

**PENINGKATAN PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA KECIL MELALUI  
PERMAINAN TRADISIONAL GAPREK KEMPUNG BAGI SISWA KELAS V  
SEKOLAH DASAR PURWOYOSO 03 KOTA SEMARANG****Ibrohim Kholil Rabbani** ✉

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

**Info Artikel***Sejarah Artikel:*

Diterima Oktober 2014

Disetujui November

2015

Dipublikasikan Desember  
2015*Keywords:**Learning; Penjasorkes;**Traditional Games; Gaprek**Kempung***Abstrak**

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan pembelajaran dan hasil belajar permainan bola kecil melalui permainan tradisional Gaprek Kempung bagi siswa kelas 5 Sekolah Dasar Negeri Purwoyoso 03 tahun 2013/2014. Metode penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh skor pengamatan untuk aktivitas siswa mengalami kenaikan dari siklus I dan siklus II. Peningkatan aktivitas belajar siswa ini tidak lepas dari refleksi hasil aktivitas belajar siswa pada siklus I. Hasil dari refleksi pada siklus I juga mempengaruhi peningkatan hasil tes pada siklus II. Terbukti dari ketuntasan siswa pada siklus I yaitu 81% dan pada siklus II mengalami kenaikan menjadi 100%. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional Gaprek Kempung pada proses pembelajaran permainan bola kecil dapat memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 Sekolah Dasar Negeri Purwoyoso 03 Kota Semarang tahun ajaran 2013/2014.

**Abstract**

*The purpose of this study was to determine the improvement of learning and learning outcomes through the small ball game Gaprek Kempung traditional games for 5th graders Purwoyoso State Elementary School 03 years 2013/2014. The method of research is a class act. Based on the results obtained by observations for the activity of students has increased from the first cycle and second cycle. Increased activity of student learning is not separated from the reflection of the results of student learning activities in cycle I. Results of reflection on the first cycle also affects the increase of the test results on the second cycle. Thoroughness evident from students in the first cycle is 81% and the second cycle increased to 100%. Based on these results it can be concluded that the application of traditional games Gaprek Kempung in the process of learning the game of small ball can improve the learning process and improve learning outcomes fifth grade students of State Elementary School 03 Semarang Purwoyoso academic year 2013/2014.*

© 2015 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

Gedung F1 Lantai 2 FIK Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

E-mail: baimr@ymail.com

ISSN 2252-6773

## PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil observasi terhadap proses pembelajaran penjas yang penulis lakukan dengan Ibu Halimah Tussakdiah selaku guru pendidikan jasmani di SD Negeri Purwoyoso 03 Kota, diperoleh keterangan bahwa tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran permainan bola kecil masih rendah. Siswa mengalami kesulitan saat proses pembelajaran. Sebagian besar siswa kurang aktif dan kurang motivasi saat proses pembelajaran berlangsung. Disamping itu, karena minimnya sarana dan prasarana yang digunakan, serta lapangan yang terlalu sempit sedangkan jumlah siswanya banyak karena kelas paralel tiga.

Persentase ketuntasan belajar pada materi permainan bola kecil tahun pelajaran 2013/2014 dari 36 siswa sebesar 47% dengan 17 siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu 75. Siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 19 siswa dengan persentase 53%. Rata-rata nilai hanya mencapai 73,6.

Solusi yang akan digunakan oleh peneliti adalah permainan tradisional Gaprek Kempung. Permainan tradisional Gaprek Kempung untuk siswa SD adalah salah satu cabang permainan alternatif yang dapat diberikan dengan kombinasi permainan modern. Pengembangan yang dilakukan bertujuan agar permainan tradisional menjadi permainan yang disukai oleh para siswa khususnya siswa kelas V dapat menumbuhkan rasa senang dan menarik dalam bermain Gaprek Kempung.

Menurut Slameto (2010:2) belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, segala hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Menurut Catharina Tri Anni, dkk (2007:4-5) yang mengutip dari Gagne (1977:4), belajar merupakan sebuah sistem yang di dalamnya terdapat berbagai unsur yang saling kait – mengait sehingga

menghasilkan perubahan perilaku. Beberapa unsur yang dimaksud adalah sebagai berikut: (1) Pembelajaran, (2) Rangsangan (*stimulus*), (3) Memori (*memory*), (4) Respon (*responsibility*).

Menurut Samsudin (2008 : 21) Pada dasarnya program jasmani memiliki kepentingan yang relatif sama dengan program pendidikan lainnya dalam hal ranah pembelajaran, yaitu sama – sama mengembangkan tiga ranah utama ; psikomotorik, afektif, dan kognitif. Namun demikian, ada kekhasan dan keunikan dari program penjas yang tidak dimiliki oleh program pendidikan, yaitu dalam hal pengembangan wilayah psikomotor, yang biasanya dikaitkan dengan tujuan mengembangkan kebugaran jasmani anak dan pencapaian keterampilan gerakanya. Ranah – ranah pembelajaran pada pendidikan jasmani yaitu : (1) pengembangan aspek psikomotorik, (2) pengembangan aspek kognitif, (3) konsep gerak, (4) pengembangan aspek afektif.

Menurut Agus mahendra (2005) Permainan tradisional adalah bentuk kegiatan permainan dan atau olahraga yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu. Pada perkembangan selanjutnya permainan tradisional sering dijadikan sebagai jenis permainan yang memiliki ciri kedaerahan asli serta disesuaikan dengan tradisi budaya setempat. Kegiatannya dilakukan baik secara rutin maupun sekali-kali dengan maksud untuk mencari hiburan dan mengisi waktu luang setelah terlepas dari aktivitas rutin seperti bekerja mencari nafkah, sekolah, dsb.

## METODE

Subjek Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah siswa kelas 5 SDN Purwoyoso 03 Kota Semarang Tahun Ajaran 2013/2014. Dengan jumlah 36 siswa, 16 siswa putra dan 20 siswi putri.

Penelitian ini dilaksanakan di jalan Sriwibowo III RT 03 / RW III Puwoyoso, Kecamatan Ngaliyan, Kota Semarang dan

sebagai latar peneliti yang hendak diteliti adalah siswa kelas 5 SDN Purwoyoso 03.

Kegiatan Penelitian Tindakan Kelas dilakukan pada Semester II Tahun Pelajaran 2013/2014, Siklus I tanggal 29 Januari 2014, satu kali pertemuan 2x35 menit, dan Siklus II tanggal 5 Februari 2014.

Lokasi penelitian adalah tempat yang digunakan dalam melakukan penelitian untuk memperoleh data yang diinginkan. Penelitian ini bertempat di Sekolah Dasar Negeri Purwoyoso 03, Kecamatan Ngaliyan, Kota Semarang.

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, 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 PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas 5 SDN Purwoyoso 03 Kota Semarang. Data penelitian yang diperoleh adalah data pembelajaran permainan tradisional Gaprek Kempung dan data hasil 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.

**Tabel 1.** Hasil Siklus 1

No	Nama	Penilaian			Jumlah	NA	Keterangan
		Psikomotor	Afektif	Kognitif			
1.	Agus ari t	9	16	7	32	80	TUNTAS
2.	Alnanda W	8	14	8	30	75	TUNTAS
3.	Ananta F	9	16	8	33	82,5	TUNTAS
4.	Alfrito Juan	10	17	5	32	80	TUNTAS
5.	Aryzal A	9	16	5	30	75	TUNTAS
6.	Anasha S	8	14	8	30	75	TUNTAS
7.	Aljazeera W	9	13	8	30	75	TUNTAS
8.	Anisa M	9	14	9	32	80	TUNTAS
9.	Charoline J	9	14	8	31	77,5	TUNTAS
10.	Dina Kinasih	8	11	4	23	57,5	TIDAK TUNTAS
11.	Diandinanda	9	15	8	32	80	TUNTAS
12.	Dika Bayu	10	15	8	33	82,5	TUNTAS
13.	Danito F	9	16	5	30	75	TUNTAS
14.	Danissa W	9	13	8	30	75	TUNTAS
15.	Danisa P	9	14	5	28	70	TIDAK TUNTAS
16.	Emiliana C.	8	15	8	31	77,5	TUNTAS
17.	Hildan A	10	17	6	33	82,5	TUNTAS
18.	Hanifatun N	9	14	9	32	80	TUNTAS
19.	Irfan Bagus	10	16	5	31	77,5	TUNTAS
20.	Kevin B	9	15	8	32	80	TUNTAS
21.	Kevin R	8	16	8	32	80	TUNTAS
22.	Kanya Audy	9	14	5	28	70	TIDAK TUNTAS
23.	Melanie N	8	15	7	30	75	TUNTAS
24.	M. Yoga D	9	17	8	34	85	TUNTAS
25.	M. Hisyam	10	14	6	30	75	TUNTAS

26	Mahardika Y	8	16	5	39	72,5	TIDAK TUNTAS
27	Rizal Hafid	9	15	8	32	80	TUNTAS
28	Ratna A	8	15	4	27	67,5	TIDAK TUNTAS
29	Regina R	8	16	6	30	75	TUNTAS
30	Sukma D	9	15	10	34	85	TUNTAS
31	Siti Ayu P	9	13	7	29	72,5	TIDAK TUNTAS
32	Sundari I	10	17	6	33	82,5	TUNTAS
33	Safrina G	9	15	8	32	80	TUNTAS
34	Vianda M	9	15	8	32	80	TUNTAS
35	Septiana P	8	16	5	29	72,5	TIDAK TUNTAS
36	Mila Fitania	8	17	9	34	85	TUNTAS
TOTAL					1110	2775	
RATA – RATA					77,08		
PROSENTASE HASIL BELAJAR					81 %		
NILAI MAKSIMAL					85		

**Tabel 2.** Hasil Siklus 2

No	Nama	Penilaian Psikomotor	Afektif	Kognitif	Jumlah	NA	Keterangan
1.	Agus ari t	12	16	8	36	90	TUNTAS
2.	Alnanda W	10	15	8	33	82,5	TUNTAS
3.	Ananta F	12	16	9	37	92,5	TUNTAS
4.	Alfrito Juan	12	17	6	35	87,5	TUNTAS
5.	Aryzal A	12	15	7	34	85	TUNTAS
6	Anasha S	9	15	7	31	77,5	TUNTAS
7	Aljazeera W	12	15	8	35	87,5	TUNTAS
8	Anisa M	12	16	7	35	87,5	TUNTAS
9	Charoline J	9	14	8	31	77,5	TUNTAS
10	Dina Kinasih	9	15	6	30	75	TIDAK TUNTAS
11	Diandinanda	12	16	8	36	90	TUNTAS
12	Dika Bayu	9	17	9	35	87,5	TUNTAS
13	Danito F	12	18	8	38	95	TUNTAS
14	Danissa W	12	17	9	38	95	TUNTAS
15	Danisa P	12	15	7	34	85	TIDAK TUNTAS
16	Emiliana C.	9	15	9	33	82,5	TUNTAS
17	Hildan A	11	18	8	37	92,5	TUNTAS
18	Hanifatun N	11	14	10	35	87,5	TUNTAS
19	Irfan Bagus	11	18	8	37	92,5	TUNTAS
20	Kevin B	12	15	8	35	87,5	TUNTAS
21	Kevin R	9	16	6	31	77,5	TUNTAS
22	Kanya Audy	12	14	8	34	85	TIDAK TUNTAS
23	Melanie N	11	15	8	34	85	TUNTAS
24	M. Yoga D	12	17	9	38	95	TUNTAS
25	M. Hisyam	12	14	8	34	85	TUNTAS
26	Mahardika Y	12	16	8	36	90	TIDAK TUNTAS
27	Rizal Hafid	12	16	8	36	90	TUNTAS
28	Ratna A	11	17	6	34	85	TIDAK TUNTAS

29	Regina R	11	17	7	35	87,5	TUNTAS
30	Sukma D	11	17	10	38	87,5	TUNTAS
31	Siti Ayu P	11	16	7	34	85	TIDAK TUNTAS
32	Sundari I	11	17	8	36	90	TUNTAS
33	Safrina G	9	16	8	33	82,5	TUNTAS
34	Vianda M	12	16	8	36	90	TUNTAS
35	Septiana P	11	17	5	33	82,5	TIDAK TUNTAS
36	Mila Fitania	11	17	9	37	92,5	TUNTAS
TOTAL					1254	3135	
RATA – RATA					77,08		
PROSENTASE HASIL BELAJAR					100 %		
NILAI MAKSIMAL					95		

Sebelum melakukan perbaikan dalam pembelajaran, peneliti memahami apa yang menjadi masalah dan berusaha mencari solusi untuk masalah tersebut. Pada siklus 1 permainan tradisional Gaprek Kempung digunakan sebagai model pembelajaran sebagai pengantar pembelajaran lempar tangkap. Dengan modifikasi ini diperoleh 29 siswa yang mencapai ketuntasan dan 7 siswa yang belum mencapai ketuntasan. Pada siklus 1 sudah mengalami peningkatan dibandingkan dengan awal pembelajaran.

Pembelajaran lempar tangkap dengan menggunakan permainan tradisional Gaprek Kempung ini memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Namun pada siklus 1 ini terdapat kekurangan saat pembelajaran berlangsung. Hal tersebut dicari penyelesaiannya guna mendapatkan hasil yang maksimal pada pembelajaran siklus 2. Adapun kekurangan pada siklus 1 adalah sebagai berikut :

Kekurangan siklus 1 :

- Pecahan genting kurang besar sehingga siswa masih kesulitan saat mengenai sasaran pecahan genting.
- Rasa percaya diri siswa dalam mengikuti pembelajaran masih kurang.
- Penyampaian materi permainan tradisional Gaprek Kempung kurang jelas dan kurang mendalam.
- Lapangan yang terlalu sempit untuk beberapa kelas karena kelas paralel.

Maka pada siklus 2 ini dilakukan perbaikan, diantaranya yaitu:

- Membuat pecahan genting yang lebih besar agar mempermudah mengenai sasaran pecahan genting.
- Mengubah peraturan modifikasi permainan agar lebih mudah dilakukan dan lebih menyenangkan.
- Menyampaikan materi dengan lebih jelas.
- Meminta izin untuk memakai halaman sekolah untuk digunakan saat permainan berlangsung.

Siklus 2 dilaksanakan sebagai proses perbaikan pembelajaran siklus 1. Hasil dari siklus 2 setelah adanya perbaikan, yaitu:

- Siswa lebih tertarik dengan permainan dan ingin melakukan terus.
- Siswa melakukan gerakan permainan tradisional Gaprek Kempung dengan serius dan bersemangat.
- Siswa lebih mudah saat melakukan permainan tradisional gaprek Kempung karena peralatan n game area lebih luas.

Setelah dilakukan perbaikan pada siklus 2 diperoleh hasil yang cukup memuaskan, siswa lebih memahami materi yang disampaikan, siswa dapat melakukan praktek lempar tangkap dengan menggunakan permainan tradisional Gaprek Kempung dengan baik dan mampu mencapai ketuntasan yang diharapkan. Hal ini dapat dilihat 36 siswa mencapai sudah mencapai ketuntasan.

Ketuntasan hasil belajar pada siklus 2 mencapai 100%, oleh karena itu peneliti merasa cukup sehingga tidak perlu melakukan perbaikan lagi pada siklus berikutnya.

## SIMPULAN

1. Hasil belajar siklus 1 permainan tradisional Gaprek Kempung mendapatkan nilai rata-rata 77,08 dan prosentase ketuntasan hasil belajar mencapai 81%.
2. Pada siklus 2 terjadi peningkatan hasil belajar permainan tradisional Gaprek Kempung dari nilai rata-rata siklus 1 sebesar 77,08 menjadi 87,08 pada siklus 2 dan prosentase ketuntasan hasil belajar mencapai 100%.
3. Perilaku siswa mengalami perubahan kearah positif dari awal pembelajaran menuju siklus 1 dan siklus 2. Pada siklus 1 siswa kurang menguasai permainan tradisional Gaprek Kempung karena belum tertarik dan bersemangat dalam pembelajaran, tapi di siklus 2 Siswa lebih tertarik dengan pembelajaran dan sangat antusias dengan permainan-permainan yang diberikan. Siswa terlihat melakukan gerakan dengan serius dan bersemangat saat pembelajaran berlangsung. Sehingga pembelajaran lempar tangkap dengan menggunakan permainan tradisional Gaprek Kempung berjalan dengan sesuai harapan guru dan peneliti.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adang Suherman dan Yoyo Bahagia. 2000. *Dasar – Dasar Penjaskes*. Jakarta : Depdiknas.
- Anisah Basleman. 2011. *Teori Belajar Orang Dewasa*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Catharina Tri Anni dan Achmad Rifai RC. 2007. *Psikologi Belajar*. Semarang: UPT UNNES Press
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Husdarta. H.J.S. 2009. *Manajemen Pendidikan Jasmani*. Bandung : Alfabeta.
- Kristianto, Agus. 2010. *Penelitian Tindakan kelas*. Surakarta : UNS Press.
- Mahendra , Agus. 2005. *Permainan Anak dan Aktivitas Ritmik*. Jakarta : Universitas terbuka.
- Rifa'I, Achmad dan Catharina, T. Anni. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Press
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Pendidikan jasmani Olahraga dan Kesehatan SD / MI*. Bandung : Aksara.
- Sardiman A.M. 2010. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali Press.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor – Faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta : PT. RINEKA CIPTA.
- Sudjana. Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Rosdakarya.
- Suharsimi Arikunto, Suhardjono, dan Supardi. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Syah, Muhibbin. 2003. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Penerbit Raja Grafindo Persada.
- Yoyo Bahagia dan Adang Suherman. 2000. *Prinsip-Prinsip Pengembangan Dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah.