

**UPAYA MENINGKATAN HASIL BELAJAR LEMPAR TANGKAP BOLA  
MELALUI PERMAINAN LETABOTAI****Haryanto**<sup>✉</sup>

SD Negeri 03 Pagojengan, Kecamatan Paguyangan, Kabupaten Brebes, Indonesia

**Info Artikel***Sejarah Artikel:*

Diterima Agustus 2014  
Disetujui September 2015  
Dipublikasikan Oktober  
2015

*Keywords:*

*Long Jump; Play; Jump  
Frog;*

**Abstrak**

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan hasil belajar lempar tangkap bola melalui permainan letabotai pada siswa kelas I SDN Pagojengan 03 Kecamatan Paguyangan Kabupaten Brebes. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Berdasarkan hasil analisis presentase per siklus, pembelajaran lempar tangkap bola melalui permainan letabotai memiliki dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa yang ditandai dengan meningkatnya ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus yakni Nilai *Afektif* siklus I terpenuhi 62,50%, siklus II terpenuhi 95,00%. Nilai *kognitif* siklus I terpenuhi 55,00%, siklus II 90,00%. Nilai *psikomotorik* siklus I terpenuhi 10,00%, siklus II 92,50%. Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian, aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran dikatakan berhasil dan tergolong dalam kriteria tinggi. Maka simpulan dari penelitian ini adalah melalui permainan letabotai dapat meningkatkan hasil belajar lempar tangkap bola pada siswa kelas I SDN Pagojengan 03 Kecamatan Paguyangan Kabupaten Brebes.

**Abstract**

*The purpose of this study was to determine the increase of learning outcomes through the game throwing the ball catching letabotai the first grade students of SDN 03 Pagojengan District of Paguyangan Brebes. This study uses the results of the analysis of action research kelas. Berdasarkan percentage per cycle, learning through games throwing a ball catching letabotai have a positive impact on improving student learning outcomes characterized by increased mastery learning students in each cycle of the first cycle fulfilled Affective Value 62.50% , the second cycle are met 95.00%. Value cognitive cycle I fulfilled 55.00%, 90.00% second cycle. Psychomotor value of the first cycle are met 10.00%, 92.50% second cycle. Based on the conclusion of the study, student activities in the following study is successful and relatively high in the criteria. So the conclusion from this research is through letabotai game can improve learning outcomes throwing catching the ball at first grade students of SDN 03 Pagojengan Paguyangan District of Brebes*

© 2015 Universitas Negeri Semarang

<sup>✉</sup> Alamat korespondensi:

Jatisawi Residence No. 34  
Kecamatan Bumiayu Kabupaten Brebes, Indonesia  
E-mail: haryanto\_1802@ymail.com

ISSN 2252-6773

## PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pembelajaran melalui aktifitas jasmani yang dirancang dan disusun secara sistematis untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan ketrampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif serta kecerdasan emosi. Pendidikan jasmani juga sebagai proses dalam pertumbuhan dan perkembangan manusia yang berlangsung seumur hidup, selain itu juga salah satu alat yang penting untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan manusia, karena pendidikan jasmani sangat erat kaitannya dengan gerak manusia. Oleh karena itu, pendidikan merupakan hak asasi setiap manusia dalam proses mempersiapkan dirinya menuju masa depan yang lebih baik.

Dalam kurikulum pendidikan dasar pada mata pelajaran Pendidikan jasmani dan kesehatan disebutkan tujuan dari pendidikan jasmani dan kesehatan di sekolah dasar adalah meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai dalam pendidikan jasmani, membangun landasan yang kuat, sikap cinta damai, sikap sosial dan toleransi dalam konteks kemajemukan budaya, etnis dan agama, menumbuhkan kemampuan berfikir kritis melalui pelaksanaan tugas ajar pendidikan jasmani, mengembangkan sikap sportifitas, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis melalui aktifitas jasmani, mengembangkan kemampuan gerak dan ketrampilan berbagai permainan dan olahraga, mengembangkan ketrampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktifitas jasmani, mengetahui dan memahami konsep aktifitas jasmani sebagai informasi untuk mencapai kesehatan, kebugaran, dan pola hidup sehat. ( Departemen Pendidikan Nasional 2003 : 6 )

Salah satu kompetensi dasar pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan kelas I berbunyi mempraktikkan pola gerak dasar manipulatif yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana

dan atau permainan tradisional dengan indikator melakukan gerakan melempar dan menangkap. Berdasarkan pengalaman saya sewaktu mengajar, indikator tersebut bila dilaksanakan tanpa kreatifitas guru akan sangat membosankan dan cenderung membuat siswa kelas I malas, kurang tertarik dan merasa bosan pada saat pembelajaran lempar tangkap bola. Akibatnya banyak siswa yang kurang semangat saat pembelajaran lempar tangkap bola sehingga hasil belajar tidak memenuhi KKM ( Kriteria Ketuntasan Minimal ). Berangkat dari hal tersebut maka diperlukan upaya dari guru untuk dapat meningkatkan hasil belajar lempar tangkap bola pada siswa kelas I SDN Pagojengan 03 melalui permainan. Adapun KKM kompetensi dasar di atas sebagai berikut : intake siswa + kompleksitas kompetensi + daya dukung :  $9 \times 100 = 2+2+2 : 9 \times 100 = 66,7$ .

Dari pokok permasalahan yang ada maka penulis akan mencoba mengadakan Penelitian Tindakan Kelas pada siswa kelas I SDN Pagojengan 03 Kecamatan Paguyangan Kabupaten Brebes dengan judul “ Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Lempar Tangkap Bola Melalui Permainan Letabotai Pada Siswa Kelas I Sdn Pagojengan 03 Kecamatan Paguyangan Kabupaten Brebes Tahun 2014 “.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan permasalahan penelitian tindakan kelas ini adalah “ Apakah permainan letabotai dapat meningkatkan hasil belajar lempar tangkap bola pada kelas I SDN Pagojengan 03 Kecamatan Paguyangan Kabupaten Brebes tahun 2014 ? “

Sesuai dengan hakikat penelitian tindakan kelas yang bermaksud memperbaiki proses belajar mengajar yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar lempar tangkap bola melalui permainan letabotai pada siswa kelas I SDN Pagojengan 03 Kecamatan Paguyangan Kabupaten Brebes tahun 2014.

## METODE

Lokasi tempat penelitian berada di halaman SDN Pagojengan 03 Kecamatan

Paguyangan Kabupaten Brebes, yang beralamat di Dk. Damsari Ds. Pagojengan. Subjek penelitian adalah siswa kelas I SDN Pagojengan 03 Kecamatan Paguyangan Kabupaten Brebes yang berjumlah 40 siswa yang terdiri dari 19 putra dan 21 putri. Objek penelitian ini menggunakan teknik total sampling, atau seluruh siswa kelas I SDN Pagojengan 03 Kecamatan Paguyangan Kabupaten Brebes.

Metode pengumpulan data adalah cara-cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode tes unjuk kerja dan dokumentasi untuk memperoleh data dan nama siswa kelas IV, metode observasi digunakan untuk memperoleh data keterampilan siswa yang berupa lembar observasi (pengamatan). Lembar observasi digunakan untuk mengungkap keterampilan siswa yang meliputi aspek psikomotorik dan aspek afektif, dan metode tanya jawab yang digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa terhadap pemahaman materi pembelajaran lempar tangkap bola untuk aspek kognitif.

Penelitian diperlukan sebuah metode agar hasil yang diharapkan sesuai dengan rencana yang ditentukan. Dilihat dari tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti yaitu ingin meningkatkan hasil pembelajaran di kelas IV, maka metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (Classroom action research). Rencana tindakan penelitian kelas ini

memuat informasi tentang: (1) pengembangan materi pembelajaran, (2) pemilihan metode pembelajaran, (3) prosedur pemecahan masalah, (4) teknik pengumpulan data dan informasi yang diperlukan, (5) rencana pengumpulan dan pengolahan data, (6) rencana untuk melaksanakan tindakan pemecahan masalah, dan (7) rencana evaluasi tindakan sekaligus evaluasi pembelajaran. Secara garis besar ada empat tahapan dalam penelitian tindakan kelas yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah Tabel 1 rekapitulasi ranah afektif siklus I dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 1.** Rekapitulasi Ranah Afektif Siswa pada Siklus I

No	Uraian	Hasil Siklus I		Predikat
		Jumlah	Persentase	
1	Kerjasama	116	72,50	B
2	Disiplin	98	61,25	C+
3	Tanggung Jawab	101	63,13	C+
	Rata-rata		65,63	B-

Berikut adalah tabel 2 rekapitulasi ranah kognitif siklus I dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 2.** Rekapitulasi Ranah Kognitif Siswa pada Siklus I

No	Uraian	Hasil Siklus I		Predikat	Skala 1-4
		Jumlah	Persentase		
1	Nilai 86 - 100	8	20%	A	4
2	Nilai 76 - 80	14	35%	B+	3,33
3	Nilai 56 - 60	16	40%	C	2
4	Nilai 0 - 45	2	5%	D	1

Dari tabel di atas 20% siswa mendapat nilai A, 35% siswa mendapat nilai B+ yang berarti 55% siswa pada siklus I aspek kognitif masuk kategori tuntas. Sedangkan 40% siswa mendapat nilai C, bahkan 5% siswa mendapat

nilai D yang berarti 45% siswa pada siklus I aspek kognitif tidak tuntas.

Berikut adalah Tabel 3 rekapitulasi ranah Psikomotorik siklus I dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel 3.** Rekapitulasi Ranah *Psikomotorik* Siswa pada Siklus I

No	Uraian	Hasil Siklus I		Predikat	Skala 1-4
		Jumlah	Persentase		
1	Nilai 71 – 75	1	2,5%	B	3,00
2	Nilai 66 – 70	3	7,5%	B-	2,66
3	Nilai 56 – 60	5	12,5%	C	2,00
4	Nilai 46 – 50	28	70%	D+	1,33
5	Nilai 0 - 45	3	7,5%	D	1,00

Dari tabel di atas 2,5% siswa mendapat nilai B, 7,5% siswa mendapat nilai B- yang berarti 10% siswa pada siklus I aspek *psikomotorik* masuk kategori tuntas. Sedangkan 12,5% siswa mendapat nilai C, bahkan 70% siswa mendapat nilai D+ dan 7,5% mendapat nilai D, yang berarti 90% siswa pada siklus I aspek *kognitif* tidak tuntas.

Berikut adalah tabel 4 rekapitulasi ranah *afektif* siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel 4.** Rekapitulasi Ranah *Afektif* Siswa pada Siklus II

No	Uraian	Hasil Siklus II		Predikat
		Jml skor	Persentase	
1	Kerjasama	139	86,88	A
2	Disiplin	108	67,50	B-
3	Tanggung Jawab	119	74,38	B
	Rata-rata		76,25	B+

Berikut adalah tabel 5 rekapitulasi ranah *kognitif* siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 5.** Rekapitulasi Ranah *Kognitif* Siswa pada Siklus II

No	Uraian	Hasil Siklus II		Predikat	Skala 1-4
		Jumlah	Persentase		
1	Nilai 86 - 100	17	42,5%	A	4
2	Nilai 76 - 80	19	47,5%	B+	3,33
3	Nilai 56 - 60	3	7,5%	C	2
4	Nilai 0 - 45	1	2,5%	D	1

Dari tabel di atas 42,5% siswa mendapat nilai A, 47,5% siswa mendapat nilai B+ yang berarti 90% siswa pada siklus II aspek *kognitif* masuk kategori tuntas. Sedangkan 7,5% siswa mendapat nilai C, bahkan 2,5% siswa mendapat

nilai D yang berarti 10% siswa pada siklus II aspek *kognitif* tidak tuntas.

Berikut adalah tabel 6 rekapitulasi ranah *Psikomotorik* siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel 6.** Rekapitulasi Ranah *Psikomotorik* Siswa pada Siklus II

No	Uraian	Hasil Siklus II		Predikat	Skala 1-4
		Jumlah	Persentase		
1	Nilai 86 – 100	4	10%	A	3,00
2	Nilai 81 – 85	10	25%	A-	2,66
3	Nilai 71 – 75	23	57,5%	B	2,00
4	Nilai 56 – 60	3	7,5%	C	1,33

Dari tabel di atas 35% siswa mendapat nilai A, 57,5% siswa mendapat nilai B, yang

berarti 92,5% siswa pada siklus II aspek *psikomotorik* masuk kategori tuntas. Sedangkan

7,5% siswa mendapat nilai C yakni sebanyak 3 siswa, yang berarti 7,5% siswa pada siklus II aspek kognitif tidak tuntas

Permainan merupakan suatu kegiatan yang menjadikan siswa senang melakukannya, dan dilakukan oleh seseorang atau lebih. Permainan yang diberikan di sekolah merupakan permainan pendidikan ( play Education ) untuk meningkatkan perkembangan dan peningkatan kemampuan siswa. Melalui penelitian ini menunjukkan bahwa materi lempar tangkap bola yang dikemas melalui permainan letabotai sangat menyenangkan. Terbukti dengan meningkatnya nilai siswa dari siklus I dan siklus II.

Peningkatan nilai siswa berdampak pada ketuntasan belajar siswa dari siklus I dan siklus II. Nilai Afektif siklus I terpenuhi 62,50%, siklus II terpenuhi 95,00%. Nilai kognitif siklus I terpenuhi 55,00%, siklus II 90,00%. Nilai psikomotorik siklus I terpenuhi 10,00%, siklus II 92,50%. Sehingga ketuntasan belajar secara klasikal telah tercapai.

Meningkatnya hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II membuktikan bahwa permainan letabotai sangat digemari siswa kelas I. Dengan permainan yang menyenangkan akan dapat memotivasi siswa sehingga lebih semangat dalam belajar. Terbukti dari analisis data aktifitas siswa, aktifitas guru serta observasi pembelajaran meningkat dari siklus I ke siklus II.

Berdasarkan analisis angket siswa dapat diketahui bahwa tanggapan siswa terhadap permainan letabotai positif. Ditunjukkan dengan jawaban siswa yang diketahui bahwa 99% siswa setuju dengan kegiatan pembelajaran melalui

permainan letabotai. 97,5% setuju dengan materi yang diajarkan melalui permainan letabotai. 99,5% setuju dengan kegiatan praktik permainan letabotai. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memberikan respon positif terhadap pembelajaran lempar tangkap bola melalui permainan letabotai, sehingga siswa menjadi termotivasi untuk belajar lebih giat.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian, aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran dikatakan berhasil dan tergolong dalam kriteria tinggi. Maka simpulan dari penelitian ini adalah melalui permainan letabotai dapat meningkatkan hasil belajar lempar tangkap bola pada siswa kelas I SDN Pagojengan 03 Kecamatan Paguyangan Kabupaten Brebes.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Drs. Suyatno, et al. 2004. Pendidikan Jasmani Untuk SD Kelas 1. Jakarta : Erlangga
- FIK. 2002. Pedoman Penyusunan Skripsi Mahasiswa Program Strata 1. Semarang.: UNNES.
- Hasyim Asngari. " Publikasi Ilmiah PTK ". Info Education. Vol. XIV Februari 2014, 2014: 10-66.
- Masrian, S.Pd, M.M, et al. 2007. Penjasorkes untuk SD kelas 1. Semarang: Erlangga
- Muhammad Hidayat, et al. 2010. Penjasorkes Untuk SD dan MI kelas 1. Jakarta: Pusat Perbukuan Kemendiknas.
- Suharsimi Arikunto. 2010. Penelitian Tindakan. Jogjakarta: Aditya Media.
- Syamsir Azis. 2003. Permainan Kecil Di Sekolah Dasar. Jakarta: Universitas Terbuka