

**UPAYA MENINGKATKAN PEMBELAJARAN KASTI MELALUI PERMAINAN
MEMBURU KIJANG PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 02 LEGOKCLILE
KEC. BOJONG KAB. PEKALONGAN TAHUN AJARAN 2012/2013****Jaenal Arifin** ✉

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

Info Artikel*Sejarah Artikel:*

Diterima Agustus 2013
Disetujui Agustus 2014
Dipublikasikan Agustus
2014

Keywords:

Learning Baseball

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan pembelajaran permainan kasti melalui permainan memburu kijang pada siswa kelas IV SD Negeri 02 Legoklile Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan Tahun Ajaran 2012/2013. Penelitian ini dilakukan dalam 4 tahap, setiap tahap meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri02 Legoklile semester dua tahun ajaran 2012/2013 berjumlah 30 siswa. Instrumen yang digunakan untuk mengambil data pada penelitian ini adalah lembar pengamatan, angket dan tes unjuk kerja siswa. Hasil penelitian ini berdasarkan analisis presentase dari prasiklus nilai rata-rata 73,1 dengan presentase 40% kemudian menuju ke siklus I meningkat dengan nilai rata-rata 75,6 presentase 70% dan kesiklus II meningkat dengan nilai rata-rata 78,1 presentase 80,33% dengan ini penilaian ini berhasil dari indikator keberhasilan yang diharapkan 80%. Simpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa permainan memburu kijang dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran kasti pada siswa kelas IV SD Negeri 02 Legoklile Kec. Bojong Kab. Pekalongan.

Abstract

The purpose of this study was to determine the enhancement of learning through play baseball game hunt deer in grade IV Elementary School District 02 Legoklile Pekalongan Olean School Year 2012/2013. The research was conducted in four stages, each stage including planning, action, observation, and reflection using the method of classroom action research. The subjects of this study were fourth grade students Negeri02 Legoklile second semester of the school year 2012/2013 amounted to 30 students. The instrument used to collect data in this study is the observation sheets, questionnaires and tests students' performance. The results are based on analysis of the percentage of prasiklus average value of 73.1 with a percentage of 40% and then headed to the first cycle increased with an average value of 70% and 75.6 percentage kesiklus II increased with an average value of 78.1 percentage 80, 33% with this assessment of the success indicators of success expected 80%. The conclusions of this study indicate that deer hunting games can improve learning outcomes in learning baseball in fourth grade siaswa State 02 Legoklile district. Olean district. Pekalongan.

PENDAHULUAN

Berdasarkan observasi peneliti, hasil belajar permainan kasti sebagian siswa kelas IV SD Negeri 02 Legokclile kecamatan Bojong kabupaten Pekalongan masih di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum), dimana KKM penjasorkes di SD Negeri 02 Legokclile adalah 75. Dari 30 siswa 12 putra dan 18 putri kelas IV baru sekitar 40% siswa yang nilainya sudah mencapai KKM.

Ada banyak hal yang menyebabkan hasil belajar permainan kasti siswa kelas IV di SD Negeri 02 Legokclile masih dibawah KKM. Salah satunya banyak siswa kurang senang dan kurang suka ketika guru menyampaikan materi permainan kasti, terlebih lagi setelah melihat sarana dan prasarana yang digunakan merupakan alat pembelajaran yang sesungguhnya. Itu akan membuat anak merasa bosan dan enggan untuk mengikuti proses pembelajaran kasti.

Masalah mendasar yang dikeluhkan oleh setiap guru yang mengajar kelas IV SD Negeri 02 Legokclile pada pembelajaran kasti adalah sangat sulit, terutama rendahnya penguasaan teknik menembak sasaran. Untuk itu perlu sekali pelatihan cara menembak sasaran yang dengan mudah agar siswa lebih bergairah dan terangsang untuk permainan kasti. Menghadapi hal tersebut di atas, guru mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan dituntut untuk mencari cara agar dalam pembelajaran kasti agar dapat dikuasai dengan mudah. Guru sebagai mediator diharapkan berfungsi sebagai penyeleksi media yang dapat mewujudkan pembelajaran sesuai dengan materi, metode, dan evaluasi pembelajaran. Guru senantiasa dituntut untuk berimprovisasi

dan dapat mengembangkan sesuai dengan kecakapan yang dimiliki. Melihat tantangan yang seperti ini maka media akan sangat membantu memecahkan persoalan ini. Siswa akan tertantang sekaligus termotivasi karena dengan penggunaan media yang tepat dan terutama murah akan membuat siswa mendapatkan hal-hal baru dan menyenangkan. Hal ini tentunya sesuai dengan harapan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAIKEM). Dari uraian diatas peneliti tertarik untuk mengambil judul :

“Upaya Meningkatkan Pembelajaran Kasti Melalui Permainan Memburu Kijang Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 02 Legokclile Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan Tahun 2012/2013”

METODE

Subyek Penelitian Tindakan Kelas ini adalah guru penjas SD Negeri 02 Legokclile Kec. Bojong Kab. Pekalongan. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 25 April 2013 sampai tanggal 4 Mei 2013.

Objek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 02 Legokclile Kecamatan Bojong dengan jumlah Siswa putri 18 orang dan putra 12 orang, jadi jumlah total 30 orang siswa.

Teknik Pengumpulan data

Tes : Penelitian ini menggunakan Tes Praktek/Perbuatan.

NonTes : Penelitian ini menggunakan Pengamatan/Observasi dan Dokumentasi secara terperinci teknik pengumpulan data pada penelitian dapat didiskripsikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Teknik Pengumpulan Data Penelitian

No	Sumber Data	Jenis Data	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen
1	Nilai Siswa	Hasil kemampuan teknik dasar bermain kasti	Test praktek/hasil tes selama mengajar	Tes penguasaan teknik dasar bermain kasti

2	Nilai Siswa	Kemampuan melakukan gerakan teknik dasar bermain kasti	Praktik dan unjuk kerja praktek	Pedoman Observasi
3	Nilai Siswa	Aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung	Observasi dan Dokumentasi	Pedoman observasi dan menggunakan perekam gambar atau photo.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan tes praktek bermain kasti melalui permainan memburu kijang yang bertujuan untuk mengukur sejauh mana keterampilan siswa dalam menguasai teknik dasar bermain kasti. Adapun pelaksanaan tes pengukurannya pembelajaran adalah sebagai berikut ;

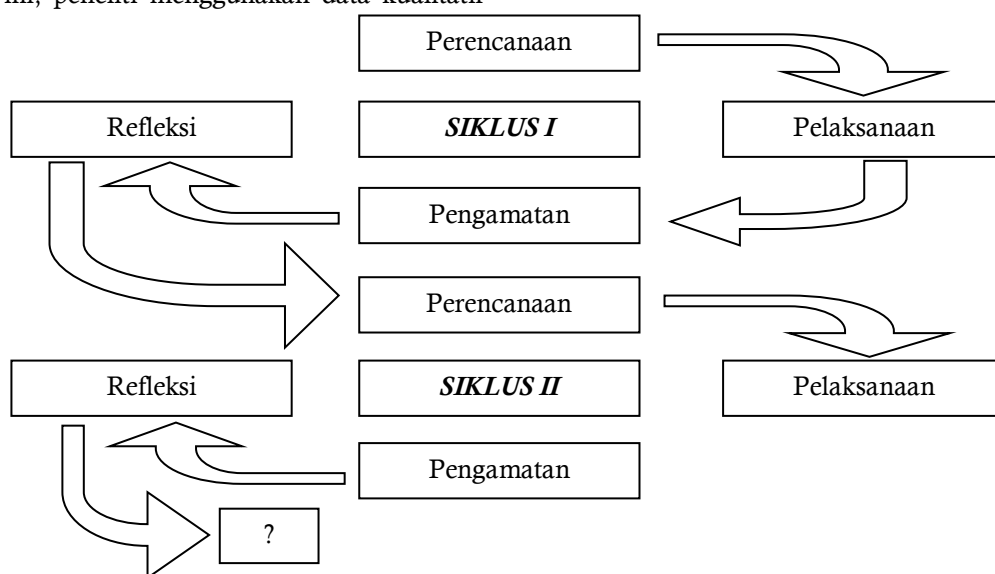
Instrument yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari:

1. Info mitra kolaboratif (guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dan siswa).
2. Dokumen atau arsip yang antara lain berupa kurikulum, silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, dan buku referensi mengajar.
3. Lembar pengamatan / observasi, dan lembar penilaian yang digunakan untuk mengamati kemampuan siswa dalam menguasai teknik dasar kasti.

Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini, peneliti menggunakan data kualitatif

yaitu data yang berupa informasi berbentuk kalimat yang memberikan gambaran tentang tingkat pemahaman siswa terhadap suatu mata pelajaran (kognitif), pandangan atau sikap siswa terhadap metode belajar yang baru ketika mengikuti pelajaran (afektif), perhatian, antusias dalam belajar, kepercayaan diri, motifasi belajar dan sejenisnya, dapat dinilai secara kualitatif (Suharsimi Arikunto, Suhardjono dan Supardi.2009:131).

Untuk mengetahui keefektifan suatu metode dalam kegiatan pembelajaran perlu diadakan analisa data. Pada penelitian ini menggunakan teknik analisa deskriptif kualitatif, yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran serta aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Rencana tindakan dalam penelitian ini dijelaskan dalam gambar sebagai berikut :



Gambar 2 : Desain Penelitian
 Sumber : Penelitian Tindakan Kelas

Prosedur penelitian terdiri dari dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari kegiatan perencanaan, tindakan, observasi/pengamatan, dan refleksi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I

Tahap Perencanaan Tindakan

Apresepsi :

- Menyusun Rencana Program Pembelajaran (RPP) perbaikan kasti melalui permainan memburu kijang.
- Menyusun Instrument tes keterampilan kasti melalui permainan memburu kijang.
- Menyusun lembar penilaian hasil pembelajaran
- Menyusun lembar observasi
- Menyusun lembar tes
- Menyiapkan media yang diperlukan untuk membantu pengajaran
- Menyiapkan tempat penelitian

Kegiatan inti :

- Peneliti mendemonstrasikan teknik dasar kasti melalui permainan memburu kijang secara bertahap mulai dari awal sampai akhir, dalam permainan yang paling utama yaitu melihat gerakan melempar, menangkap, serta pukulan bola.
- Siswa melakukan gerakan teknik dasar kasti melalui permainan memburu kijang secara bertahap sesuai dengan gerakan yang sudah dicontohkan guru.

Penutup :

- Melakukan pendinginan
- Siswa berdoa dan dibubarkan

Tahap Pelaksanaan Tindakan

Mengidentifikasi masalah yang muncul dalam siklus Peneliti menyusun gerakan dengan modifikasi alat bantu pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa dan untuk mengatasi masalah yang muncul pada siklus 1.

- Membuat modifikasi media pembelajaran dengan bola tenis.

- Menerapkan modifikasi media yang telah dibuat (bola tenis untuk memulai permainan) untuk meningkatkan kemampuan melakukan teknik dasar kasti, siswa melakukan tahapan teknik dasar kasti dengan media bola tenis

Tahap Pengamatan

Kegiatan observasi dilakukan bersamaan dengan kegiatan pelaksanaan tindakan. Pada tahap ini dilakukan pengamatan terhadap penerapan model pembelajaran langsung pendidikan jasmani model pendekatan bermain dan dengan modifikasi media pembelajaran yang diterapkan terhadap proses pembelajaran teknik dasar kasti.

Tahap Refleksi

Dilakukan menganalisis hasil observasi dan interpretasi dengan membandingkan data pada kondisi awal, siklus 1, dan siklus 2 sehingga diperoleh kesimpulan apakah mengalami peningkatan atau tidak. Tahap ini mengemukakan hasil penemuan dari pelaksanaan tindakan 1, pemecahan masalah yang muncul pada siklus sebelumnya untuk meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa dalam permainan kasti.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa permainan memburu kijang dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran permainan kasti pada siswa putra kelas IV SD Negeri 02 Legoklile Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan Tahun Ajaran 2012/2013. Dalam penelitian ini rata-rata kemampuan siswa pada saat siklus 2 dalam pembelajaran permainan kasti meningkat sebesar 83,33%.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT. Asdi Mahasatya..

- Depdiknas, 2003, Kurikulum 2004, *Standar Kompetensi Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani SMP/MTs*, Jakarta : Depdiknas.
- Depdiknas, 2003, *Undang-Undang R.I Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta : Depdiknas.
- Eko Silo Sugianto, 2009, *Survei proses pembelajaran pendidikan jasmani sekolah dasar di kecamatan Lebakbarang kabupaten Pekalongan*, Skripsi Unnes
- Farida mulyaningsih, 2010. *Pendidikan Jasmani olahraga dan Kesehatan kelas IV SD/MI*, Kemendiknas, PT Intan Pariwara.
- Imam Nawawi Al-Bantani, 2005. *Nashaijul Ibad Nasehat Untuk Para Hamba*. Irsyad Baitus Salam
- Rusli Lutan. 2000. *Krisis Global Pendidikan Jasmani. Makalah Diseminarkan Di Kampus FPOK UPI Bandung*.
- Rusli Lutan. 2002. *Mengajar pendidikan jsmani*. Jakarta : Depdiknas
- , 2011, *Buku Panduan Penulisan Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan*, Semarang : Univesitas Negeri Semarang.