

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PERMAINAN BOLA KECIL SISWA KELAS VB TUNARUNGU DENGAN MENGGUNAKAN PERMAINAN BOLA ADVENTURE DALAM PEMBELAJARAN PENJAS DI SDLB NEGERI PURBALINGGA TAHUN AJARAN 2013 / 2014****Gallank Sasmita** ✉

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

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima Februari 2014
Disetujui Maret 2015
Dipublikasikan April
2015

Keywords:
*learning outcomes; ball game
adventure; deaf*

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar permainan bola kecil siswa kelas VB tunarungu dengan menggunakan permainan bola adventure dalam pembelajaran penjas di SDLB Negeri Purbalingga tahun ajaran 2013/2014. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan (*action research*) karena penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Hasil pengamatan pada siklus 1, yaitu aspek psikomotor memperoleh 65.47%, aspek kognitif memperoleh 80.95 %, dan aspek afektif memperoleh 100%. Pada siklus I rata-rata nilai kelas mencapai 78,92 yang memenuhi kriteria baik. Sedangkan dari hasil pengamatan siklus 2, pada aspek psikomotor memperoleh 74.99%, aspek kognitif memperoleh 90.47% dan aspek afektif memperoleh 100%. Pada siklus II rata-rata nilai kelas mencapai 84.4 yang memenuhi kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian diatas, disimpulkan bahwa permainan Bola Adventure dapat meningkatkan hasil belajar Bola kecil. Oleh karena itu guru penjasorkes disarankan untuk menggunakan permainan Bola Adventure sebagai alternatif pembelajaran Bola Kecil di SDLB.

Abstract

The purpose of this study was to determine the improvement of learning outcomes play small ball VB class deaf students using a ball game adventure in learning SDLB Purbalingga penjas in the academic year 2013/2014 . This study is an action research (action research) because of research done to solve the problem of learning in the classroom . Observations on cycle 1 , ie psychomotor aspects gained 65.47 % , 80.95 % gain cognitive and affective aspects of acquiring 100 % . In the first cycle the average value reached 78.92 class that meets both criteria . While the results of observations of cycle 2 , the psychomotor aspects of gaining 74.99 % , 90.47 % gain cognitive and affective aspects of acquiring 100 % . . In the second cycle the average value reached 84.4 classes that meet the criteria very well . Based on the above results , concluded that Ball Adventure games can improve learning outcomes of small ball . Therefore Penjasorkes teachers are advised to use the game as an alternative learning Adventure Ball Small Ball in SDLB.

© 2015 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:
Gedung F1 Lantai 2 FIK Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: gallank.sasmita@yahoo.com

PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil observasi di SLB Negeri Purbalingga dan wawancara terhadap guru penjas, beliau mengajar dengan menggunakan metode ceramah dimana siswa dijelaskan secara perlahan-lahan materi yang akan disampaikan dan setelah itu siswa disuruh melakukan apa yang telah dijelaskan oleh guru. Dalam praktek pembelajarannya guru sudah baik melakukan kegiatan mengajar materi permainan bola kecil terutama pada gerak dasar melempar, menangkap, meloncat dan berlari akan tetapi masih terdapat siswa yang melakukan gerak yang kurang benar, seperti saat berlari siswa masih kaku saat melakukan gerakan, saat meloncat masih banyak yang menggunakan satu kaki, saat melempar gerakannya kurang sempurna, dan saat menangkap masih banyak siswa yang menutup mata, dalam aspek afektif siswa masih kurang adanya kerjasama, sportifitas, dan kejujuran, dan untuk aspek kognitif siswa masih merasa kesulitan dalam permainan bola kecil yang diberikan oleh guru penjas. Indikator yang dapat digunakan dalam menentukan permasalahan yaitu rendahnya hasil belajar permainan bola kecil. Hal ini dapat ditunjukkan dengan prosentasi jumlah siswa yang mendapat nilai di atas KKM hanya 42.85% sedangkan prosentase jumlah siswa yang nilainya dibawah KKM yaitu 57.14%.

Pemecahan masalah yang akan dilakukan dalam penelitian adalah sebelumnya peneliti melakukan pengamatan dan observasi untuk mengetahui keadaan siswa baik jumlah siswa serta karakteristik siswa, kemudian siswa diberikan perlakuan yaitu pelajaran yang dimulai dengan penyajian materi dengan bantuan media pembelajaran. Selanjutnya diberi permainan kecil yang mengacu dalam pembelajaran gerak dasar dalam permainan sederhana menggunakan modifikasi permainan bola *adventure*.

Dalam rancangan ini model modifikasi pembelajaran dalam permainan bola *adventure* sudah mencakup 3 aspek, yaitu aspek psikomotor yang didalamnya terdapat cara

melakukan gerakan jalan, lari, lompat, lempar dan tangkap yang benar sehingga anak akan terbiasa dengan gerakan tersebut saat melakukan gerakan tersebut dalam kehidupan sehari-hari, aspek afektif yang didalamnya terdapat kerjasama, sportifitas, kejujuran dan juga aspek kognitif dimana permainan bola *adventure* sangat mudah untuk dimainkan dan dapat mengundang antusias siswa. Selain itu diharapkan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dapat menjadi lebih menarik dan lebih memotivasi siswa untuk aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang pada akhirnya hasil belajar yang dicapai siswa dapat optimal.

Suatu penelitian tentu mempunyai permasalahan yang perlu diteliti, dianalisis, dan diusahakan pemecahannya. Dalam penelitian ini permasalahan yang perlu dirumuskan adalah bagaimanakah Peningkatan Hasil Belajar Permainan Bola Kecil Siswa Kelas Vb Tunarungu Dengan Menggunakan Permainan Bola Adventure Dalam Pembelajaran Penjas Di Sdlb Negeri Purbalingga Tahun Ajaran 2013 / 2014?

METODE

Subyek Penelitian Tindakan Kelas ini adalah siswa tunarungu kelas VB SDLB di SLB Negeri Purbalingga. Objek Penelitian adalah Peningkatan Hasil Belajar Permainan bola kecil Siswa Tunarungu kelas VB Menggunakan Permainan Bola *Adventure* Pada Siswa Dalam Pembelajaran Penjas Di SLB Negeri Purbalingga Tahun Ajaran 2013/2014. Waktu penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dua kali pada bulan November, yaitu siklus 1 pada tanggal 8 November 2013, dan siklus 2 pada tanggal 29 November 2013. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di SDLB Negeri Purbalingga.

Teknik pengumpulan data dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini terdiri dari : observasi dokumentasi dan tes praktek. Dalam penelitian ini instrumen yang dipakai adalah instrument pembelajaran dan instrument evaluasi. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas

dengan dua siklus yaitu siklus 1 dan siklus 2. PTK terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa tunarungu kelas VB SDLB Negeri Purbalingga, Kecamatan Purbalingga, Kabupaten

Purbalingga. Data penelitian yang diperoleh adalah data pembelajaran bola kecil dengan menggunakan permainan bola *adventure* dan data hasil pengamatan. Data hasil belajar siswa terdiri dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, karena siklus penelitian sudah berhenti dalam siklus kedua, dimana indikator keberhasilan yang diharapkan sudah tercapai.

Siklus 1

Tabel 1. Hasil Siklus 1

KODE SISWA	Psikomotor				Kognitif	Afektif			Skor	Nilai	Ket <T/T.T>
	MT	MR	MP	L		KS	S	K			
S1	3	1	2	2	2	1	1	1	13	76.66	T
S2	2	2	2	2	3	1	1	1	14	83.33	T
S3	3	1	2	3	2	1	1	1	14	80.83	T
S4	2	1	2	3	3	1	1	1	13	83.33	T
S5	1	1	1	2	2	1	1	1	10	64.16	TT
S6	2	1	2	2	2	1	1	1	11	72.49	T
S7	3	2	3	2	3	1	1	1	16	91.66	T
Prsntse	76.1	42.8	66.6	76.1	80.9	100	100	100			
Rata-rata										78.92	

Keterangan	JUMLAH	P
TUNTAS	6	85.71%
TIDAK TUNTAS	1	14.28%

Siklus 2

Tabel 2. Hasil Siklus 2

KODE SISWA	Psikomotor				Kognitif	Afektif			Skor	Nilai	Ket <T/T.T>
	MT	MR	MP	L		KS	S	K			
S1	3	2	2	2	2	1	1	1	14	80.83	T
S2	2	2	2	2	3	1	1	1	14	83.33	T
S3	3	2	2	3	3	1	1	1	16	91.66	T
S4	2	2	2	3	3	1	1	1	15	87.5	T
S5	2	1	2	2	2	1	1	1	12	72.49	T
S6	2	1	2	2	3	1	1	1	13	79.16	T
S7	3	2	3	3	3	1	1	1	17	95.83	T
Prsntse	80.9	66.6	71.4	80.9	90.4	100	100	100			
Rata-rata										84.4	

Keterangan	JUMLAH	P
TUNTAS	7	100%
TIDAK TUNTAS	0	0%

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh pengamat, aktivitas siswa dalam pembelajaran bola kecil dengan menggunakan pendekatan pola permainan bola *adventure* pada siklus I mencapai rata-rata nilai 78,92% dan sebanyak 6 siswa (85,71%) yang tuntas, berarti pada siklus I sudah berhasil mencapai indikator ketercapaian siklus I yaitu sebesar 85%, namun guru atau peneliti masih belum puas dari hasil penelitian siklus I, dikarenakan biasa saja. Tindakan pada siklus I hanya kebetulan saja dan juga guru atau peneliti melihat ada salah satu aspek psikomotor dalam presentase penyerapan materi yaitu aspek melempar masih 42.85%, dan belum mencapai indikator keberhasilan yang sebesar 65% sehingga guru atau peneliti harus melanjutkan ke siklus II untuk lebih meyakinkan atau memvalidkan keberhasilan pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dengan permainan bola *adventure* dengan tindakan yang sudah dirancang. Sebelum melakukan pembelajaran siswa diberi pemanasan yang berorientasi pada materi inti yaitu permainan hitam hijau, lempar-tangkap, melompati ban bekas, dan melempar bola kekeranjang, yang semua itu terdapat dalam kegiatan inti atau dalam permainan bola *adventure*.

Pembelajaran bola kecil dengan pendekatan permainan bola *adventure* siswa sangat merasa senang dan bersemangat dalam bermain karena permainan ini sangat sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar. Karena permainan ini mudah dimainkan dan

dimengerti siswa dan memberi kesempatan kepada siswa untuk menerapkan kemampuan siswa melakukan permainan bola kecil dengan pendekatan permainan bola *adventure*.

Pada hasil belajar siswa siklus I di atas, terlihat bahwa secara klasikal siswa yang mencapai tuntas sebanyak 6 siswa atau 85.71%. Hal ini sudah sesuai dengan indikator belajar yang sudah ditetapkan peneliti yaitu ketuntasan belajar klasikal minimal 85% dari jumlah siswa dapat mencapai kategori tuntas. Berdasarkan hasil observasi yang meliputi aspek psikomotor, kognitif, afektif diperoleh hasil kurang memuaskan walaupun sudah mencapai ketuntasan belajar klasikal namun menurut peneliti hasil tersebut mungkin hanya kebetulan belaka karena baru dilakukan satu tindakan dan pada aspek psikomotor yaitu kategori melempar masih banyak siswa yang melempar bola tidak masuk kekeranjang yang disediakan.

Berdasarkan pada pembelajaran siklus I peneliti bersama guru mata pelajaran penjasorkes memperbaiki rencana pembelajaran dan merubah pemberian materi dan aturan permainan yang berbeda dengan siklus I dan hasil refleksi pada siklus I dapat digunakan untuk memperbaiki pembelajaran berikutnya. Pada siklus II ada yang dirubah yaitu pemberian materi difokuskan pada melempar, dengan menambahkan intensitas untuk melempar yaitu sebanyak 7 kali lempar kekeranjang setiap anak dan aturan permainan dirubah yaitu menggunakan keranjang yang lebih besar. Berikut ini adalah tabel 4.21 mengenai perbedaan antara siklus 1 dan siklus 2.

Tabel 4.21 Perbedaan siklus 1 dan siklus 2

Siklus 1	Siklus 2	Alasan dirubah
1. Hanya 1x lemparan ke keranjang dalam satu putaran.	1. 7x lemparan ke keranjang dalam satu putaran.	1. Agar siswa lebih banyak melakukan percobaan melempar ke keranjang.

- | | | |
|---------------------------------|---------------------------------|--|
| 2. Menggunakan keranjang kecil. | 2. Menggunakan keranjang besar. | 2. Agar memudahkan siswa dalam memasukkan bola walau dengan jarak yang sama. |
|---------------------------------|---------------------------------|--|

Dari hasil diskusi yang dilakukan antara peneliti dengan kolaborator pada siklus II, peneliti dan kolaborator menyimpulkan hasil refleksi pada siklus II yaitu, hasil dari perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observasi*), dan refleksi (*reflection*) yang dilakukan oleh guru/peneliti pada siklus II sudah berjalan dengan baik dan mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II, sehingga pada penelitian siklus II ini di katakan berhasil dengan kata lain penelitian ini sudah selesai pada siklus kedua dan tidak ada siklus yang lain lagi. Tercapainya ketuntasan belajar siswa pada siklus II dikarenakan semakin meningkatnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran baik pada saat pembelajaran maupun pada saat permainan bola *adventure*. Dari ke dua siklus yang telah dilakukan, ternyata penerapan pembelajaran bola kecil dengan pendekatan permainan bola *adventure* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan hasil analisis yang telah dilakukan, diperoleh simpulan bahwa proses pembelajaran permainan bola kecil melalui pendekatan permainan bola *adventure* dapat meningkatkan hasil belajar siswa tunarungu kelas V SLB Negeri

Purbalingga Kabupaten Purbalingga. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar selama siklus I dan siklus II. Prosentase ketuntasan pada siklus I yang mencapai KKM sebanyak 85.71%, sedangkan pada siklus II mencapai 100%.

Melihat hal ini, pembelajaran permainan bola kecil melalui pendekatan permainan bola *adventure* sudah memenuhi tujuan penelitian, yaitu meningkatkan hasil belajar permainan bola kecil dan hasil penelitian ini dapat digunakan dalam pembelajaran permainan bola kecil untuk meningkatkan hasil gerak dasar bagi siswa tunarungu kelas VB SLB Negeri Purbalingga, Kabupaten Purbalingga.

DAFTAR PUSTAKA

- Beltasar Tarigan. 2000. Penjas Adaptif. Jakarta: Depdikbud.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta. Remaja Rosdakarya
- Harsuki. 2003. Perkembangan Olahraga Terkini. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Nana Sudjana. 2009. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Slameto. 2003. Belajar dan Faktor – faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Sukintaka. 1992. Teori Bermain untuk D2 PGSD Penjaskes. Jakarta: Depdikbud.