

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR LEMPAR TURBO MELALUI PERMAINAN SUPIR PADA SISWA KELAS V SD NEGERI BAWANG 02 KABUPATEN BATANG TAHUN PELAJARAN 2013/2014****Ali Subkhan [✉], Tommy Soenyoto**

SD Negeri Bawang 02 Gunung Jati Bawang, Kecamatan Bawang, Kabupaten Batang, Jawa Tengah, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima Oktober 2014
Disetujui Oktober 2015
Dipublikasikan
November 2015

Keywords:
*Enhancement; learning
outcomes; throwing turbo;
game driver*

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar lempar turbo pada siswa kelas V SD Negeri Bawang 02 melalui penerapan modifikasi permainan supir. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Rancangan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Bawang 02 Kecamatan Bawang Kabupaten Batang. Teknik pengumpulan data menggunakan metode tes, metode dokumentasi, dan angket. Pada siklus I ketuntasan hasil belajar siswa meningkat dengan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar dari 24 siswa, 17 siswa yang mendapatkan nilai > 75, dengan ketuntasan belajar 71% dan pada siklus II jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar meningkat menjadi 88% 21 siswa yang mendapatkan nilai > 75, jika dilihat dari ketuntasan belajar pada siklus I dan siklus II hanya ada 3 siswa yang tidak mencapai ketuntasan belajar. Simpulan dari penelitian ini adalah pembelajaran melalui permainan supir dapat meningkatkan hasil belajar lempar turbo siswa kelas V SD Negeri Bawang 02 Kecamatan Bawang Kabupaten Batang tahun Pelajaran 2013/2014.

Abstract

The purpose of this research is to improve learning outcomes turbo throw at Elementary School fifth grade students Onions 02 through application of game modifications driver. This study uses a classroom action research. The design of classroom action research was conducted in two cycles with the stages of planning, action, observation and reflection. The subjects were students of class V Elementary School Onions 02 Onions District of Batang. Data collection techniques using the test method, the method of documentation, and the first cycle angket. Pada completeness of student learning outcomes increases with the number of students who achieve passing grade of 24 students, 17 students who scored > 75, with learning completeness 71% and in the second cycle number students who achieve mastery learning increased to 88% 21 students who scored > 75, when viewed from mastery learning in the first cycle and the second cycle only 3 students who do not achieve mastery belajar. Simpulan of this research is learning through play driver can improve results learn throwing turbo Elementary School fifth grade students of the District 02 Onion Onion, Batang year 2013/2014 lesson.

© 2015 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:
Sunan Gunung Jati desa Bawang,
Kecamatan Bawang, Kabupaten Batang, Indonesia
E-mail: alli.pantura@gmail.com

PENDAHULUAN

Salah satu pembelajaran pendidikan jasmani atletik yang masuk dalam silabus mata pelajaran pendidikan di SD Negeri Bawang 02 Kecamatan Bawang Kabupaten Batang adalah lempar turbo. Penguasaan teknik dasar lempar turbo belum dikuasai dengan baik yaitu cara memegang turbo, awalan lari lempar turbo, melempar turbo, dan sikap badan setelah melempar turbo. Kurang variasi dalam setiap aktivitas akan menyebabkan munculnya kebosanan siswa dan akhirnya mengurangi daya minat.

Pengalaman menunjukkan bahwa dalam materi lempar turbo 10 siswa (tidak tuntas belajar) dari 24 jumlah siswa atau 42% sedangkan yang 14 siswa (tuntas belajar) atau 58% dari KKM 75. Untuk menjawab permasalahan di atas, maka dilakukan suatu bentuk tindakan untuk memecahkan masalah yaitu dengan diterapkannya pembelajaran melalui permainan supir pada siswa kelas V SD Negeri Bawang 02. Penerapan inovasi pembelajaran tersebut akan diteliti melalui Penelitian Tindakan Kelas.

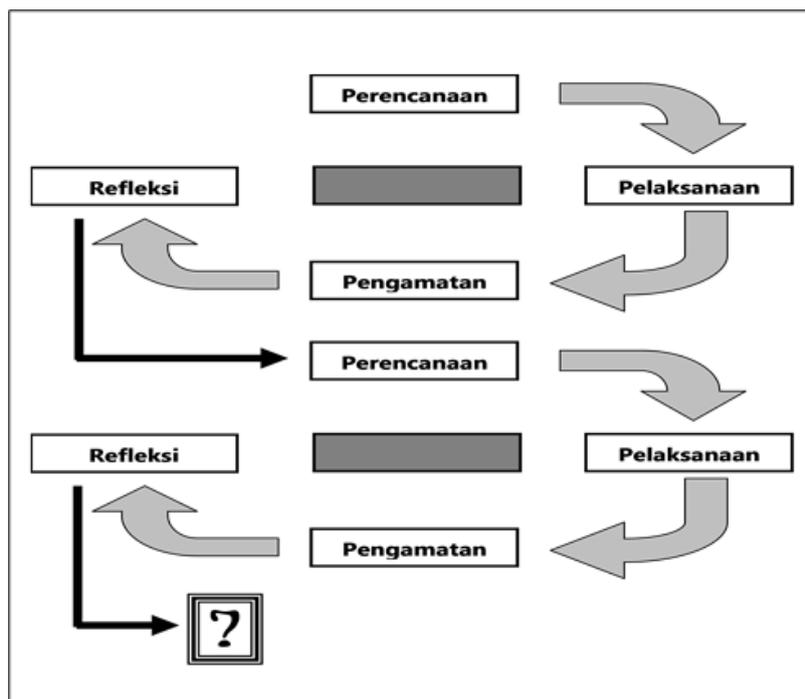
Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti bermaksud mengadakan penelitian tindakan kelas pada siswa kelas V SD Negeri Bawang 02 Kabupaten Batang dengan judul “ Peningkatan Hasil Belajar Lempar Turbo Melalui Permainan Supir Pada Siswa Kelas V SD Negeri Bawang 02 Kabupaten Batang Tahun Pelajaran 2013 /2014 “. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar lempar turbo melalui penerapan modifikasi permainan supir pada siswa kelas V SD Negeri Bawang 02 Kecamatan Bawang Kabupaten Batang tahun pelajaran 2013/2014.

METODE

Metode penelitian merupakan cara ilmiah yang digunakan untuk mendapatkan data yang objektif, dan valid sehingga dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam bidang tertentu (Mahmud, 2011:97). Penelitian tindakan kelas adalah suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan oleh dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa (Mohammad Asrori, 2009).

Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri Bawang 02 Kecamatan Bawang Kabupaten Batang tahun pelajaran 2013/2014 yang berjumlah 24 siswa, terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Objek penelitian adalah variabel yang menjadi sasaran kajian penelitian (Arikunto, 2010:129). Objek penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Bawang 02 Kabupaten Batang Tahun Pelajaran 2013/2014. dalam pembelajaran lempar turbo melalui permainan supir. Dengan beberapa pertimbangan dan alasan penulis menentukan menggunakan waktu penelitian yaitu bulan januari sampai bulan maret 2014 Tahun pelajaran 2013/2014.

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan dua siklus tindakan, awalnya guru mengidentifikasi permasalahan kelas dengan observasi awal pada hasil belajar siswa pada materi Lempar turbo. Setelah merumuskan masalah berupa rendahnya hasil belajar siswa pada materi Lempar turbo, kemudian dilakukan penelitian. Setiap tindakan upaya pencapaian tujuan tersebut dirancang dalam satu unit sebagai satu siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahap, yakni: (1) Perencanaan (*Plan*); (2) Tindakan (*Action*); (3) Observasi (*Observation*); dan (4) Evaluasi (*Reflection*), penelitian direncanakan dalam 2 siklus.



Untuk menganalisis tingkat keberhasilan atau persentase keberhasilan siswa setelah proses belajar mengajar setiap putarannya dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa tes praktik pada setiap akhir putaran. Tes praktik yang dinilai meliputi tiga aspek yaitu: afektif, kognitif dan psikomotor.

hasil belajar siswa dalam melakukan gerak dasar lempar mengalami peningkatan setelah dilakukan siklus I. Jumlah siswa yang tuntas sebelum adanya tindakan adalah sebanyak 14 siswa atau sekitar 58% dan mengalami peningkatan ketuntasan belajar menjadi 17 siswa atau sekitar 71%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan permainan supir pada pembelajaran lempar turbo di kelas V SD Negeri Bawang 02 Kabupaten Batang terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal tersebut ditunjukkan dengan meningkatnya hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Bawang 02 Kabupaten Batang. Berikut ini akan dipaparkan hasil pelaksanaan pembelajaran dan hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Pada pemaparan hasil penelitian, akan dijabarkan lebih lanjut mengenai hasil yang diperoleh meliputi pemaparan hasil belajar siswa pada mata pelajaran lempar turbo melalui permainan supir dalam proses pembelajaran di kelas V SD Negeri Bawang 02 Kabupaten Batang.

Berdasarkan data hasil belajar lempar turbo dapat diketahui bahwa tingkat ketuntasan

Tabel 1. Hasil Belajar Siklus 1

No	Kategori	Jumlah	Frekuensi
1	Tuntas	17	71%
2	Tidak Tuntas	7	29%
Jumlah		24	100%

Berdasarkan data hasil pembelajaran lempar turbo siklus II dapat diketahui bahwa tingkat ketuntasan hasil belajar siswa mengalami peningkatan dalam melakukan lempar turbo pada siklus II. Jumlah siswa yang tuntas pada siklus I.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran melalui permainan supir dapat meningkatkan hasil belajar lempar turbo pada

siswa kelas V SD Negeri Bawang 02 Kabupaten Batang Tahun Pelajaran 2013/2014.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto Suharsimi, dkk. 2009. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto Suharsimi. 2010. Prosedur Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asrori, Muhamad. 2009. Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: CV Wacana Prima.
- Depdiknas. 2003. Peningkatan Kualitas Pembelajaran. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Depdiknas. 2006. Standar Kompetensi Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah dasar Kurikulum 2004. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Desmarini, Eri Nasution. 2003. Atletik Untuk Sekolah. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Djamarah, Syaiful, Bahri, dan Zain, Aswan. 2006. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta : Rineka Cipta.
- Djumidar. 2008. Dasar-Dasar Atletik. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Khomsin. 2008. Atletik 2. Semarang: Unnes Press.
- Mahmud, H. 2011. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Mukholid, Agus. 2007. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Surakarta : Yudhistira.
- Poerwanti, Endang dkk. 2008. Asesmen Pembelajaran SD. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Ruminiati. 2007. Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD. Jakarta: Depdiknas.
- Rifa'i, Achmad dan Catharina Tri Anni. 2009. Psikologi Pendidikan. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Samsudin. 2008. Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMP/MTs. Jakarta : Litera.
- Saputra, Yudha M. 2003. Pembelajaran Atletik Di Sekolah Dasar. Jakarta: Depdiknas.
- Skripsi Sri Puji Purwaningsih. 2012. Peningkatan Hasil Belajar Lompat Jauh Melalui Media Modifikasi pada Siswa Kelas V SD Negeri Sibekek Kec Bawang Kab. Batang Tahun Ajaran 2011/12b : UNNES
- Sugandi, Achmad. 2007. Teori Pembelajaran. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Soemitro. 1992. Permainan kecil. Jakarta : Depdikbud.
- Tri Anni, Catharina. 2007. Psikologi Belajar. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Undang-undang nomor 20 Tahun 2003. Sistem Pendidikan Nasional
- Winataputra, Udin S, dkk. 2007. Teori Belajar dan Pembelajaran. Jakarta : Universitas Terbuka.