

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR LOMPAT TINGGI MENGGUNAKAN  
MODIFIKAS PERMAINAN LOMPAT KARET PADA SISWA TUNARUNGU  
DI SDLB NEGERI SEMARANG TAHUN AJARAN 2013/2014****Titok Enggar Pramono<sup>✉</sup>, Dra. Heny Setyawati, M.Si, Andry Akhiruyanto, S.Pd, M.Pd.**Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,  
Universitas Negeri Semarang, Indonesia**Info Artikel***Sejarah Artikel:*

Diterima Februari 2014

Disetujui Februari 2015

Dipublikasikan Maret  
2015*Keywords:**Improvement; learning  
outcomes; high jump;  
modified games; rubber jump***Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menentukan apakah modifikasi permainan lompat karet dapat meningkatkan hasil belajar siswa tunarungu dalam belajar lompat tinggi di SDLB Semarang. Dalam pelaksanaannya terdiri dari dua siklus. Masing-masing memegang satu siklus pertemuan terdiri dari empat tahap, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subyek penelitian ini adalah siswa tuna rungu kelas IV Semarang SDLB dari 10 orang yang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 2 siswa perempuan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil tes siswa, lembar observasi siswa, dan tes tertulis. Berdasarkan hasil, persentase ketuntasan belajar pada siklus I, 10% aspek psikomotorik, aspek afektif 40%, 40% kognitif, dan ketuntasan belajar siswa dalam klasik 30% dari jumlah siswa. Dalam aspek psikomotor siklus II 80%, 90% aspek afektif, aspek kognitif dari 100%, dan kelengkapan belajar siswa di klasik 90% dari jumlah siswa. Dalam penelitian ini menunjukkan peningkatan penguasaan belajar siswa klasik dengan 60%, dari siklus I 30% sampai 90% pada siklus II.

**Abstract**

*The purpose of this study was to determine whether modifications rubber jump games can improve learning outcomes of students with hearing impairment in learning the high jump at SDLB Semarang. The implementation consists of two cycles. Each held one meeting cycle consists of four stages, namely: planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of this study were fourth grade deaf students Semarang SDLB of 10 people consisting of 8 male students and 2 female students. The instruments used in this study were the test performance of students, student observation sheet, and a written test. Based on the results, the percentage of mastery learning in the first cycle, 10 % aspects of psychomotor, affective aspects of 40 %, 40 % cognitive, and mastery learning students in the classical 30 % of the number of students. In the second cycle psychomotor aspects 80 %, 90 % affective aspects, cognitive aspects of 100 %, and completeness of student learning in the classical 90 % of the number of students. In the present study showed an increase in the classical mastery learning students by 60 %, from the first cycle 30% to 90 % in the second cycle.*

## PENDAHULUAN

SLB Negeri Semarang merupakan salah satu SLB Negeri yang ada di Jawa Tengah dan terakreditasi A. SLB Negeri Semarang mempunyai visi “Terwujudnya pelayanan anak berkebutuhan khusus yang berbudi luhur, terampil dan mandiri”, sehingga pembelajaran dapat berjalan secara optimal dan siswa mampu mengenali potensi yang dimilikinya. SLB Negeri Semarang, selain memberikan pelayanan akademik juga memberikan pelayanan non akademik. Dengan demikian semua siswa mendapatkan kesempatan untuk mengeluarkan bakat yang dimilikinya. Sekolah ini juga menumbuhkan rasa percaya diri agar kelak dalam kehidupan bermasyarakat dapat beradaptasi dengan lingkungan sekitar.

Pendidikan jasmani adaptif untuk anak tunarungu di SLB Negeri Semarang dilaksanakan tiap hari Jumat mulai pukul 08.00-09.30. Materi yang diberikan dalam proses pembelajaran disesuaikan dengan keterbatasan yang dimiliki anak. Dalam proses pembelajaran, guru penjas dibantu oleh guru kelas, setiap anak memperoleh perhatian yang lebih sehingga tujuan penjas dapat dicapai yaitu setiap anak dapat mengaktualisasikan semua kemampuan yang dimilikinya.

Proses pembelajaran penjas di SDLB Negeri Semarang sudah sesuai dengan kurikulum, namun dalam materi lompat tinggi hasil belajar menunjukkan banyak siswa yang mendapat nilai dibawah kriteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu 60. Dari 10 siswa terdapat 2 siswa yang mendapat nilai diatas KKM. Sedangkan 8 siswa mendapat nilai dibawah KKM. Untuk rata-rata nilai sebesar 51,45 dan persentase ketuntasan belajar siswa sebesar 20%.

Hal ini disebabkan karena dalam pembelajaran lompat tinggi banyak siswa yang mengalami kesulitan. Siswa masih lemah dalam melakukan awalan, tolakan, melayang, dan pendaratan. Selain itu juga disebabkan oleh rendahnya tingkat penguasaan siswa terhadap materi lompat tinggi. Kondisi siswa yang seperti ini memerlukan perhatian yang lebih dari guru untuk melakukan perbaikan dalam

pembelajaran. Menciptakan model pembelajaran yang menarik, sehingga anak merasa lebih senang dan mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru.

## METODE

Subjek Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah siswa Tunarungu kelas IV Sekolah Dasar Luar Biasa SLB Negeri Semarang Tahun Ajaran 2013/2014. Dengan jumlah 10 siswa, 8 siswa putra dan 2 siswi putri..

Penelitian ini dilaksanakan di SDLB Negeri Semarang JL. Elang Raya No 2 Semarang dan sebagai latar peneliti yang hendak diteliti adalah siswa Tunarungu kelas IV SDLB Negeri Semarang.

Kegiatan Penelitian Tindakan Kelas dilakukan pada Semester I Tahun Pelajaran 2013/2014. Siklus I tanggal 23 Agustus 2013, satu kali pertemuan 2x35 menit, dan Siklus II tanggal 30 Agustus 2013.

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

Dalam penelitian ini instrumen yang dipakai adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar observasi, dan instrumen evaluasi.

Prosedur Penelitian Tindakan Kelas dengan dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. PTK terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa Tunarungu kelas IV SDLB Negeri Semarang. Data penelitian yang diperoleh adalah data hasil belajar lompat tinggi menggunakan modifikasi permainan lompat karet dan data lembar pengamatan. Data hasil belajar siswa terdiri dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus, karena siklus penelitian sudah berhenti dalam siklus kedua, dimana indikator keberhasilan yang diharapkan sudah tercapai.

## Siklus I

Tabel 1. Hasil Belajar Siklus I

No	Nama	Aspek yang dinilai			Jumlah Skor	Nilai (100%)	Keterangan
		A (50%)	B (20%)	C (30%)			
1	Vitara Putri A	20	8	18	46	46	Tidak Tuntas
2	Teguh Rian H	20	16	18	54	54	Tidak Tuntas
3	Mailvy Bagus R	22.5	12	18	52.5	52.5	Tidak Tuntas
4	Dicky Mahisa	20	12	18	50	50	Tidak Tuntas
5	Rhegy Setya W	32.5	16	24	72.5	72.5	Tuntas
6	Rizky Febriansyah	20	14	18	52	52	Tidak Tuntas
7	Agil Teguh CP	27.5	16	18	61.5	61.5	Tuntas
8	Rizal Nor F	27.5	10	24	61.5	61.5	Tuntas
9	Qutrunada Rizky A	20	4	24	48	48	Tidak Tuntas
10	Muhamad Aldino N	20	8	24	52	52	Tidak Tuntas
Jumlah nilai						550	
Rata-rata nilai						55	
Persentase Ketuntasan						30%	

Keterangan :

A : Hasil unjuk kerja psikomotorik, B : Hasil unjuk kerja kognitif, C : Hasil unjuk kerja afektif

## Siklus II

Tabel 2. Hasil Belajar Siklus II

No	Nama	Aspek yang dinilai			Jumlah Skor	Nilai (100%)	Keterangan
		A (50%)	B (20%)	C (30%)			
1	Vitara Putri A	25	16	18	59	59	Tidak Tuntas
2	Teguh Rian H	35	18	24	77	77	Tuntas
3	Mailvy Bagus R	35	16	24	75	75	Tuntas
4	Dicky Mahisa	32.5	20	24	76.5	76.5	Tuntas
5	Rhegy Setya W	42.5	20	24	86.5	86.5	Tuntas
6	Rizky Febriansyah	35	20	24	79	79	Tuntas
7	Agil Teguh CP	35	20	30	85	85	Tuntas
8	Rizal Nor F	40	20	24	84	84	Tuntas
9	Qutrunada Rizky A	25	14	24	63	63	Tuntas
10	Muhamad Aldino N	35	16	24	75	75	Tuntas
Jumlah nilai						760	
Rata-rata nilai						76	
Persentase Ketuntasan						90%	

Keterangan :

A : Hasil unjuk kerja psikomotorik

B : Hasil unjuk kerja kognitif

C : Hasil unjuk kerja afektif

### **Siklus I**

Sebelum melaksanakan pembelajaran pada siklus I, peneliti dan guru berkolaborasi menentukan solusi pemecahan masalah yang digunakan dalam pembelajaran siklus I. Pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan modifikasi permainan lompat karet. Dalam permainan lompat karet dibagi menjadi 4 pos. Pos 1 siswa melakukan gerakan lari, pos 2 siswa melakukan lompatan dengan satu kaki tumpu, pos 3 siswa melakukan permainan lompat karet dengan cara melewati karet, pos 4 siswa melakukan gerakan keseluruhan lompat tinggi gaya *straddle* dan diakhiri dengan pendaratan di matras.

Setelah pembelajaran dilaksanakan terjadi peningkatan ketuntasan belajar siswa pada siklus I. Dari semula awal pembelajaran yang tuntas sebanyak 2 siswa, pada siklus I meningkat menjadi 3 siswa yang tuntas. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan jumlah ketuntasan hasil belajar sebanyak 1 siswa.

Penggunaan modifikasi permainan lompat karet dan variasi model pembelajaran dapat meningkatkan hasil pembelajaran pada siklus I. Namun dalam penyampaian materi belum bisa dipahami oleh siswa, pencontohan gerak juga belum bisa dipraktikkan secara benar, pada saat melakukan tolakan belum ada tenaga untuk menolak atau siswa hanya sekedar melompat.

### **Siklus II**

Setelah pembelajaran pada siklus I dilaksanakan sesuai dengan solusi pemecahan masalah yang direncanakan, namun hasil pembelajaran belum optimal. Maka dalam siklus II ada perbaikan pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun perbaikan yang dilakukan antara lain penyampaian materi diberikan secara bertahap dan menggunakan media tulisan, selain itu siswa juga diberi ringkasan materi sehingga fokus perhatian siswa kepada materi. Intruksi yang diberikan kepada siswa diperjelas. Untuk teknik dasar lompat tinggi diajarkan secara bertahap, kemudian dipraktikkan secara gerak keseluruhan. Pada saat melakukan tolakan siswa melewati kardus dengan tujuan agar pada saat menolak ada tenaga atau tolakan sehingga siswa tidak sekedar melompat saja. Memperbanyak variasi pembelajaran sehingga siswa akan termotivasi untuk melakukan permainan tersebut.

Dalam pembelajaran siklus II ada 1 siswa yang memperoleh kategori tidak tuntas, hal ini disebabkan oleh masih ada sedikit materi yang belum dipahami sehingga mempengaruhi nilai aspek kognitif. Penguasaan teknik dasar tolakan dan tumpuan belum optimal sehingga mempengaruhi nilai psikomotorik.

Dengan dilaksanakannya perbaikan pembelajaran pada siklus II, maka memperoleh hasil belajar yang optimal dan ketuntasan belajar secara klasikal melebihi target. Hal ini dapat dilihat dari 10 siswa yang memperoleh kategori tuntas sebanyak 9 siswa dan ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 90% (Sangat baik). Dengan pencapaian ketuntasan belajar secara klasikal melebihi 75% jumlah siswa, maka pembelajaran pada siklus II sudah cukup

baik dan bisa digunakan untuk pembelajaran lompat tinggi gaya *straddle*.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas IV tunarungu di SDLB Negeri Semarang tahun ajaran 2013/2014 bahwa pembelajaran lompat tinggi gaya *straddle* dengan menggunakan modifikasi permainan lompat karet dapat meningkatkan hasil belajar siswa, maka peneliti dapat menarik simpulan sebagai berikut :

1. Pada siklus I terjadi peningkatan hasil belajar lompat tinggi gaya *straddle* dari nilai rata-rata awal pembelajaran 51.45 menjadi 55. Terdapat peningkatan ketuntasan jumlah siswa sebanyak 2 siswa dan presentase ketuntasan belajar sebesar 30%.
2. Pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar lompat tinggi gaya *straddle* dari nilai rata-rata siklus I 55 menjadi 76. Terdapat peningkatan ketuntasan jumlah siswa sebanyak 6 siswa dan presentase ketuntasan belajar sebesar 90%.
3. Perilaku siswa mengalami perubahan kearah positif dari awal pembelajaran menuju siklus I dan siklus II. Pada awal pembelajaran siswa belum bersemangat dalam mengikuti pembelajaran lompat tinggi. Siswa masih takut dan tidak percaya diri saat melakukan gerakan. Rasa patuh dan tanggung jawab siswa masih kurang. Pada siklus I siswa sudah mulai bersemangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Tetapi dalam melakukan gerakan masih ada siswa yang ragu-ragu. Rasa patuh dan tanggung jawab siswa sudah mulai tumbuh. Sedangkan pada siklus II siswa bersemangat dan antusias mengikuti pembelajaran, siswa berani saat

melakukan gerakan, kedisiplinan dan rasa patuh serta tanggung jawab siswa sudah baik. Siswa memiliki ketertarikan dan aktif dalam mengikuti pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kadir Ateng. 1992. *Asas Dan Landasan Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Depdikbud.
- Achmad Rifa'I dan Catharina Tri Anni. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UPT MPK UNNES.
- Agus Suprijono. 2012. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Beltasar Tarigan. 2000. *Penjaskes Adaktif*. Jakarta: Depdiknas
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Pedoman Umum Pembelajaran Penjas ALB*. Jakarta: DIREKTORAT Pendidikan Luar Biasa.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Eddy Purnomo. 2007. *Pedoman Mengajar Dasar Gerak Atletik*. Yogyakarta: Alfabedia.
- Kunandar. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Rusli Ibrahim. 2005. *Psikologi Pendidikan Jasmani Olahraga PLB*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Luar Biasa.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor – Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukintaka. 1992. *Teori Bermain*. Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- T. Sutjihati Somantri. 2007. *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: Refika Aditama.
- Yoyo Bahagia dan Adang Suherman. 2000. *Prinsip-Prinsip Pengembangan Dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Departemen

- Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal  
Pendidikan Dasar Dan Menengah.
- Yudha M. Saputra. 2003. *Pembelajaran Atletik di Sekolah Dasar*. Jakarta : Depdiknas.
- Zainal Aqib. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung. Yrama Widy.