saat proses pembelajaran di lapangan tidak tuntasnya pembelajaran di pengaruhi oleh kurang aktifnya saat pembelajaran di karenakan pembelajaran yang hanya monoton.

Dari latar belakang di atas, peneliti akan mengkaji melalui tindakan kelas dengan modifikasi permainan Beregu, untuk mengungkapkan apakah dengan metode ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi lempar tangkap. Pada modifikasi ini, anak dibiasakan agar selalu aktif dan senang

saat mengikuti pembelajaran, dengan cara yang dipandang lebih menyenangkan. Sehingga ketertarikan anak terhadap materi lempar tangkap menjadi lebih baik dan hasil evaluasi diharapkan akan meningkat.

Modifikasi Permainan beregu

Pembelajaran dengan modifikasi permainan Beregu merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan materi lempar tangkap dengan permainan-permainan yang di dalamnya ada tehnik-tehnik lemparan dan tangkapan, Melalui pembelajaran yang inovatif ini siswa dapat mengapresiasi kesenangan bermain sehingga menghilangkan rasa bosan dan mendorong keinginan untuk belajar. Dengan Modifikasi permainan Beregu ini akan menambah motivasi belajar siswa dalam materi lempar tangkap karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Pada akhirnya ketika siswa sudah bisa menikmati pembelajaran, maka akan lebih mudah bagi siswa menguasai teknik lemparan dan tangkapan yang benar sehingga akan meningkatkan hasil belajar.

Teknik Pengumpulan Data

- a. Teknik Tes
- b. Teknik Non Tes : Observasi, Dokumentasi,Pengamatan

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penilaian motorik lempar tangkap

NO	ASPEK YANG DINILAI	Skor
1.	Pergerakan lemparan bola dengan satu tangan dari samping	3
2.	Pergerakan lemparan lambung dengan satu tangan	3
3.	Lemparan di depan dada menggunakan kedua tangan	3
4.	Sikap badan saat melakukan lemparan dan tangkapan	3
5.	Focus pandangan saat melakukan kemparan tangkapan	3
6.	Koordinasi tubuh saat melakukan lemparan	3
7.	Koordinasi tubuh saat melakukan tangkapan	3
8.	Gerakan lanjutan	3

Keterangan Kriteria Penilaian :

- 1. Gerakan yang di lakukan hanya dengan lemparan dan tangkapan
- 2. Gerakan yang di lakukan hanya dengan tehnik lemparan samping,lemparan kedua tangan dan tangkapan

3. Gerakan yang di lakukan sesuai tangan,tangkapan dan sikap dengan dengan tehnik lemparan badan samping, lemparan lambung, lemparan dengan kedua

KKM Penjasorkes Kelas III SDN purbo 03 tahun 2012/2013

Kriteria Ketuntasan	Kualifikasi
≥ 70	Tuntas
< 69	Tidak Tuntas

Analisis data yang digunakan dalam dengan menggunakan lembar pengamatan penelitian ini adalah kualitatif. Selama aktivitas siswa dengan skala pensekoran 1 sampai pembelajaran tingkat keaktifan siswa diamati 6 sebagai berikut :

Keaktifan Kelas Pembelajaran Lempar tangkap

No .	Aktivitas Siswa	Skala Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Keterampilan dalam menggunakan alat peraga.		✓			
2.	keaktifan siswa dalam bermain lempar tangkap				✓	
3.	Kedisiplinan siswa dalam mengikuti pelajaran.			✓		
4.	keaktifan siswa dalam menangkap bola		✓			
5.	kemampuan siswa dalam menangkap bola			✓		
6.	Kemampuan dalam menjawab tes akhir.			✓		
	Jumlah	17				
	Nilai rata-rata	2,28				

Penyajian data kualitatif dari kedua data dengan tabel kriteria yang dikelompokkan dalam tersebut di atas dipaparkan dalam bentuk kategori yaitu baik sekali, baik, cukup dan persentase. Hasil perhitungan presentase aktivitas kurang. Adapun penyajian data dalam bentuk siswa dalam proses pembelajaran dikosultasikan persentase adalah sebagai berikut :

Kriteria Penilaian Kualitatif

Skala Penilaian	Kategori
80% - 100%	Baik
60% - 79%	Cukup
< 60%	Kurang

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

a. Data Pra Siklus

Hasil belajar motorik siswa pra siklus

No	Pencapaian	Data awal
1	Nilai rata-rata	60

2	Nilai terendah	46
3	Nilai tertinggi	80
4	Siswa belum tuntas	10
5	Siswa yang tuntas	4

Kemampuan Kognitif siswa pra siklus

No	Pencapaian	Data awal
1	Nilai rata-rata	51.3
2	Nilai terendah	20.0
3	Nilai tertinggi	85
4	Siswa belum tuntas	10
5	Siswa yang tuntas	4

Uraian kegiatan

Didalam perencanaan siklus I guru membuat rencana pelaksanaan pembelajaran dengan tindakan,observasi dan tindakan.

1.Tindakan

Pelaksanaan atau tindakan siklus I dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 21 Mei 2013. Pembelajaran dimulai pukul 07.30 WIB. melawan tim yang sedang bermain. Pembelajaran selanjutnya pada siklus I ini adalah "Permainan beregu", pada pelaksanaan permainan lempar tangkap melalui modifikasi permainan beregu siswa terlihat lebih semangat mengikuti pembelajaran.

2.Observasi

Pengisian lembar observasi berdasarkan pengamatan pembelajaran yang sedang berlangsung.Pengisian lembar observasi kaitannya dengan sikap siswa selama mengikuti

pembelajaran, keadaan alat dan fasilitas yang digunakan selama pembelajaran.

3. Refleksi

Langkah selanjutnya setah dilakukan observasi adalah melakukan refleksi dari tindakan yang dilakukan.

PAPARAN HASIL SIKLUS I

PENILAIAN AKTIFITAS GURU

Dalam pelaksanaan perbaikan pembelajaran siklus I diperoleh data tentang aktivitas guru dan hasil belajar siswa yang disajikan. Untuk melihat hasil perbaikan pembelajaran penulis melakukan tes yang terdiri dari beberapa aspek. Kualitas pelaksanaan pembelajaran siklus I dan hasil belajar siswa disajikan dalam table-tabel berikut ini.

Kualitas Pelaksanaan Perbaikan Aspek Guru

Siklus I

No	Aspek perbaikan pembelajaran	Skala nilai				
		1	2	3	4	5
1	Penggunaan metode yang bervariasi	-	-	✓	-	-
2	Penggunaan alat peraga	-	-	✓	-	-
3	Pelaksanaan pemberian penjelasan	-	-	-	✓	-
4	Penggunaan bahasa	-	-	-	✓	-
5	Memberi kesempatan bertanya pada siswa	-	-	-	-	✓
Jumlah		19				
Nilai rata-rata		3,8				

KEAKTIFAN KELAS PEMBELAJARAN SIKLUS I

No	Aspek Perbaikan Aktivitas Siswa	Skala Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Keterampilan dalam menggunakan alat peraga.		✓			
2.	keaktifan siswa dalam bermain lempar tangkap				✓	
3.	Kedisiplinan siswa dalam mengikuti pelajaran.			✓		
4.	keaktifan siswa dalam menangkap bola		✓			
5.	kemampuan siswa dalam menangkap bola			✓		
6.	Kemampuan dalam menjawab tes akhir.			✓		
Jumlah		17				
Nilai rata-rata		2,28				

Dilihat dari tabel dan grafik diatas maka dapat **Hasil belajar siswa**

dismgulan baik, dengan nilainya adalah jumlah

17, dengan nilai rata-rata adalah 2,28.

Rentang Nilai Pembelajaran lempar tangkap

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan

Siklus I

NO	X	F	Fx	Ket
1	90- 100	-	-	
2	80-90	7	580	T
3	70-80	2	148	T
4	60-70	2	122	BT
5	50-60	3	170	BT
6	40-50	-	-	
7	30-40	-	-	
8	20-30	-	-	
9	10-20	-	-	

10	0-10	-	-
Jumlah		14	1020
Nilai rata-rata		-	73

Pembelajaran siklus I cukup efektif, hal ini terbukti adanya kenaikan prosentase ketuntasan dan nilai rata-rata kelas 73.

2. Observasi

Pada tahap observasi disajikan data hasil observasi aktifitas-aktifitas perbaikan pembelajaran yang dilakukan, hasil belajar siswa sesuai dengan formatif, deskripsi pelaksanaan tiap-tiap aktifitas deskripsi hasil belajar siswa..

3. Refleksi Siklus II

Berdasarkan hasil observasi pada tindakan siklus II dalam proses pembelajaran sudah menunjukkan adanya peningkatan dari siklus

C. Pelaksanaan siklus II

Uraian kegiatan

Perencanaan

Di dalam perencanaan guru membuat rencana pelaksanaan pembelajaran siklus II dengan tindakan, observasi, dan revleksi.

1. Tindakann

Tindakan siklus II dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 28 Mei 2013 yang

Paparan Hasil Rekapitulasi Siklus II

Penilaian Pelaksanaan Aktivitas Guru

No	Aspek perbaikan pembelajaran	Skala nilai				
		1	2	3	4	5
1	Penggunaan metode yang bervariasi	-	-	-	-	✓
2	Penggunaan alat peraga	-	-	-	-	✓
3	Pelaksanaan pemberian penjelasan	-	-	-	-	✓
4	Penggunaan bahasa	-	-	-	✓	-
5	Memberi kesempatan bertanya pada siswa	-	-	-	✓	-
Jumlah		-	-	-	2	3
Nilai rata-rata		4,6				

Penilaian Aktivitas Siswa Siklus I

No	Aspek Perbaikan Aktivitas Siswa	Skala Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	keterampilan dalam menangkap bola dan	-	-	-	-	✓

2.	dalam kegiatan permainan beregu kegiatan permainan beregu dan keaktifan siswa dalam Tanya jawab	-	-	-	✓	-
3.	Kedisiplinan siswa dalam mengikuti pelajaran.	-	-	-	✓	-
4.	Keaktifan siswa dalam bermain	-	-	-	✓	-
5.	Kemampuan dalam menangkap bola	-	-	-	-	✓
6.	Kemampuan dalam menjawab pertanyaan dari guru	-	-	-	-	✓
Jumlah				1	3	3
Nilai rata-rata				4.5		

Hasil belajar siswa

Rentang Nilai Pembelajaran lempar tangkap Siklus I

X	F	Fx
90-100	4	369
80-90	8	685
70-80	-	-
60-70	2	126
50-60	-	-
40-50	-	-
30-40	-	-
20-30	-	-
10-20	-	-
0-10	-	-
Jumlah	14	1.180
Nilai rata-rata	-	84

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa pembelajaran siklus II cukup efektif, hal ini terbukti adanya kenaikan prosentase ketuntasan klasikal dan rata-rata kelas. Dari 14 siswa yang dinyatakan tuntas mencapai 86 % atau 12 siswa, dan masih ada 2 siswa atau 0,14% yang belum tuntas, sedangkan rata-rata nilai kelas mencapai 84

SIMPULAN

Dari data pelaksanaan perbaikan pembelajaran dan hasil belajar siswa yang diperoleh dalam penelitian tindakan yang dilakukan di kelas III SD Negeri purbo 03, dapat dikatakan mengalami peningkatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aritonang, 2008. Minat dan Motivasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Penabur*. No. 10, Hal 11-21.
- Catharina Anni. 2006. *Psikologi Belajar*. Semarang: UPT Unnes Press.
- Mitranto Sih Edy, 2010. *Penjas Orkes untuk SD/MI Kelas III*, Jakarta : Aneka Ilmu
- Sanusi. n.d. Pendekatan Pembelajaran Pendidikan Jasmani untuk Siswa SD. *Jurnal Kependidikan*. Hal 1-11. Online. Dapat diakses di isjd.pdii.lipi.go.id/admin/jurnal/3606111.pdf
- Sucipto. 2008. Mengembangkan Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Pendidikan Jasmani.

- Paradigma*. Tahun XIII. No. 25. Hal 219-229.
- Sudji Munadi. 2010. *Penelitian Hasil Belajar*. Jakarta: Depdikas.
- Sukintaka. 1992. *Teori Bermain untuk D2 PGSD Penjaskes*. Jakarta: Depdikbut.
- Suharsmi Ari Kunto. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineke Cipta.
- Surapati. 2009. *Pengaruh Model Pembelajaran Pakem terhadap hasil Belajar penjas pada atletik nomer lari 100 meter di SMP*. Tesis. Universitas Pendidikan Indonesia
- Zafar Sidiq Didik. 1991. *Mengajar Dan Melatih Atletik Bandung*. Pt Remaja Rosdakarya.
- Zainal Aqib. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.