



UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR GERAK DASAR LOMPAT MELALUI MODIFIKASI PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK PADA SISWA KELAS II SD NEGERI 2 JERUK KABUPATEN BLORA TAHUN 2013/2014

Dyan Febri Ardhika [✉]

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

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Januari 2014
Disetujui Desember 2014
Dipublikasikan
Januari 2015

Keywords:

*Improvement ; learning
outcomes ; base jumping
motion ; modified games ;
traditional games hopscotch*

Abstrak

Diharapkan bahwa melalui modifikasi dari hopscotch tradisional hasil permainan pembelajaran siswa dalam belajar gerakan dasar bisa melompat. Penelitian ini menggunakan tindakan penelitian. Dalam implementasinya terdiri dari dua siklus. Setiap diadakan satu siklus Rapat yang terdiri dari empat tahap, yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes kinerja siswa, siswa aktivitas lembar pengamatan dan tes tertulis (kognitif). Berdasarkan hasil, hasil persentase penguasaan hasil belajar dalam siklus pertama, siswa yang mencetak sebanyak 55% lengkap (11 siswa) dan yang tidak menyelesaikan sebanyak 45% (9 siswa). Dalam siklus kedua siswa yang mencetak sebanyak 90% lengkap (18 siswa) dan siswa yang tidak menyelesaikan sebanyak 10% (2 siswa). Sementara nilai rata-rata dalam gerakan dasar pembelajaran dikelas melompat siklus pertama adalah 68,50. Dalam siklus kedua meningkat menjadi 76,97. Berdasarkan hasil di atas, dapat disimpulkan bahwa modifikasi dari hopscotch permainan lompat belajar gerakan dasar dapat meningkatkan hasil pembelajaran dan turun gerak berdasarkan siswa kelas Jeruk SD Blora.

Abstract

It is expected that, through modification of the traditional hopscotch game learning outcomes of students in learning basic movement can jump. This study uses action research. In the implementation consists of two cycles. Each held one meeting cycle consisting of four stages, namely : planning, action, observation, and reflection. Instrument used in this study is the test performance of students, student activity sheets observation, and written tests (cognitive). Based on the results, the results of the percentage of mastery of learning outcomes in the first cycle, students who scored as much as 55 % complete (11 students) and who did not complete as much as 45 % (9 students). In the second cycle students who scored as much as 90 % complete (18 students) and students who did not complete as much as 10 % (2 students). While the average value in the classroom learning basic movement jump in the first cycle was 68,50. In the second cycle increased to 76,97. Based on the above results, it can be concluded that the modification of the game hopscotch jump in learning basic movement can improve learning outcomes and down motion on the basis of the second grade students of Jeruk Elementary School Blora.

© 2015 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:

Gedung F1 Lantai 2 FIK Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: ni4_rafunda@yahoo.com

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Lingkungan belajar diatur secara seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif setiap siswa. (Samsudin, 2008 : 2)

Pada pelaksanaan kurikulum 2006, mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan telah diberlakukan dari tingkat SD, SMP, dan SMA. Bennet, Howell, dan Simri (1983) dalam Samsudin (2008 : 7) melakukan survei tentang aktivitas-aktivitas yang diberikan di berbagai negara. Mereka mengidentifikasi elemen-elemen pendidikan jasmani yang lazim diberikan di SD, adalah :

1. Gerak-gerak dasar yang meliputi jalan, lari, lompat/loncat, menendang, menarik, mendorong, mengguling (roll), memukul, keseimbangan, menangkap dan bergulir.
2. Game dengan organisasi rendah dan lari beranting.
3. Aktivitas-aktivitas berirama, tari-tarian rakyat (folk dance), bernyanyi dan game musik (musical games).
4. Dasar-dasar keterampilan untuk berbagai olahraga dan game, biasanya dimulai kira-kira pada tahun keempat atau kelima.

Gerak dasar lompat merupakan gerak dasar lokomotor yang perlu dikembangkan pada usia anak sekolah dasar atau usia 6-8 tahun. Gerak dasar lokomotor merupakan dasar macam-macam keterampilan yang sangat perlu adanya bimbingan, latihan, dan pengembangan agar anak-anak dapat melaksanakan dengan benar dan baik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti dengan guru penjas SD Negeri 2 Jeruk yang bernama Hendar Herdiansyah, beliau mengatakan pada saat pembelajaran penjasorkes materi gerak dasar

lompat, sebenarnya guru sudah menggunakan media ban bekas dan kardus dalam pembelajaran, tetapi hal tersebut masih belum dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa. Media yang digunakan guru pendidikan jasmani di SDN 2 Jeruk masih sangat terbatas dan belum mampu membangkitkan kesenangan siswa terhadap materi ajar.

Beliau juga menjelaskan bahwa KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) untuk mata pelajaran penjas kelas II semester I di SD Negeri 2 Jeruk adalah 65, sehingga semua materi pelajaran penjas harus mencapai nilai minimal 65. Namun pada kenyataannya beliau menyebutkan masih banyak siswa yang belum mencapai KKM khususnya dalam pembelajaran gerak dasar lompat. Rata-rata nilai kelas menunjukkan 55% dari jumlah siswa, terutama kebanyakan siswa putri, mendapat nilai dibawah 65 menjadi bukti hasil belajar siswa masih belum mencapai KKM. Kenapa hal itu bisa terjadi? Hal itu disebabkan siswa pada saat pembelajaran kurang memperhatikan penjelasan guru, pembelajaran kurang menarik, terlalu banyak menunggu giliran sehingga siswa menjadi malas dalam pembelajaran.

Agar standar kompetensi pembelajaran penjas dapat tercapai maka guru pendidikan jasmani dituntut untuk bisa membuat pembelajaran pendidikan jasmani menjadi aktif dan menyenangkan. Penggunaan variasi pendekatan pembelajaran yang tepat dan modifikasi alat pembelajaran pendidikan jasmani dapat menunjang terlaksananya standar kompetensi yang telah ditentukan. Adapun salah satu model pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakter anak SD yaitu pendekatan bermain.

Permainan tradisional merupakan salah satu variasi atau modifikasi dalam pembelajaran penjas, Sukintaka (1992 : 91) mengemukakan permainan tradisional merupakan permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak pada suatu daerah secara tradisi. Terkait hubungan permainan tradisional dengan fungsinya sebagai wahana pencapaian tujuan pendidikan, Sukintaka (1992 : 92) mengemukakan bahwa anak-anak yang memainkan permainan

tradisional akan melakukan dengan rasa senang, sehingga mereka akan terpacu untuk mengaktualisasikan potensinya yang berbentuk gerak, sikap, dan perilakunya. Situasi ini akan menimbulkan perubahan aspek pribadi anak, ialah: jasmani, rohani, sebagai makhluk sosial dan makhluk Tuhan. Dengan demikian permainan tradisional dapat berfungsi sebagai wahana pencapaian tujuan pendidikan.

Dalam hal ini, salah satu permainan tradisional yang dapat digunakan dalam pembelajaran gerak dasar lompat adalah permainan tradisional engklek. Sebenarnya tidaklah susah untuk mendorong siswa sekolah dasar untuk melakukan aneka lompatan. Seringkali, sekedar dengan memakai tanda-tanda di tanah dan pola-pola garis-garis di lantai sudah cukup untuk merangsang anak untuk bergerak. Dengan tanda-tanda sederhana, sudah dapat diciptakan permainan loncat-loncatan di halaman sekolah, permainan sondah atau engklek, permainan lompat tali, dan sebagainya.

Penelitian tindakan kelas ini, akan mencoba modifikasi model pembelajaran dalam pendidikan jasmani pada siswa kelas II SD Negeri 2 Jeruk tahun ajaran 2013/2014 dengan materi gerak dasar lompat. Pembelajaran dengan pendekatan permainan tradisional engklek diharapkan dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar lompat yang dilakukan oleh siswa. Selain itu modifikasi pembelajaran ini untuk meningkatkan peran aktif siswa, partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran gerak dasar lompat. Dengan penerapan modifikasi pembelajaran pendidikan jasmani yang dilakukan oleh peneliti diharapkan dapat memecahkan atau memberi jalan keluar yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran gerak dasar lompat.

METODE

Dalam sebuah penelitian metode penelitian merupakan sebuah faktor yang sangat penting. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang menggunakan data pengamatan secara langsung terhadap proses pembelajaran di kelas. Kemudian data dianalisis

melalui beberapa tahapan dalam siklus-siklus tahapan.

Subyek Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah siswa kelas II SD Negeri 2 Jeruk tahun ajaran 2013/2014 yang berjumlah 20 siswa. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus yaitu pada 6 September 2013 (siklus I) dan 13 September 2013 (siklus II) di SD Negeri 2 Jeruk Kabupaten Blora.

Adapun langkah-langkah pelaksanaan PTK secara prosedurnya adalah dilaksanakan secara partisipatif atau kolaborasi (guru dengan mahasiswa) bekerja sama, mulai dari tahap orientasi dilanjutkan penyusunan rencana tindakan dilanjutkan pelaksanaan tindakan dalam siklus pertama. Diskusi yang bersifat analitik yang kemudian dilanjutkan pada langkah reflektif-evaluatif atas kegiatan yang dilakukan pada siklus pertama, untuk kemudian mempersiapkan rencana modifikasi, koreksi, atau pembetulan, atau penyempurnaan pada siklus kedua dan seterusnya. Adapun prosedur atau langkah-langkah penelitian tindakan kelas adalah:

1. Mengidentifikasi permasalahan umum
2. Mengadakan pengecekan di lapangan
3. Membuat perencanaan umum
4. Mengembangkan tindakan pertama
5. Mengobservasi, mengamati, mendiskusikan tindakan pertama
6. Refleksi-evaluatif, dan merevisi atau memodifikasi untuk perbaikan dan peningkatan pada siklus kedua berikutnya

Sedangkan teknik pengumpulan data dalam Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri dari:

1. Tes: Digunakan untuk mendapatkan data tentang hasil gerak dasar lompat yang dilakukan siswa.
2. Observasi: Digunakan sebagai teknik untuk mengumpulkan data tentang aktivitas siswa dan guru selama kegiatan belajar mengajar saat penerapan modifikasi permainan tradisional engklek.

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 hasil belajar yang dicapai siswa juga untuk memperoleh respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran serta aktivitas siswa selama proses pembelajaran gerak dasar lompat dengan modifikasi permainan engklek. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah :

1. Data Kuantitatif

Data kuantitatif berupa hasil belajar kognitif, dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dengan menentukan presentase ketuntasan belajar dan mean (rerata) kelas. Adapun penyajian data kuantitatif menggunakan rumus sebagai berikut :

- a. Rumus untuk menghitung persentase ketuntasan belajar

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

(Zainal Aqib, 2008 : 41)

- b. Rumus untuk menghitung nilai rata-rata

$$x = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan :

x = nilai rata-rata

$\sum X$ = jumlah semua nilai siswa

$\sum N$ = jumlah siswa

(Zainal Aqib, 2008 : 40)

Penghitungan presentase dengan menggunakan rumus di atas harus sesuai dan memperhatikan kriteria ketuntasan belajar siswa di SDN 2 Jeruk Kabupaten Blora yang dikelompokkan ke dalam dua kategori yaitu tuntas dan tidak tuntas dengan kriteria berikut :

Tabel 1. Kriteria Ketuntasan Belajar Penjasorkes SDN 2 Jeruk tahun 2013/2014

| Kriteria Ketuntasan | Kualifikasi |
|---------------------|--------------|
| ≥ 65 | Tuntas |
| < 65 | Tidak Tuntas |

Sumber : KKM SDN 2 Jeruk tahun 2013/2014

2. Data Kualitatif

Data kualitatif berupa data hasil belajar siswa dan hasil observasi aktivitas guru serta aktivitas siswa dalam pembelajaran gerak dasar lompat menggunakan modifikasi permainan engklek. Data kualitatif dipaparkan dalam kalimat yang dipisahkan menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan

Tabel 2. Kriteria Keberhasilan Belajar Siswa dalam %

| Tingkat Keberhasilan % | Arti |
|------------------------|---------------|
| > 80% | Sangat Tinggi |
| 60 – 79% | Tinggi |
| 40 – 59% | Sedang |
| 20 – 39% | Rendah |
| < 20% | Sangat Rendah |

(Zainal Aqib : 41)

Tabel 3. Kriteria Penilaian Pengamatan Aktivitas Siswa

| Jumlah skor yang diperoleh | Prosentase | Kriteria |
|----------------------------|----------------|-------------|
| 10 – 20 | 25 % - 50 % | Kurang Baik |
| 21 – 30 | 52,5 % - 75 % | Baik |
| 31 – 40 | 77,5 % - 100 % | Baik Sekali |

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang ditampilkan pada tabel 4.1 menunjukkan bahwa hasil belajar gerak dasar lompat siswa kelas II SD Negeri 2 Jeruk aspek psikomotor pada siklus I adalah 55% kategori kurang (11 siswa), 15% kategori cukup (3 siswa), 30% kategori baik (6 siswa), dan 0% kategori baik sekali (0 siswa).

Belum optimalnya hasil belajar pada aspek psikomotor pada siklus I disebabkan oleh beberapa hal antara lain: penyampaian materi oleh guru kepada siswa belum bisa dipahami siswa secara optimal, siswa cukup lama menunggu giliran melakukan engklek karena jumlah arena bermain hanya 2 lapangan, rintangan yang diletakkan pada kotak nomor 2 terlalu tinggi bagi siswa sehingga menyebabkan siswa tidak percaya diri melakukan engklek, dan

tingkat kedisiplinan siswa dalam menaati peraturan permainan masih kurang.

Hal ini semakin diperkuat dengan data hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa pada siklus I. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer terhadap aktivitas siswa, diperoleh nilai rata-rata 25,5 (63,75 %). Terdapat beberapa aspek aktivitas siswa yang mendapat skor kurang baik dan cukup, diantaranya : kemampuan siswa dalam bekerjasama menyiapkan peralatan pembelajaran, belum menggunakan alat pembelajaran secara efektif, kurang bergerak aktif, dan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran masih kurang. Catatan dari observer, karena sifat anak-anak cepat ingin melakukan (kurang sabar menunggu) maka untuk penelitian siklus berikutnya jumlah lapangan bermain engklek supaya ditambah.

Sedangkan perolehan hasil belajar gerak dasar lompat siswa kelas II SD Negeri 2 Jeruk aspek kognitif pada siklus I adalah 5% kategori kurang (1 siswa), 50% kategori cukup (10 siswa), 40% kategori baik (8 siswa), dan 5% kategori baik sekali (1 siswa). Terlihat masih banyak siswa yang mendapat kategori cukup, hal ini disebabkan siswa masih belum memahami soal yang diberikan tentang materi gerak dasar lompat. Selain itu siswa juga kesulitan mengerjakan soal sendiri tanpa dibacakan dan diberikan penjelasan oleh guru.

Sementara hasil belajar aspek afektif siklus I pembelajaran gerak dasar lompat pada siswa kelas II SD Negeri 2 Jeruk diperoleh hasil 0% kategori kurang (0 siswa), 0% kategori cukup (0 siswa), 90% kategori baik (18 siswa), dan 10% kategori baik sekali (2 siswa). Menunjukkan bahwa hasil belajar aspek afektif pada siklus I sudah baik.

Setelah pembelajaran pada siklus I dilaksanakan sesuai dengan solusi pemecahan masalah yang direncanakan, tetapi hasil pembelajaran belum optimal. Maka dalam siklus II ada perbaikan pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun untuk aspek psikomotor, perbaikan yang dilakukan antara lain pada pemilihan alat media pembelajaran yang tepat ;

media kardus yang digunakan sebagai rintangan pada petak nomor 2 akan diganti menjadi lebih rendah dan diberi warna sehingga siswa lebih tertarik dan percaya diri untuk dapat melewatinya, agar siswa tidak salah dalam setiap melakukan gerakan pada kegiatan pembelajaran maka peneliti memberikan penjelasan dan koreksi langsung terhadap siswa yang salah melakukan gerakan, siswa yang kurang berhasil pada pertemuan pertama diberikan perhatian yang lebih pada pertemuan siklus II, dan jumlah lapangan / arena bermain engklek ditambah menjadi 4 lapangan sehingga tidak terjadi antrean siswa yang panjang untuk melakukan permainan engklek. Sehingga diperoleh hasil belajar gerak dasar lompat melalui permainan engklek untuk aspek psikomotorik pada siklus II adalah 10% kategori kurang (2 siswa), 35% kategori cukup (7 siswa), 45% kategori baik (9 siswa), dan 10% kategori baik sekali (2 siswa). Masih terdapat 2 siswa yang mendapat kategori nilai kurang pada aspek psikomotor. Hal ini disebabkan siswa belum memahami penjelasan tentang permainan yang disampaikan oleh guru dan kemampuan siswa tersebut dalam melakukan gerakan engklek masih kurang.

Untuk aspek kognitif, upaya perbaikan yang dilakukan adalah dengan membantu membacakan dan memberikan sedikit penjelasan tentang materi soal yang akan dikerjakan siswa. Sehingga perolehan hasil belajar gerak dasar lompat melalui permainan engklek untuk aspek kognitif pada siklus II adalah 0% kategori kurang (0 siswa), 10% kategori cukup (2 siswa), 65% kategori baik (13 siswa), dan 25% kategori baik sekali (5 siswa).

Sementara itu perolehan hasil belajar gerak dasar lompat melalui permainan engklek untuk aspek afektif pada siklus II adalah 0% kategori kurang (0 siswa), 60% kategori baik (12 siswa), dan 40% kategori baik sekali (8 siswa).

Sedangkan untuk ketuntasan hasil belajar secara keseluruhan, dari 20 siswa yang memperoleh kategori tuntas sebanyak 18 siswa dan yang tidak tuntas sebanyak 2 siswa. Artinya kriteria keberhasilan belajar siswa secara

klasikal adalah sebesar 90% (Sangat tinggi). Dengan pencapaian ketuntasan belajar secara klasikal melebihi 75% jumlah siswa, maka pembelajaran pada siklus II tidak perlu ada perbaikan pembelajaran pada siklus selanjutnya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan melalui beberapa tindakan, dari siklus I dan siklus II, dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan modifikasi permainan tradisional engklek sangat tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN 2 Jeruk dalam pembelajaran gerak dasar lompat. Secara khusus penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penerapan modifikasi permainan tradisional engklek dalam pembelajaran gerak dasar lompat dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN 2 Jeruk, Kabupaten Blora. Hal ini ditunjukkan dari hasil analisis yang didapatkan bahwa nilai rata-rata siswa dalam pembelajaran gerak dasar lompat siklus I adalah 68,50 kemudian meningkat pada siklus II menjadi 76,97.
2. Penerapan modifikasi permainan tradisional engklek dalam pembelajaran gerak dasar lompat dapat meningkatkan prosentase ketuntasan hasil belajar siswa kelas II SDN 2 Jeruk, Kabupaten Blora. Pada siklus I terdapat 55 % siswa yang tuntas kemudian meningkat pada siklus II menjadi 90%.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulkadir Ateng. 1992. Asas Dan Landasan Pendidikan Jasmani. Jakarta: Departemen Pendidikan Jasmani.
- Achmad Rifa'i RC dan Catharina Tri Anni. 2009. Psikologi Pendidikan. Semarang: UNNES PRESS.
- Adang Suherman. 2000. Dasar-Dasar Penjaskes. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional.
- Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra. 2000. Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak. Jakarta: Depdikbud.
- Catharina Tri Anni, dkk. 2006. Psikologi Belajar. Semarang: UPT MKK UNNES.
- Max Darsono. 2001. Belajar dan Pembelajaran. Semarang: CV IKIP Semarang Press.
- Oemar Hamalik. 2008. Proses Belajar Mengajar. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Pusat Pengembangan PPL. 2012. Pedoman PPL UNNES. Semarang : LPPP UNNES.
- Rumini. 2004. Model Pembelajaran Atletik dan Metodik I Untuk PJPUSD. Semarang : UNNES.
- Samsudin. 2008. Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan SD. Jakarta: Litera.
- Sardiman A.M. 2006. Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Suharsimi Arikunto. 2010. Prosedur Penelitian. Jakarta: PT RINEKA CIPTA
- Sukintaka. 1992. Teori Bermain Untuk D2 PGSD Penjaskes. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Supandi. 1992. Strategi Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. Jakarta: Departemen Pendidikan Jasmani.
- Tim Abdi Guru. 2007. Penjasorkes Untuk SD Kelas II. Jakarta : Erlangga.
- Yudha M. Saputra. 2003. Pembelajaran Atletik di Sekolah Dasar. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Zainal Aqib. 2008. Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD, SLB, dan TK. Bandung : Yrama Widya