

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR LEMPAR TANGKAP BOLA MELALUI PERMAINAN SEBBOL BAGI SISWA TUNAGRAHITA KELAS II SEKOLAH DASAR DI SEKOLAH LUAR BIASA SLAWI KABUPATEN TEGAL TAHUN PELAJARAN 2013/2014****Nugroho Adi Saputro** ✉

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;
throwing catching the ball;
the game sebbol; mental
retardation

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar lempar tangkap bola melalui permainan sebbol bagi siswa tunagrahita kelas II sekolah dasar di Sekolah Luar Biasa Slawi, Kabupaten Tegal. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Dalam pelaksanaan terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes unjuk kerja siswa dan lembar pengamatan siswa. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan hasil prosentase ketuntasan belajar pada siklus 1, aspek psikomotor 66,67%, aspek afektif 88,89%, aspek kognitif 78,79%, dan ketuntasan belajar siswa keseluruhan adalah 72,73% atau 8 dari jumlah 11 siswa. Pada siklus 2 aspek psikomotor 78,79%, aspek afektif 90,91%, aspek kognitif 82,81%, dan ketuntasan belajar siswa keseluruhan adalah 90,91% atau 10 dari jumlah 11 siswa. Dalam penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan belajar siswa sebesar 18,18%, dari siklus 1 72,73% menjadi 90,91% pada siklus 2. Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka disimpulkan bahwa permainan sebbol dapat meningkatkan hasil belajar lempar tangkap bola bagi siswa tunagrahita kelas II sekolah dasar di sekolah luar biasa Slawi.

Abstract

The purpose of this research is to improve learning outcomes captured throw the ball through the game sebbol for mental retardation students in the elementary school class II Extraordinary School Slawi , Tegal regency . This study uses action research . In the implementation consists of two cycles . Each cycle consists of four stages , namely : planning , implementation , observation , and reflection . The instrument used in this study is the test performance of students and student observation sheet . Based on the results, the percentage of mastery learning outcomes in cycle 1 , psychomotor aspects of 66.67 % , 88.89 % affective aspects , cognitive aspects of 78.79 % , and overall mastery learning students is 72.73 % , or 8 of the total 11 students . In cycle 2 psychomotor aspects of 78.79 % , 90.91 % affective aspects , cognitive aspects of 82.81 % , and overall mastery learning students is 90.91 % or 10 of the total 11 students . In the present study showed an increase in student learning completeness of 18.18 % , from 72.73 % to cycle 1 90.91 % in cycle 2 . Based on the above results , it was concluded that sebbol games can improve learning outcomes for students throw the ball catch for mental retardation students in the elementary school class II Extraordinary School Slawi, Tegal regency.

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan dan kesegaran jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan dan perkembangan watak serta kepribadian yang harmonis dalam rangka pembentukan manusia Indonesia yang berkualitas berdasarkan Pancasila. Bookwalter dalam Harsuki (2003:3) mengemukakan bahwa pendidikan jasmani sebagai suatu proses adalah suatu fase dari pendidikan yang mempunyai kepedulian terhadap penyesuaian dan perkembangan dari individu dan kelompok melalui aktivitas-aktivitas jasmani, terutama tipe aktifitas berunsurkan permainan.

Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan tentang dan melalui aktivitas jasmani, permainan atau olahraga terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan. Sebagaimana anak yang normal, anak tunagrahita sebagai anak berkebutuhan khusus pun berhak mendapatkan pendidikan, sehingga merekapun berhak mendapatkan pendidikan jasmani sebagai salah satu proses untuk mencapai tujuan pendidikan mereka. Namun tentu saja karakteristik anak tunagrahita yang berbeda dengan anak normal mengharuskan adanya program khusus dalam pelaksanaan pendidikan jasmani bagi mereka. Program pendidikan jasmani yang dibuat khusus untuk anak berkebutuhan khusus disebut pendidikan jasmani adaptif.

Pendidikan jasmani adaptif merupakan suatu program kegiatan belajar mengajar yang dirancang khusus untuk anak berkebutuhan khusus yang memiliki keterbatasan pada kondisi fisik, mental sosial agar mereka terlibat secara aktif dan mencapai hasil belajar yang optimal. Pendidikan jasmani adaptif merupakan suatu pelajaran yang berfungsi untuk membantu anak-anak berkebutuhan khusus agar tidak merasa rendah diri dan terisolasi dari lingkungannya. Kepada peserta didik diberikan kesempatan untuk melakukan aktivitas jasmani melalui

berbagai macam kegiatan olahraga dan permainan. Pemberian kesempatan tersebut merupakan pengakuan bahwa mereka memiliki hak dan kewajiban yang sama seperti anak-anak normal. Di sisi lain, melalui pendidikan jasmani adaptif dapat dijadikan salah satu sarana untuk membantu perkembangan dan pertumbuhan anak. Hal ini karena, pendidikan jasmani adaptif merupakan pelajaran yang mengutamakan aktivitas fisik, pembentukan gerak dasar, pertumbuhan dan pengembangan jasmani dan rohani, sosial, emosional yang serasi, selaras dan seimbang. Sebagai alat pendidikan, pendidikan jasmani adaptif bukan hanya bertujuan untuk mengembangkan kemampuan jasmani siswa, tetapi melalui aktivitas jasmani dikembangkan pula potensi lainnya, seperti kognitif, afektif dan psikomotor anak.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru pendidikan jasmani bapak Agus Priyanto, A.Ma. yang dilakukan di Sekolah Luar Biasa Negeri Kecamatan Slawi Kabupaten Tegal pada tanggal 10 – 11 Januari 2013, pada siswa tunagrahita sedang kelas II (C1) sekolah dasar dalam pembelajaran pendidikan jasmani ditemukan permasalahan pembelajaran yaitu pada materi permainan sederhana khususnya permainan lempar tangkap bola. Pembelajaran gerak dasar lempar tangkap bola di Sekolah Luar Biasa Negeri Slawi menggunakan bola plastik dan pelaksanaannya siswa melakukan gerakan tersebut secara bergantian, kemudian siswa melakukannya secara berpasangan saling lempar tangkap bola. Hal ini menyebabkan siswa kurang antusias dalam mengikuti kegiatan belajar, siswa merasa bosan, banyak anak yang pasif, siswa sulit dikuasai, pada saat melakukan gerakan melempar bola arah lemparannya tidak beraturan dan siswa kesulitan dalam menangkap bola. Selain data hasil wawancara juga sebuah data penilaian yang telah dilakukan sebelumnya, tentang materi permainan lempar tangkap bola oleh guru pendidikan jasmani dan hasil penilaian itu masih banyak yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan. Sedangkan untuk nilai

KKM itu sendiri telah ditetapkan oleh sekolah tersebut yaitu 6,30. Prosentase jumlah siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM adalah 36,36% atau 4 siswa dari 11 siswa.

Suatu penelitian tentu mempunyai permasalahan yang perlu diteliti, dianalisis, dan diusahakan pemecahannya. Dalam penelitian ini permasalahan yang perlu dirumuskan adalah bagaimanakah Peningkatan Hasil Belajar Lempar Tangkap Bola Melalui Permainan Sebbol Bagi Siswa Tunagrahita Kelas Ii Sekolah Dasar Di Sekolah Luar Biasa Slawi Kabupaten Tegal Tahun Pelajaran 2013/2014?

METODE

Subjek Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah Siswa tunagrahita kelas II sekolah dasar, Sekolah Luar Biasa slawi, Kabupaten Tegal sebanyak 11 siswa.

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Luar Biasa Slawi Kabupaten Tegal yang beralamat di Jl. H. Agus Salim No. 5 Procot Kecamatan Slawi Kabupaten Tegal.

Kegiatan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada tanggal 15 November 2013

Siklus 1

Tabel 1. Data Penilaian I

No	Aspek Yang Dinilai	Persentase Ketuntasan (%)
1	Psikomotor	66,67 %
2	Afektif	88,89 %
3	Kognitif	78,79 %

Tabel 2. Data Persentase Ketuntasan Belajar Siklus I

Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase Ketuntasan (%)
Tuntas	8	72,73 %
Tidak Tuntas	3	27,27 %

Siklus 2

Tabel 3. Data Penilaian Siklus II

No	Aspek Yang Dinilai	Persentase Ketuntasan (%)
1	Psikomotor	78,79 %
2	Afektif	90,91 %
3	Kognitif	81,82 %

untuk siklus 1 dan tanggal 29 November 2013 untuk siklus 2.

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

Dalam penelitian ini instrumen yang dipakai adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, observasi, dan tes.

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 tunagrahita kelas II sekolah dasar Sekolah Luar Biasa Slawi, Kabupaten Tegal. Data penelitian yang diperoleh adalah data pembelajaran lempar tangkap bola melalui permainan sebbol dan data hasil pengamatan. Data hasil belajar siswa terdiri dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus, karena siklus penelitian sudah berhenti dalam siklus kedua, dimana indikator keberhasilan yang diharapkan sudah tercapai.

Tabel 4. Data Persentase Ketuntasan Belajar Siklus II

Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase Ketuntasan (%)
Tuntas	10	90,91 %
Tidak Tuntas	1	9,09 %

Siklus I

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh pengamat, aktivitas siswa dalam pembelajaran lempar tangkap bola dengan menggunakan pendekatan permainan sebbol pada siklus I mencapai rata-rata nilai 75,76 dan sebanyak 8 siswa (72,73%) yang tuntas berarti pada siklus I belum berhasil mencapai indikator ketercapaian siklus I yaitu sebesar 85%, maka diperlukan perbaikan untuk meningkatkan hasil belajar pada siklus 1, yang perlu diperbaiki adalah aspek psikomotor terutama gerakan menangkap bola yang dalam presentase penyerapan materinya mendapatkan 51,52% dan belum mencapai indikator keberhasilan yang sebesar 65% sehingga guru/peneliti harus melanjutkan ke siklus II untuk meningkatkan hasil belajarnya.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dengan permainan sebbol dengan tindakan yang sudah dirancang. Sebelum melakukan pembelajaran siswa diberi pemanasan yang berorientasi pada materi inti yaitu lempar tangkap bola secara berpasangan yang semua itu terdapat dalam kegiatan inti atau dalam permainan sebbol.

Pada hasil belajar siswa siklus I di atas, terlihat bahwa secara klasikal siswa yang mencapai tuntas sebanyak 8 siswa atau 72,73%. Hal ini belum 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 pada aspek psikomotor yaitu pada gerakan menangkap bola masih banyak siswa belum bisa menangkap bola dengan benar.

Berdasarkan pada pembelajaran siklus I peneliti bersama guru mata pembelajaran

pendidikan jasmani 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.

Siklus II

Pada siklus II ada yang dirubah yaitu pemberian materi difokuskan pada gerakan menangkap bola, dengan menambahkan variasi dan intensitas untuk menangkap yaitu sebanyak 5 kali untuk masing-masing anak dan aturan permainan dirubah yaitu memperpendek jarak antar pemain.

Dari hasil diskusi yang dilakukan antara peneliti dengan kolabolator pada siklus II, peneliti dan kolabolator menyimpulkan hasil refleksi pada siklus II yaitu, hasil dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi 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 sebbol. Dari kedua siklus yang telah dilakukan, ternyata penerapan pembelajaran permainan lempar tangkap bola melalui permainan sebbol dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan hasil analisis yang telah dilakukan, diperoleh simpulan

bahwa proses pembelajaran lempar tangkap bola melalui permainan sebbol dapat meningkatkan hasil belajar siswa tunagrahita kelas II sekolah dasar di Sekolah Luar Biasa Negeri Slawi Kecamatan Slawi Kabupaten Tegal. 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 72,73% atau sebanyak 8 siswa dari 11 siswa sedangkan pada siklus II mencapai 90,91% atau sebanyak 10 siswa dari 11 siswa.

Melihat hal ini, pembelajaran lempar tangkap bola melalui permainan sebbol sudah memenuhi tujuan penelitian yaitu meningkatkan hasil belajar lempar tangkap bola dan hasil penelitian ini dapat digunakan dalam pembelajaran lempar tangkap bola bagi siswa tunagrahita kelas II sekolah dasar di Sekolah Luar Biasa Negeri Slawi Kecamatan Slawi Kabupaten Tegal.

DAFTAR PUSTAKA

- Anirotul Qori'ah. 2011. Filsafat Olahraga. Edisi keempat. Semarang Universitas Negeri Semarang.
- Ardhi Wijaya. 2013. Teknik Mengajar Siswa Tunagrahita. Yogyakarta: Imperium.
- Beltasar Tarigan. 2000. Penjas Adaptif. Jakarta: Depdikbud.
- Chatarina Tri Anni. 2007. Psikologi Belajar. Semarang: UPT Unnes Press
- Dimiyati dan Mudjiono. 2002. Belajar Dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta
- Harsuki. 2003. Perkembangan Olahraga Terkini. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Nana Sudjana. 2009. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Oemar Hamalik. 2008. Proses Belajar Mengajar. Bandung: Bumi Aksara.
- Samsudin 2008. Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD/MI. Jakarta: Litera Prenada Media Group.
- Slameto. 2010. Belajar dan Faktor – faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Suharsimi Arikunto. 2010. Prosedur Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukintaka. 1992. Teori Bermain untuk D2 PGSD Penjaskes. Jakarta: Depdikbud.
- Sutjihati Soemantri. 2009. Psikologi Anak Luar Biasa. Bandung: Refika Aditama.
- Sutrisno Hadi. 2000. Metodologi Research. Yogyakarta: Andi Offset
- Syaiful Bahri Djamaroh, dan Aswan Zain. 2006. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.