



**PENERAPAN BERMAIN “TEMBAK IKAN” UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR GERAK DASAR MELEMPAR PADA SISWA KELAS IV  
SEMESTER II SD NEGERI KUTOWINANGUN 01  
KEC. TINGKIR KOTA SALATIGA TAHUN  
PELAJARAN 2012/2013**

**SKRIPSI**

**Diajukan dalam rangka penyelesaian studi Strata 1  
untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan  
pada Universitas Negeri Semarang**

**Oleh**

**Pono Pranoto**

**NIM. 6101911169**

**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2013**

## ABSTRAK

PonoPranoto. **PENERAPAN BERMAIN “TEMBAK IKAN” UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR GERAK DASAR MELEMPAR PADA SISWA KELAS IV SEMESTER II SD NEGERI GENDONGAN 03KEC. TINGKIR SALATIGA TAHUN PELAJARAN 2012/2013,**

**Skripsi.Semarang: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang, Juli. 2013. Pembimbing 1: Drs. Musyafari Waluyo, M.Kes dan Pembimbing 2: Agung Wahyudi, S.Pd, M.Pd.**

**Kata kunci: Peningkatan Hasil Belajar Gerak Lempar**

Penelitian Tindakan Kelas ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar gerak dasar lempar yang dicapai oleh siswa SDN Kutowinangun 01, Salatiga, dimana hanya 32,5% dari keseluruhan siswa yang mampu mencapai ketuntasan KKM yaitu 75. Permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini adalah bagaimana permainan tembak ikan bisa meningkatkan kemampuan dan hasil belajar siswa dalam materi gerak dasar lempar. Sedangkan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar melempar melalui pendekatan bermain pada siswa kelas IV SD Negeri Kutowinangun 01 Salatiga tahun pelajaran 2012/2013.

Penelitian Tindakan Kelas ini merupakan penelitian kualitatif, yang berlangsung selama 2 siklus yang melibatkan seluruh siswa kelas IV SDN Kutowinangun 01 Salatiga yang berjumlah 40 orang. Teknik analisa data, menggunakan hasil observasi dan juga instrumen penilaian psikomotor, afektif dan kognitif.

Berdasarkan hasil yang di dapat, pada siklus 1, rata-rata nilai kognitif nilai rata-rata siswa 26 dari 30, untuk afektif, rata-rata siswa sempurna yaitu 20 dari 20, dan untuk nilai psikomotor, mencapai 37 dari maksimal 50 poin, sedangkan rata-rata nilai akumulatif untuk siklus ini adalah 83 dari nilai maksimal 100, dan ketuntasan KKM mencapai 72,5%. Pada siklus 2 terdapat peningkatan pada aspek kognitif dan psikomotor. Untuk aspek kognitif, rata-rata naik 1 poin menjadi 27. Untuk aspek afektif, karena nilai sudah maksimal pada siklus 1, maka tidak terjadi peningkatan, dan bertahan pada rata-rata nilai 20. Untuk nilai psikomotor, nilai rata-rata juga naik 3 poin menjadi 40. Dari ketiga aspek tersebut, terjadi peningkatan rata-rata nilai akumulatif sebanyak 4 poin, yaitu 87, dan ketuntasan KKM juga meningkat dari 72,5% menjadi 92,5%.

Berlandaskan hasil di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan tembak ikan bisa meningkatkan kemampuan dan hasil belajar siswa dalam gerak dasar lempar pada siswa kelas IV SDN Kutowinangun 01 Salatiga. Penulis juga mengajukan saran kepada para siswa agar lebih aktif dalam berlatih untuk meningkatkan kemampuan psikomotor, baik itu dalam pelajaran Penjasorkes, maupun di lingkungan sekitar dengan permainan-permainan yang dapat memicu perkembangan motorik, dan bagi para guru agar lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan materi-materi yang sesuai kurikulum, akan tetapi bisa memberikan suasana baru, supaya para siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran. Para guru Penjasorkes juga disarankan untuk lebih mengetahui batas-batas fisik para siswa, sehingga bisa lebih tepat dalam mengembangkan materi, sehingga sesuai dengan kemampuan para siswa.

## **PERNYATAAN**

Yang bertandatangan di bawah ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini hasil karya saya sendiri dan tidak menjiplak (plagiat) karya ilmiah orang lain, baik seluruhnya maupun sebagian. Bagian di dalam tulisan ini yang merupakan kutipan dari karya ahli atau orang lain, telah diberi penjelasan sumbernya sesuai dengan tata cara pengutipan. Apabila pernyataan saya ini tidak benar saya bersedia menerima sanksi hukum sesuai yang berlaku di wilayah Negara Republik Indonesia.

Semarang, Juli 2013

PonoPranoto  
NIM.6101911169

## LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul Penerapan Bermain Tembaklkanuntukmeningkatkan hasil belajar GerakDasarMelempar pada Siswa Kelas IV Semester II SD Negeri Kutowinangun 01 Kecamatan Tingkir, Kota Salatiga Tahun Pelajaran 2012/2013, telah disetujui untuk diajukan dalam sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada :

Hari :

Tanggal :

Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Musyafari Waluyo, M.Kes  
NIP 19490507 1975031001

Agung Wahyudi, S.Pd, M.Pd  
NIP 19770908 2005011001

Mengetahui,  
Ketua Jurusan PJKR

Drs.Mugiyo Hartono, M.Pd  
NIP. 196109031988031002

## PENGESAHAN

Skripsi atas nama Pono Pranoto NIM 6101911169 Program studi Pendidikan Jasmani Dan Rekreasi, Judul: Penerapan Bermain Tembak Ikan untuk meningkatkan hasil belajar Gerak Dasar Melempar pada Siswa Kelas IV Semester II SD Negeri Kutowinangun 01 Kecamatan Tingkir, Kota Salatiga Tahun Pelajaran 2012/2013, telah dipertahankan dihadapan sidang Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang padahari ....., tanggal.....

### Panitia Ujian

Ketua

Sekretaris

Dr. H. Harry Pramono, M.Si.

NIP.

AgusPujianto, S.Pd, M.Pd

NIP.

### Dewan Penguji

1. Drs. Said Junaedi, M.Kes.  
NIP.
2. Drs. MusyafariWaluyo, M.Kes  
NIP.
3. AgungWahyudi, S.Pd, M.Pd  
NIP.

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO:**

Tuntutlah ilmu mulai dari buaian hingga liang lahat” (HR. Bukhori)

### **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini kupersembahkan untuk :

1. Allah SWT yang selalu menyertai dengan rancangannya yang luar biasa.
2. Bapak, Midi HadiPrayitno, dan Ibu, Sartini, yang telah mendidik dan membesarkanku
3. Nur hidayati, Istriku yang selalu memberi dorongan semangat
4. Septiyan Qomarudin dan Annisa Nur Fauziah, anak-anakku
5. Rekan-rekan SDNKutowinangun 01 yang selalu memberi dorongan, dukungan, semangat dan motivasi.
6. Keluarga besar PKG-PJKR Unnes 2011 yang telah berjuang bersama-sama selama dalam perkuliahan.
7. Pembaca yang budiman.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan YME atas kasih, limpahan serta rahmatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi PTK dengan judul “Penerapan Bermain Tembaklkan untuk meningkatkan hasil belajar Gerak Dasar Melempar pada Siswa Kelas IV Semester II SD Negeri Kutowinangun 01 Kecamatan Tingkir, Kota Salatiga Tahun Pelajaran 2012/2013”.

Tujuan dari skripsi ini adalah untuk mengetahui apakah penerapan bermain Tembaklkan untuk meningkatkan hasil belajar gerak dasar lempar siswa kelas IV semester II SD Negeri Kutowinangun 01 Salatiga tahun pelajaran 2012/2013.

Dalam menyusun skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyusun skripsi ini.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Rektor Universitas Negeri Semarang atas segala kebijakan, perhatian dan dorongan untuk memberi kesempatan kepada penulis untuk menjadi mahasiswa Unnes sampai selesai studinya.
2. Dekan Universitas Negeri Semarang memberi kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan studi di Fakultas Ilmu Keolahragaan
3. Drs. Mugiyo Hartono, M.Pd selaku Ketua Jurusan PKG-PJKR Unnes yang telah memberi fasilitas-fasilitas yang menunjang selama perkuliahan.

4. Drs. MusyafariWaluyo, M.Kes selaku dosen pembimbing yang selalu membimbing dan mengarahkan dalam menulis skripsi ini.
5. AgungWahyudi, S.Pd, M.Pd selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan bimbingan dan pengarahan.
6. Kepala Sekolah dan guru kelas IV SDNKutowinangun 01 yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian.
7. Siswa-siswa yang sangat berantusias dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
8. Keluargaku tercinta yang selalu mendoakan dan memberi dorongan serta semangat kepada peneliti.
9. Teman-teman mahasiswa S1 PKG-PJKR Unnes angkatan 2011, khususnya rombel 2 yang banyak memberi dukungan,semangat,masukan dan selalu kerjasama.
10. Semua pihak yang telah membantu kelancaran dalam penyusunan laporan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Dengan disusunnya skripsi ini, penulis berharap semoga bermanfaat dan menambah pengetahuan bagi pembaca.

Penulis

## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
ABSTRAK.....	ii
PERNYATAAN .....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN .....	iv
PENGESAHAN.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Perumusan Masalah .....	5
1.4 Tujuan Penelitian .....	5
1.5 Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>7</b>
2.1 Hakikat Pendidikan Jasmani .....	7
2.2 Belajar Gerak Motorik.....	10
2.3 Modifikasi Pembelajaran .....	14
2.4 Hasil Belajar .....	17
2.5 Hakikat Bermain.....	19
2.6 Karakteristik Siswa Di Sekolah Dasar .....	20
2.7 Kerangka Berpikir.....	23
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>26</b>
3.1 Jenis Penelitian .....	26
3.2 Setting Penelitian .....	27
3.3 Persiapan PTK.....	28

3.4 Subyek Penelitian .....	29
3.5 Sumber Penelitian .....	29
3.6 Teknik dan Alat Pengumpulan Data .....	29
3.7 Prosedur Penelitian .....	31
3.8 Proses Penelitian .....	33
3.9 Indikator Keberhasilan .....	37
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>38</b>
4.1 Analisis Data Penelitian .....	38
4.2 Analisis Aspek Penilaian .....	51
4.3 Pembahasan .....	56
4.4 Hambatan .....	58
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>60</b>
7.1 Simpulan .....	60
7.2 Saran .....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>62</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>63</b>

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. RPP siklus 1 dan RPP siklus 2.....	63
2. InstrumenPenilaian .....	71
3. HasilPenilaian .....	78
4. Suratpenunjukanpembimbing .....	82
5. SuratIjinPenelitian .....	83
6. SuratKeteranganPenelitian .....	84
7. FotoKegiatan .....	85

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Rincian Kegiatan Waktu dan Jenis Kegiatan Penelitian .....	27
2. Teknik dan Alat Pengumpulan Data .....	30
3. Prosentase Target Capaian .....	37
4. Nilai Melempar Bola Siklus 1 .....	40
5. Persentase Hasil Siklus 1 .....	42
6. Nilai Siklus I .....	44
7. Nilai Melempar Bola Siklus II .....	47
8. Nilai Siklus II .....	49
9. Persentase Hasil Siklus II .....	50
10. Nilai Akhir Siklus II .....	51
11. Nilai Kognitif Siklus 1 dan 2 .....	52
12. Nilai Afektif Siklus 1 dan 2 .....	54
13. Nilai Psikomotor Siklus 1 dan 2 .....	55

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangkaberfikirpenelitian.....	25
2. PermainanTembaklkan.....	34
3. NilaiMelempar Bola Siklus 1 .....	41
4. NilaiSiklus 2 .....	47

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Olahraga merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting untuk diajarkan pada setiap level pendidikan. Seperti yang diungkapkan oleh Heri Rahyubi dalam bukunya yang berjudul *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik* (2012:208), bahwa keterampilan gerak, yang diajarkan di pendidikan jasmani dan olahraga, harus dimiliki oleh setiap orang agar dapat memenuhi kecakapan hidup yang dibutuhkan. Heri Rahyubi juga menambahkan dalam bukunya bahwa selain meningkatkan keterampilan gerak, pendidikan jasmani dan olahraga juga bisa melatih para peserta didik, untuk lebih mahir dalam olahraga permainan dan juga melatih peserta didik untuk mempraktikkan pola hidup sehat.

Mata pelajaran olahraga merupakan pelajaran yang menjadi idola, selalu ditunggu dan dinanti setiap minggunya. Dengan begitu guru sudah tidak memiliki kesulitan tersendiri dalam memberikan materi serta menyampaikannya, karena murid jelas sudah sangat antusias dalam mengikuti pelajaran yang disampaikan. Tetapi berbeda bila materi yang disampaikan memiliki tingkat kesulitan dan kerumitan dalam menguasainya maka akan membuat suatu kejenuhan dan kemalasan murid untuk mengikutinya.

Akan tetapi, pentingnya pendidikan jasmani tersebut, tidak sejalan dengan kurangnya apresiasi masyarakat terhadap mata pelajaran pendidikan jasmani dan olahraga, yang berdampak pada minimnya minat peserta didik terhadap mata pelajaran tersebut. Sebagai contoh adalah sikap orang tua siswa yang akan langsung memberikan pelajaran tambahan pada putra-putrinya ketika prestasi mereka di pelajaran seperti matematika atau IPA rendah, sedangkan untuk pelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga, orang tua kurang begitu memperhatikan.

Hal ini diperparah dengan maraknya permainan-permainan elektronik, yang membuat kemampuan motorik anak didik, yang merupakan generasi muda, semakin menurun. Salah satu contoh menurunnya kemampuan motorik peserta didik adalah kemampuan dalam melempar bola, yang merupakan salah satu materi yang harus dikuasai siswa, yang sesuai dengan standar isi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, tahun 2006, yang tertera pada buku Penjas Orkes Untuk SD Kelas IV, yang diterbitkan oleh pusat pembukuan Kementerian Pendidikan Nasional, bahwa pada semester 2, salah satu materi yang diajarkan adalah gerakan dasar melempar, sebagai salah satu gerakan dasar atletik. Seperti yang penulis amati pada perkembangan motorik siswa kelas IV di SD Negeri Kutowinangun 01 kecamatan Tingkir, kota Salatiga, tahun pelajaran 2012-2013. Berdasarkan pengamatan hasil belajar gerak dasar melempar, dari 40 siswa, ada 27 siswa dari 40 siswa (lebih dari 50%) yang hasil belajarnya dibawah nilai ketuntasan (75).

Dari data nilai harian diperoleh bahwa hanya 32,5% siswa (15 dari 40 siswa) kelas IV SD Kutowinangun 01 Salatiga tahun pelajaran 2012/2013 yang bisa memenuhi KKM. Hal ini berarti belum bisa memenuhi target KKM sebesar 85%. Setelah menemukan bahwa para peserta didik mengalami kesulitan dalam latihan melempar, serta mengamati bahwa hal ini disebabkan oleh kurangnya motivasi para siswa saat permainan lempar tangkap bola secara berpasangan, yang juga mempengaruhi kinerja psikomotorik siswa, maka penulis memutuskan untuk mengadakan sebuah penelitian untuk meningkatkan kemampuan melempar bola, dengan sebuah permainan sederhana yang penulis sebut dengan permainan Tembak Ikan.

Tembak ikan adalah salah satu permainan bola kecil yang diciptakan untuk melatih kemampuan melempar siswa yang saat ini mulai melemah, terutama di kota. Permainan ini mudah dilaksanakan. Lapangan berbentuk persegi yang luasnya disesuaikan dengan jumlah peserta yang ikut. Masing-masing sisi lapangan diberi nama sisi A, B, C, D. Semua peserta berada di dalam area persegi, kecuali 4 orang siswa yang menjadi penjaga di masing-masing sisi. Setelah peluit ditiup, penjaga di sisi A melempar peserta yang ada di dalam area persegi, dan peserta yang terkena lemparan bola tersebut harus keluar lapangan menjadi penjaga di sisi A, menemani penjaga pertama di sisi A. Setelah itu giliran penjaga di sisi B, C, dan D secara bergantian

Pada Penelitian Tindakan Kelas ini, penulis ingin mengetahui seberapa efektif kah latihan melempar bola kecil dengan menggunakan permainan Tembak Ikan, karena seperti yang diungkapkan Rahyubi

(2012:7) bahwa “Pembelajaran adalah penciptaan sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya belajar”, maka sudah menjadi kewajiban bagi penulis sebagai pengajar Penjaskes dan Olahraga, untuk bisa menemukan metode yang paling efektif agar para peserta didik dapat meningkatkan kemampuan dan ketrampilannya, dalam hal ini adalah ketrampilan melempar bola kecil. Hal ini juga sejalan dengan kewajiban pengajar pada buku Paradigma Baru Pembelajaran (2011:261) yang menyadur dari Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah (2002) bahwa setiap pengajar harus mampu memilih dan mengembangkan berbagai metode pembelajaran, mengembangkan media pembelajaran, serta mengoptimalkan semua alat pelajaran.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Dari uraian latar belakang diatas, dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan yang muncul adalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Pembelajaran kurang menyenangkan karena pembelajaran terpusat pada guru, siswa hanya menjalankan komando yang diberikan.
- 1.2.2 Minat siswa yang masih kurang dalam pembelajaran lempar.
- 1.2.3 Dalam pelaksanaan pembelajaran guru hanya terpaku pada materi pembelajaran saja, tidak menggunakan model-model permainan dalam proses pembelajaran.
- 1.2.4 Proses pembelajaran lempar di kelas IV SDN Kutowinangun 01 belum mencapai hasil yang optimal, sehingga perlu pendekatan pembelajaran yang baik dan benar.

1.2.5 Siswa kelas IV SDN Kutowinangun 01 belum menguasai teknik lempar yang benar.

1.2.6 Hasil belajar lempar siswa kelas IV SDN Kutowinangun 01 belum mencapai KKM.

### **1.3 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah penerapan Bermain Tembak Ikan bisa meningkatkan hasil belajar gerak dasar melempar pada siswa Kelas IV Semester II SD Negeri Kutowinangun 01 Kecamatan Tingkir, Kota Salatiga Tahun Pelajaran 2012/2013?

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah :

- i. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar melempar melalui pendekatan bermain pada siswa kelas IV SD Negeri Kutowinangun 01 Salatiga tahun pelajaran 2012/2013.
- ii. Untuk mengetahui seberapa jauh peningkatan hasil belajar melempar bola melalui pendekatan bermain pada siswa kelas IV SD Negeri Kutowinangun 01 Salatiga tahun pelajaran 2012/2013.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Setelah penelitian ini selesai, diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

- 1.5.1 Bagi Guru Penjasorkes di SD Negeri Kutowinangun 01 Salatiga
  - a. Untuk meningkatkan kreatifitas guru di sekolah dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran

- b. Sebagai bahan masukan guru dalam memilih alternatif pembelajaran yang akan dilakukan.
- c. Untuk meningkatkan kinerja guru dalam menjalankan tugasnya secara profesional.

1.5.2 Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri Kutowinangun 01 Salatiga

- a. Menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan meningkatkan peran aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran penjas, serta meningkatkan hasil belajar melempar.
- b. Dapat meningkatkan kemampuan melempar, serta mendukung pencapaian prestasi olahraga lempar.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Pendidikan Jasmani**

Pendidikan jasmani di lembaga pendidikan formal memerlukan perhatian yang lebih baik lagi dari semua pihak. Selama ini masih banyak orang yang beranggapan mata pelajaran pendidikan jasmani sebagai mata pelajaran pelengkap dari mata pelajaran lainnya. Permasalahan ini muncul karena berawal dari mata pelajaran penjas yang belum masuk pada tingkat kebijakan yang menjadikan penjas belum termasuk prioritas.

Permasalahan ini menjadi lebih buruk lagi oleh anggapan orang tua siswa yang negatif tentang mata pelajaran penjas. Mata pelajaran ini dianggap tidak menentukan berkualitas tidaknya anak selama mengikuti pendidikan sekolah. Berawal dari permasalahan itu, maka perlu upaya pelurusan kebijakan dan persepsi tentang mata pelajaran penjas dengan berdasar pada nilai-nilai hakiki penjas sebagai media efektif untuk mengembangkan kognitif, afektif dan psikomotor anak.

Sukintaka (1995:130) menyatakan bahwa “pendidikan jasmani merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya yang dikelola melalui aktivitas jasmani secara sistematis menuju pembentukan manusia seutuhnya”. Semua upaya tersebut harus dimulai dari tingkat pelaksana di lapangan yaitu kualitas guru dalam melaksanakan tugas proses pembelajaran penjas. Dengan

berkualitasnya proses pembelajaran penjas akan mampu mengangkat pelajaran ini menjadi lebih bermakna.

Pendidikan jasmani adalah proses interaksi sistematis antara anak didik dan lingkungan yang dikelola melalui pengembangan jasmani secara efektif dan efisien menuju pembentukan manusia seutuhnya. Pendidikan jasmani bukanlah sekedar mengembangkan segi-segi kejasmanian tetapi tetap memelihara kesehatan jasmani agar dapat meningkatkan derajat kesehatan jasmaninya, sehingga siswa yang mengikuti olahraga dapat berkeringat lebih banyak, pertanda mereka cukup mampu memelihara kesehatan fisiknya. Pendapat yang lain disampaikan oleh Aip Syarifuddin dan Muhadi (1992:4).

Pendidikan jasmani adalah suatu proses melalui aktivitas jasmani yang dirancang dan disusun secara sistematis, untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan, meningkatkan kemampuan dan keterampilan jasmani, kecerdasan dan pembentukan watak, serta nilai dan sikap yang positif bagi setiap warga negara dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.

Sedangkan menurut Mardiana ( 2009:112 ) yang dimaksud :

Pendidikan jasmani adalah merupakan usaha dengan menggunakan aktivitas otot-otot besar hingga proses pendidikan yang berlangsung tidak terhambat oleh gangguan kesehatan dan pertumbuhan badan. Tujuan dari pendidikan jasmani yaitu: pembentukan gerak, pembentukan prestasi, pembentukan sosial, dan pertumbuhan badan.

Pendidikan jasmani harus memberikan nilai-nilai positif yang perlu dipahami bahwa pendekatan dan model-model pembelajaran penjas dirancang sedemikian rupa dengan berdasar pada konsep general dan spesifik pedagogis yang tepat. Tidak kalah pentingnya *performance* atau penampilan perilaku seorang guru penjas yang harus mencerminkan sebagai manusia yang terdidik dengan bertaqwa, jujur,

pintar, terampil, sehat, dan nilai-nilai positif lainnya yang dapat ditampilkan di sekolah maupun di luar sekolah. Dengan demikian seorang guru penjas dapat menjadi teladan untuk murid dan teman sejawat.

Pendidikan dalam arti luas meliputi semua perbuatan dan usaha dari generasi tua untuk mengalihkan pengetahuannya, pengalamannya, kecakapannya serta keterampilannya kepada generasi muda sebagai usaha menyiapkannya agar dapat memenuhi fungsi hidupnya baik jasmaniah maupun rohaniah (Soegardo dan Harahap, 1981:257).

Menurut UU RI No 2 tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam pasal 1 dijelaskan apa yang dimaksud dengan pendidikan. Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang.

Raka Joni (1981:14) mengemukakan hakikat pendidikan sebagai berikut: pendidikan merupakan proses interaksi manusiawi yang ditandai keseimbangan antara kedaulatan subjek didik dengan kewibawaan pendidik, pendidikan merupakan upaya penyiapan peserta didik menghadapi lingkungan hidup yang mengalami perubahan yang semakin pesat, pendidikan meningkatkan kualitas kehidupan pribadi dan masyarakat, pendidikan berlangsung seumur hidup, dan pendidikan merupakan kiat dalam menerapkan prinsip-prinsip ilmu pengetahuan dan teknologi bagi pembentukan manusia seutuhnya.

Tujuan pendidikan dapat digolongkan dalam tiga ranah atau domain yaitu kognitif, afektif dan psikomotor” (Bloom, 1956:73 dan Krathwohl, 1964:32). Sedangkan menurut Sudharto, (2009:51) tujuan pendidikan adalah: “membentuk manusia terdidik, terpelajar dan terlatih”. Pendidikan jasmani adalah suatu proses melalui aktivitas jasmani yang dirancang dan disusun secara sistematis, untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan, meningkatkan kemampuan dan keterampilan jasmani, kecerdasan dan pembentukan watak serta nilai dan sikap yang positif bagi setiap warga negara dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.

Sukintaka (1995:130) menyatakan bahwa “Pendidikan jasmani merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan yang dikelola melalui aktivitas jasmani secara sistematis menuju pembentukan manusia seutuhnya”. Ratal Wirjasantosa (1984:25) bahwa “Pendidikan jasmani adalah pendidikan yang menggunakan jasmani, sebagai titik pangkal: mendidik anak dan anak dipandang sebagai suatu kesatuan jiwa dan raga”.

## **2.2 Belajar Gerak Motorik**

Pada dasarnya, Manusia adalah makhluk yang senantiasa belajar. Manusia dilahirkan dengan keadaan tanpa mengetahui apa-apa, dan secara perlahan mulai belajar untuk bicara, berjalan, dan akhirnya belajar untuk melakukan segala macam aktifitas yang sangat kompleks, yang dapat mendukung kelangsungan hidup mereka. Dalam buku Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik, Rahyubi

(2012:1) juga menegaskan bahwa secara sadar atau tidak, manusia belajar untuk mencapai berbagai kompetensi, pengetahuan, ketrampilan dan sikap.

Rahyubi (2012:1) juga menjelaskan bahwa proses belajar itu sendiri bisa terjadi secara formal di sekolah, tempat kursus, atau institusi-institusi pendidikan lainnya; dan juga secara non formal melalui alam semesta yang tak terbatas ini.

Secara etimologi, belajar sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia (<http://kamusbahasaindonesia.org/belajar>) berarti berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Dari sini bisa kita simpulkan bahwa belajar adalah sebuah proses untuk mendapatkan suatu ilmu atau kepandaian yang sebelumnya belum dimiliki. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, setelah definisi belajar, disebutkan lagi kata yang lebih spesifik untuk pendidikan Penjaskes dan Olahraga, yaitu, berlatih, yang mempunyai definisi "*berubah tingkah laku atau tanggapan yg disebabkan oleh pengalaman*", yang berarti bahwa berlatih adalah sebuah proses belajar yang melibatkan pengalaman yang akhirnya bisa merubah tingkah laku manusia tersebut.

Seperti yang dikutip oleh Rahyubi (2012:3), Hergenhahn dan Olson dalam buku mereka *An Introduction to theories of Learning*, belajar merupakan perubahan yang relatif permanen dan tidak dicirikan oleh kondisi diri yang sifatnya sementara. Sumardi Suryabrata, yang juga dikutip oleh Rahyubi (2012:4), menjelaskan bahwa belajar adalah sebuah usaha untuk mendapatkan perubahan tingkah laku berupa

pengetahuan dan ilmu pengetahuan agar bisa meningkatkan kualitas hidupnya menjadi lebih baik, berguna dan bermakna.

Belajar, dalam bidang motorik atau gerak, sesuai dengan kesimpulan Rahyubi dari berbagai sumber diatas adalah bahwa dalam belajar gerak, kita tidak hanya asal-asalan menggerakkan badan saja, akan tetapi juga diperlukan keterampilan dan ilmu pengetahuan tentang penguasaan dan prosedur gerakan supaya bisa mendapatkan gerakan yang baik, benar dan tepat.

Motorik sendiri, menurut definisi dari yang diambil dari Kamus Besar Bahasa Indonesia, adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan gerakan. Dan dari definisi tersebut kita bisa menyimpulkan sendiri bahwa pembelajaran motorik adalah sebuah usaha untuk membantu peserta didik untuk mencapai ketrampilan gerak.

Senada dengan kesimpulan di atas, Decaprio mendefinisikan pembelajaran motorik secara sederhana adalah proses untuk membantu anak didik untuk menguasai keahlian gerakan dan penghalusan kemampuan motorik (Decaprio, 2013:15). Tidak terlalu jauh dari dua definisi yang telah disebutkan, Rahyubi (2012) juga mendefinisikan pembelajaran motorik adalah sebuah proses pembelajaran yang mengarah pada dimensi gerak, yang diimplementasikan dalam respon-respon otot pada gerakan-gerakan tubuh untuk meningkatkan kualitas gerakan (Rahyubi, 2012:208).

Definisi lain yang sedikit berbeda juga diungkapkan oleh Schmidt (1988:346) yang dikutip oleh Decaprio (2013:17) yang

mendefinisikan pembelajaran motorik sebagai serangkaian proses pembelajaran yang berhubungan dengan praktek dan pengalaman yang mengakibatkan perubahan secara permanen pada kemampuan menanggapi sesuatu (Decaprio, 2013:17).

Rahyubi (2012:ix) menekankan bahwa pembelajaran motorik merupakan hal yang sangat penting, dan bahkan telah dengan kehidupan kita sehari-hari. Dengan kemampuan motorik yang bagus, manusia akan semakin mudah dalam menjalani kehidupannya serta mengembangkan potensinya dalam berbagai bidang. Pendapat itu juga diperkuat oleh Decaprio (2013:18-20) yang memberikan contoh manfaat penguasaan ketrampilan motorik, antara lain adalah, ketrampilan berolahraga, ketrampilan menjalankan mesin dan peralatan-peralatan lainnya, ketrampilan melakukan kegiatan sehari hari, dan yang lainnya.

Menurut Decaprio (2013:18), pembelajaran motorik dibagi menjadi 2. Yang pertama, pembelajaran motorik kasar, yang melibatkan otot-otot besar, dan sebagian besar atau seluruh bagian tubuh, seperti melompat, memukul, berlari dan melempar. Sedangkan, yang kedua adalah pembelajaran motorik halus, yang melibatkan otot-otot kecil serta koordinasi mata dan tangan seperti menulis, melipat, bermain puzzle dan lain sebagainya.

Selain pembagian pembelajaran motorik yang diungkapkan oleh Decaprio Tersebut, Rahyubi (2012:212) menjelaskan bahwa ada ada 3 unsur dalam ketrampilan motorik. Yang pertama adalah unsur kemampuan fisik, yang meliputi kekuatan, kelincahan, ketahanan,

fleksibilitas, ketajaman indera. Yang kedua, unsur kemampuan mental, yang meliputi kemampuan memahami gerakan yang akan dilakukan, kecepatan memahami stimulus, kecepatan membuat keputusan, Kemampuan memahami hubungan spasial, kemampuan menilai obyek bergerak, kemampuan menilai irama, kemampuan menilai gerakan masa lalu, serta kemampuan memahami mekanika gerakan. Unsur yang terakhir dalam ketrampilan motorik adalah unsur emosional yang meliputi kemampuan mengendalikan perasaan, tidak adanya gangguan emosional, kemauan untuk mempelajari serta melakukan gerakan motorik, serta memiliki sifat positif terhadap prestasi gerakan.

Dalam bukunya *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*, Rahyubi (2012:219) menjelaskan bahwa dalam pembelajaran motorik kita harus mengetahui juga tentang tahap-tahap perkembangan gerak yang terdiri dari 5 tahap, yaitu, tahap sebelum lahir (selama dalam kandungan), tahap bayi (1-2 tahun), tahap anak-anak, yang juga dibagi dua, yaitu tahap anak kecil (1-6 tahun) dan anak besar (6-12 tahun). Tahap berikutnya adalah tahap remaja (10-18 tahun untuk perempuan, 12-20 tahun untuk laki-laki), dan yang berikutnya adalah tahap dewasa (20-40 tahun), dan yang terakhir adalah tahap tua (40 tahun-seterusnya) (Rahyubi, 2012: 219).

Rahyubi juga menjelaskan bahwa ada beberapa faktor yang sangat berperan dalam pembelajaran motorik. Faktor-faktor tersebut antara lain adalah perkembangan sistem saraf, motivasi, lingkungan, usia, jenis kelamin, serta bakat.

## 2.3 Modifikasi Pembelajaran

Menurut Drs.Yoyo Bahagia (2012), dalam buku berjudul Pengembangan Media Pengajaran Penjas yang diterbitkan oleh Direktorat Pendidikan Luar Biasa, Pembelajaran Jasmani harus bisa mengakomodasi setiap perubahan dan perbedaan karakteristik individu, dan mendorongnya ke arah perubahan yang lebih baik.

Seperti yang dikutip oleh Yoyo Bahagia, Lutan (1998) menyatakan bahwa modifikasi dalam pendidikan jasmani berguna agar siswa lebih senang dalam berpartisipasi dalam kegiatan belajar-mengajar, meningkatkan kemungkinan berhasil saat peserta didik berpartisipasi, serta melatih siswa untuk dapat melakukan pola gerak secara benar.

Bahagia juga mengutip dari Aussie (1996) yang menjelaskan bahwa modifikasi pendidikan jasmani di Australia, dilakukan dengan pertimbangan bahwa anak-anak belum matang secara fisik dan mental, modifikasi dalam olahraga bisa mengurangi resiko cedera pada anak, bisa meningkatkan ketrampilan anak lebih cepat dari pada tanpa modifikasi, dan yang terakhir adalah meningkatkan kegembiraan anak-anak.

Dalam modifikasi pendidikan jasmani, Bahagia menjelaskan bahwa ada 4 aspek yang bisa dimodifikasi, antara lain

### 2.3.1 Modifikasi Tujuan Pembelajaran

Modifikasi tujuan pembelajaran meliputi tujuan perluasan, yang berfokus pada menambah ketrampilan tanpa

memperhatikan efisiensi dan efektifitas. Modifikasi tujuan yang lain adalah tujuan penghalusan yang lebih berfokus pada peningkatan efisiensi ketrampilan yang sudah diketahui. Dan yang terakhir adalah tujuan penerapan yang berfokus pada peningkatan pengetahuan siswa tentang seberapa efektifnya dan efisiennya gerakan yang sudah dikuasai.

### 2.3.2 Modifikasi Materi Pembelajaran

Modifikasi materi pembelajaran dapat dikelompokkan dalam komponen ketrampilan, klasifikasi ketrampilan, kondisi keterampilan, jumlah keterampilan dan juga perluasan jumlah perbedaan respon.

### 2.3.3 Modifikasi Lingkungan Pembelajaran

Lingkungan Pembelajaran yang dapat dimodifikasi meliputi peralatan, penataan ruang, dan jumlah siswa .

### 2.3.4 Modifikasi Evaluasi Pembelajaran

Modifikasi evaluasi pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi siswa

Menurut Mulyadi Sumantri dan Johar Permana (2001:152) berpendapat bahwa media pengajaran yaitu alat pengajaran dan alat peraga. Alat pelajaran adalah alat yang digunakan secara langsung dalam pengajaran, sedangkan alat peraga merupakan alat pembantu pengajaran yang mudah memberikan pengertian kepada peserta didik.

Sementara itu menurut Gagne dan Reiser (1983:3) dalam Mulyani Sumantri dan Johar Pernama. Media pendidikan atau pengajaran didefinisikan sebagai alat-alat fisik dimana pesan-pesan

instruksional dikomunikasikan. Oleh National Education Association (NEA) dalam Tiknowati (2003:38) mendefinisikan media pembelajaran adalah segala sesuatu benda yang dimanipulasikan. Sedangkan oleh Oemar Hamaliki (1989:29) mengatakan bahwa media pembelajaran memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara siswa dan lingkungannya.

Dari beberapa pengertian tentang alat peraga pendidikan, peneliti dapat menyimpulkan bahwa yang dimaksud dengan alat peraga adalah perangkat lunak atau keras yang berfungsi sebagai alat bantu dalam pembelajaran, sehingga siswa sebagai penerima pembelajaran lebih mudah dimengerti dan akan mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Nana Sudjana (2002:99) berpendapat bahwa alat peraga berfungsi sebagai berikut: (1) Sebagai alat untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif, (2) Merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar, (3) Penggunaannya integral dengan tujuan dan isi belajar, (4) bukan semata-mata alat hiburan atau bukan sekedar pelengkap, (5) diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru, (6) penggunaan alat peraga dalam pengajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar.

## **2.4 Hasil Belajar**

“Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Belajar

merupakan suatu perubahan dimana perubahan itu untuk memenuhi kebutuhannya yang disesuaikan dengan lingkungannya” (Sugihartono, 2007:74). Belajar merupakan proses memperoleh pengetahuan dan perubahan kemampuan berinteraksi yang relatif langgeng sebagai hasil latihan.

Sehingga belajar bukan suatu tujuan tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan, jadi belajar adalah langkah-langkah atau prosedur yang harus ditempuh. Karena itu belajar harus berjalan secara aktif dan berkelanjutan dengan menggunakan berbagai bentuk perbuatan. Lebih lanjut Wasty Sumanto (1998:104) mengemukakan bahwa “Belajar adalah suatu proses dasar perkembangan hidup manusia, manusia melakukan perubahan-perubahan kualitatif individu sehingga tingkah lakunya berkembang”.

Pada dasarnya belajar gerak (*motor learning*) merupakan suatu proses belajar yang memiliki tujuan untuk mengembangkan berbagai keterampilan gerak yang optimal secara efisien dan efektif. Belajar gerak merupakan suatu rangkaian asosiasi latihan atau pengalaman yang dapat mengubah kemampuan gerak ke arah kinerja keterampilan gerak tertentu.

Sehubungan dengan hal tersebut, perubahan keterampilan gerak dalam belajar gerak merupakan indikasi terjadinya proses belajar gerak yang dilakukan oleh seseorang. Dengan demikian, keterampilan gerak yang diperoleh bukan hanya dipengaruhi oleh faktor kematangan gerak melainkan juga oleh faktor proses belajar gerak.

Di sisi lain, pengaruh dari belajar gerak tampak pada perbedaan yang nyata dari tingkat keterampilan gerak seorang anak yang mendapatkan perlakuan pembelajaran gerak intensif dengan yang tidak. Pada kelompok anak yang mendapatkan perlakuan belajar gerak intensif menunjukkan kurva kenaikan progresif dan permanen.

Sementara itu, dalam pemerolehan keterampilan gerak dipengaruhi oleh beberapa faktor; (1) faktor individu subyek didik, (2) faktor proses belajar dan (3) faktor situasi belajar. Faktor individu subyek belajar dalam belajar gerak akan merujuk pada adanya perbedaan potensi yang dimiliki subyek didik. Perbedaan potensi kemampuan gerak yang dimiliki oleh subyek didik ini secara fundamental akan memberikan pengaruh terhadap pemerolehan keterampilan gerak. Perbedaan potensi kemampuan gerak memiliki implikasi terhadap usaha penyusunan program pembelajaran gerak bahwa perbedaan potensi kemampuan gerak yang dimiliki oleh seorang secara nyata akan memberikan pengaruh terhadap kecepatan, ketepatan dan tingkat perolehan keterampilan gerak. Sementara itu, dalam proses pemerolehan keterampilan gerak, seseorang harus melalui beberapa tahapan, yaitu: (1) tahap formasi rencana, (2) tahap latihan dan (3) tahap otomatisasi (internet, Psikologi bermain.com).

## **2.5 Hakikat Bermain**

Para ahli mendefinisikan bermain sebagai suatu perilaku yang mengandung motivasi internal yang berorientasi pada proses yang dipilih secara bebas dan bukan hanya perilaku pura-pura yang berorientasi pada suatu tujuan menyenangkan yang diperintahkan. Kegiatan bermain ini adalah fungsi dari seluruh manusia. Sandra J, Stone (1993). Karena itu, bermain dilakukan oleh siapa saja di berbagai belahan dunia, baik laki-laki maupun perempuan dari anak-anak sampai orang dewasa. Stone mengatakan bahwa bermain ada di

setiap negara, budaya, bahasa, dimana saja anak-anak dunia bermain.

Bermain adalah kegiatan yang menimbulkan kenikmatan. Dan kenikmatan itu menjadi rangsangan bagi perilaku lainnya. Ketika anak-anak mulai mampu berbicara dan berfantasi, misalnya, fungsi kenikmatan meluas menjadi *schaffensfreude* (kenikmatan berkreasi). Bermain sebagai pemicu kreativitas. Menurutny anak yang banyak bermain akan meningkatkan kreativitasnya.

Kendati bermain bukanlah bekerja dan tidak sungguh-sungguh, anak-anak menganggap bermain sebagai sesuatu yang serius. Dalam bermain anak-anak menumpahkan seluruh perasaannya. Bahkan mampu "mengatur dunia dalamnya agar sesuai dengan "dunia luar". Ia berusaha mengatur, menguasai, berpikir dan berencana. Bermain berfungsi memelihara ego anak-anak. Hal ini dapat dipahami karena anak yang sedang bermain merasakan senang sehingga terpaksa ia harus mempertahankan kesenangannya itu atau sebaliknya ia akan memelihara egonya secara proporsional, sehingga menimbulkan rasionalitas dan tenggang rasa terhadap anak lainnya. Semakin intens pengalaman itu dilalui anak akan semakin kuat juga interaksi sosialnya dalam proses sosialisasi tersebut.

Bermain menunjukkan dua realitas anak-anak, yaitu adaptasi terhadap apa yang sudah mereka ketahui dan respon mereka terhadap hal-hal baru. Dalam bermain, sarana sering menjadi tujuan. Banyak respon muncul, ya demi respon itu sendiri. Anak berlari, misalnya, bukan demi kesehatan tetapi demi lari itu sendiri. Lari ya lari, titik.

Jadi bagi anak, bermain adalah sarana untuk mengubah kekuatan potensial di dalam diri menjadi berbagai kemampuan dan kecakapan. Bermain juga bisa menjadi sarana penyaluran kelebihan energi dan relaksasi.

## **2.6 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar**

Dalam setiap mendidik harus dapat membentuk pembelajaran yang efektif dan efisien. Untuk itu perlu kiranya seorang guru mengetahui karakteristik peserta didik yang akan diajar. Pembelajaran yang diimplementasikan dalam kegiatan pendidikan jasmani hendaknya menerapkan prinsip belajar siswa aktif yaitu pembelajaran yang melibatkan siswa secara fisik, mental, pemikiran dan perasaan sosial serta disesuaikan dengan integritas aspek materi ajar, metode, alat pelajaran dan evaluasi ditentukan oleh guru, sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan yang dimiliki oleh siswa.

Karakteristik utama siswa sekolah dasar adalah mereka menampilkan perbedaan-perbedaan individual dalam banyak segi dan bidang, di antaranya, perbedaan dalam intelegensi, kemampuan dalam kognitif dan bahasa, perkembangan kepribadian dan perkembangan fisik anak.

Anak sekolah dasar merupakan individu yang sedang berkembang, barang kali tidak perlu lagi diragukan keberaniannya. Setiap anak sekolah dasar sedang berada dalam perubahan fisik maupun mental mengarah yang lebih baik. Tingkah laku mereka dalam menghadapi lingkungan sosial maupun non sosial meningkat. Anak

kelas empat, memiliki kemampuan tenggang rasa dan kerja sama yang lebih tinggi, bahkan ada di antara mereka yang menampakkan tingkah laku mendekati tingkah laku anak remaja permulaan.

Seperti yang telah diungkapkan pada bagian teori perkembangan motorik, bahwa anak SD masuk dalam tahap perkembangan motorik anak besar (6-12 tahun) yang sudah menunjukkan adanya perkembangan kekuatan, dan juga telah berkembangnya fleksibilitas dan keseimbangan.

Seperti yang dikutip dari website <http://twahyu.student.fkip.uns.ac.id/>, tim dosen FKIP Malang mendeskripsikan kondisi kejiwaan anak SD sebagai berikut:

- 2.6.1 Pertumbuhan fisik dan motorik maju pesat. hal ini sangat penting peranannya bagi pengembangan dasar yang diperlukan sebagai makhluk individu dan sosial.
- 2.6.2 Kehidupan sosialnya diperkaya selain kemampuan dalam hal kerjasama juga dalam hal bersaing dan kehidupan kelompok sebaya.
- 2.6.3 Semakin menyadari diri selain mempunyai keinginan, perasaan tertentu juga semakin bertumbuhnya minat tertentu.
- 2.6.4 Kemampuan berfikirnya masih dalam tingkatan persepsional.
- 2.6.5 Dalam bergaul, bekerjasama dan kegiatan bersama tidak membedakan jenis yang menjadi dasar adalah perhatian dan pengalaman yang sama.
- 2.6.6 Mempunyai kesanggupan untuk memahami hubungan sebab akibat.

Ketergantungan kepada orang dewasa semakin berkurang dan kurang memerlukan perlindungan orang dewasa (Tim Dosen FIP IKIP Malang, 1980). Dengan karakteristik siswa yang telah diuraikan seperti di atas, guru dituntut untuk dapat mengemas perencanaan dan pengalaman belajar yang akan diberikan kepada siswa dengan baik, menyampaikan hal-hal yang ada di lingkungan sekitar kehidupan siswa sehari-hari, sehingga materi pelajaran yang dipelajari tidak abstrak dan lebih bermakna bagi anak. Selain itu, siswa hendaknya diberi kesempatan untuk pro aktif dan mendapatkan pengalaman langsung baik secara individual maupun dalam kelompok.

## **2.7 Kerangka Berpikir**

Metode adalah suatu cara dalam menyampaikan materi pembelajaran. Cara yang dipakai untuk meningkatkan kemampuan aktivitas gerak merupakan suatu upaya dari guru dalam mendesain materi pelajaran menggunakan alat peraga agar dapat diterima dengan mudah oleh peserta didik.

Proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah bisa berlangsung dengan efektif dan optimal tergantung oleh beberapa faktor. Faktor tersebut antara lain, dari guru, fasilitas, dan metode mengajar. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan bermain sebagai metode mengajar. Metode adalah suatu cara dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Permainan dapat menjadi pendekatan materi pembelajaran, hal ini dikarenakan permainan dapat membuat siswa senang, tertarik terhadap materi, termotivasi dalam mengikuti pembelajaran dan melalui

pendekatan bermain siswa secara tidak langsung belajar melakukan teknik yang akan dilaksanakan dalam materi pembelajaran. Pendekatan bermain dalam melempar bola diharapkan dapat mengoptimalkan hasil belajar, siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, dengan terbentuknya suasana semacam ini tujuan dari pembelajaran akan tercapai dengan mudah.

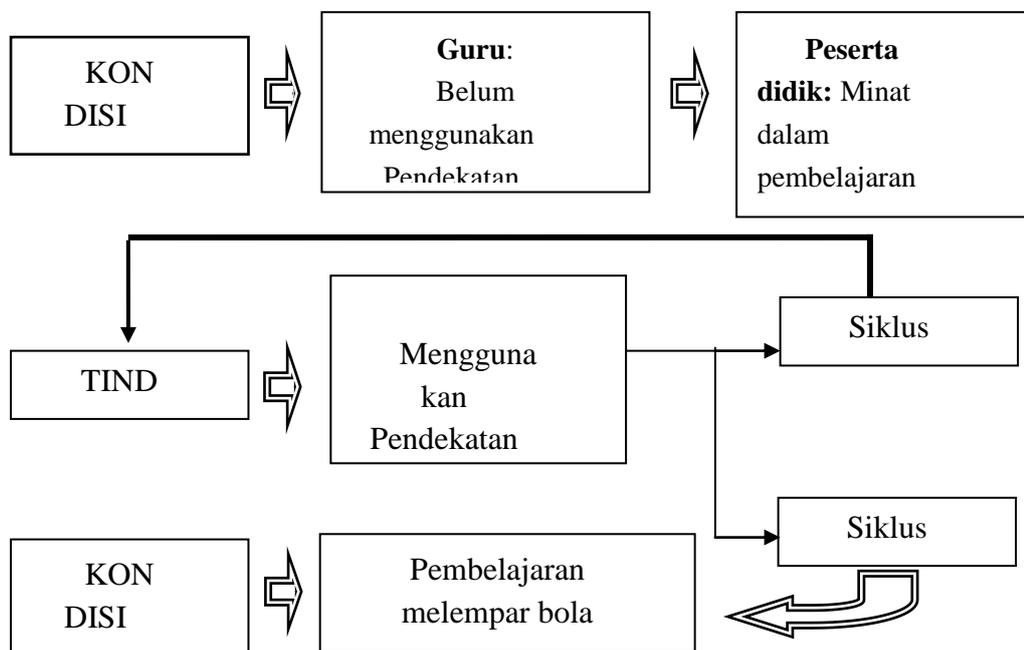
Disinilah peran aktif seorang guru dan pelatih memberikan arahan serta metode-metode latihan yang dapat menghilangkan kejenuhan tersebut dan mencari jalan keluar bagaimana melakukan teknik dasar tersebut dengan mudah. Dengan adanya media bermain dalam melatih melempar bola akan memberi solusi dan kemudahan peserta didik dalam belajar dan melatih melempar bola.

Penelitian ini memfokuskan pada Penerapan Bermain Tembak Ikan untuk meningkatkan hasil belajar Gerak Dasar Melempar pada Siswa Kelas IV Semester II SD Negeri Kutowinangun 01 Kecamatan Tingkir, Kota Salatiga Tahun Pelajaran 2012/2013. Hasil penelitian ini untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh pembelajaran melempar bola dengan pendekatan bermain, terhadap sikap siswa dalam mengikuti pembelajaran, sikap siswa dalam hal ini antusias siswa. Kegembiraan siswa dan keaktifan siswa dalam melaksanakan tugas.

Permainan Tembak ikan adalah salah satu permainan bola kecil yang diciptakan untuk melatih kemampuan melempar siswa yang saat ini mulai melemah, terutama di kota. Permainan ini mudah dilaksanakan. Lapangan berbentuk persegi yang luasnya disesuaikan

dengan jumlah peserta yang ikut. Masing-masing sisi lapangan diberi nama sisi A, B, C, D. Semua peserta berada di dalam area persegi, kecuali 4 orang siswa yang menjadi penjaga di masing-masing sisi. Setelah peluit ditiup, penjaga di sisi A melempar peserta yang ada di dalam area persegi, dan peserta yang terkena lemparan bola tersebut harus keluar lapangan menjadi penjaga di sisi A, menemani penjaga pertama di sisi A. Setelah itu giliran penjaga di sisi B, C, dan D secara bergantian.

Kerangka berpikir penelitian ini digambarkan seperti bagan berikut :



Gambar 1. Kerangka berfikir penelitian

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*), yaitu sebagai suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan secara sistematis agar dapat memperbaiki atau meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Pendekatan kualitatif yaitu suatu pendekatan dalam meneliti status kelompok manusia. Suatu objek, suatu kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antara fenomena yang diselidiki.

Pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang berorientasi pada gejala-gejala yang bersifat wajar dan alamiah, karena sifatnya *naturalistic* dan mendasar atau bersifat kealamiahannya sehingga pendekatan ini sering kali disebut pendekatan *naturalistic*. Selain itu pendekatan kualitatif dapat diartikan sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang yang diamati. Sebagai konsekuensi logis dalam penerapan penelitian kualitatif, penelitian harus memperhatikan karakteristiknya.

Ciri-ciri atau karakteristik adalah: (1) Memiliki latar alami (*the natural setting*) sebagai sumber data langsung, dan peneliti menjadi instrumen kunci (*the key instrumen*), (2) bersifat deskriptif, (3) lebih mementingkan proses daripada hasil semata, (4) cenderung menganalisis data secara induktif, dan (5) makna merupakan hal yang esensial. Peneliti melakukan penelitian sendiri, dengan subjek penelitian siswa dan yang diajar oleh peneliti sendiri.

### 3.2 Setting Penelitian

#### 3.2.1 Waktu Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini rencana akan dilaksanakan mulai dari bulan Mar 2013 sampai selesai.

**Tabel 1.**

**Rincian Kegiatan Waktu dan Jenis Kegiatan Penelitian**

No	Rencana Kegiatan	Tahun 2013				
		Mar	Apr	Mei	Juni	Juli
1	Persiapan					
	a. Observasi	✓				
	b. Identifikasi masalah		✓			
	c. Penentuan tindakan		✓			
	d. Pengajuan judul		✓			
	e. Penyusunan proposal		✓			

	f. Pengajuan izin penelitian		✓			
2	Pelaksanaan					
	a. Seminar proposal			✓		
	b. Pengumpulan data penelitian		✓	✓	✓	
3	Penyusunan laporan					
	a. Penulisan laporan				✓	
	b. Ujian skripsi					✓

### 3.2.2 Tempat Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) akan dilaksanakan di SD Negeri Kutowinangun 01 Salatiga dengan sampel sebanyak 40 siswa.

### 3.2.3 Siklus PTK

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan dalam 2 (dua) siklus untuk melihat Penerapan Bermain Tembak Ikan untuk meningkatkan hasil belajar Gerak Dasar Melempar pada Siswa Kelas IV Semester II SD Negeri Kutowinangun 01 Kecamatan Tingkir, Kota Salatiga Tahun Pelajaran 2012/2013.

### 3.3 Persiapan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Persiapan sebelum Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan dan dibuat berbagai input instrumen yang akan dikenakan untuk memberikan perlakuan dalam PTK, yaitu :

- 1) Rencana pelaksanaan pembelajaran

Dengan materi ajar melakukan lari estafet dengan menggunakan metode pendekatan bermain

- 2) Perangkat pembelajaran yang berupa lembar pengamatan siswa berupa *checklist* dan lembar evaluasi.
- 3) Dalam persiapan juga akan diurutkan siswa sesuai absen.

### 3.4 Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Kutowinangun 01 Salatiga yang berjumlah 40 siswa dan guru yang mengampu mata pelajaran pendidikan jasmani.

### 3.5 Sumber Data

Data yang digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini diperoleh dari :

- 1) Siswa, untuk mendapatkan data hasil belajar melempar bola dengan menerapkan metode bermain "Tembak Ikan" pada siswa kelas IV SD Negeri Kutowinangun 01 tahun pelajaran 2012/2013.
- 2) Guru, sebagai kolaborator untuk melihat peningkatan melempar bola dengan menerapkan metode bermain "Tembak Ikan" pada siswa kelas IV SD Negeri Kutowinangun 01 tahun pelajaran 2012/2013.

### 3.6 Teknik dan Alat Pengumpulan Data

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

- 1) Tes dipergunakan untuk mendapatkan data tentang hasil peningkatan minat siswa terhadap pembelajaran lari estafet.
- 2) Observasi dipergunakan sebagai teknik untuk mengumpulkan aktivitas siswa dan guru selama kegiatan belajar mengajar saat penerapan metode bermain.

Sedangkan alat pengumpulan data yang digunakan penelitian ini sebagai berikut :

**Tabel 2.**

**Teknik dan alat pengumpulan data**

No.	Sumber Data	Jenis Data	Teknik Pengumpulan	Instrumen
1	Siswa	Hasil peningkatan minat pembelajaran melempar bola	Tes praktek	Tes keterampilan melempar bola

### **3.7 Analisis Data**

Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus PTK dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan teknik prosentase untuk melihat kecenderungan terjadi dalam kegiatan pembelajaran. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa lembar observasi, angket siswa, dan tes hasil belajar.

#### **1) Analisis Data Lembar Observasi**

Data observasi diperoleh pada setiap tindakan untuk menilai ada perubahan peningkatan sikap siswa pada setiap siklus. Data disajikan secara deskriptif pada hasil penelitian.

#### **2) Analisis Hasil Tes Belajar**

Hasil tes belajar yang dilaksanakan pada akhir pertemuan dihitung nilai rata-rata, kemudian dikategorikan dalam batas-batas penilaian yang didasarkan pada ketuntasan siswa terhadap materi pelajaran yang diberikan.

### **3.8 Prosedur Penelitian**

Langkah pertama penentuan metode yang digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas. Langkah selanjutnya menentukan banyaknya tindakan yang dilakukan dalam siklus. Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti akan melakukan tindakan-tindakan yang dalam pelaksanaannya berlangsung secara terus menerus dan tindakan-tindakan akan dilaksanakan dalam siklus yang peneliti berikan pada siswa sebagai subyek penelitian.

Adapun langkah-langkah pelaksanaan PTK secara prosedural adalah dilaksanakan secara partisipatif atau kolaborasi (guru, dosen

dengan tim lainnya) bekerja sama, mulai dari tahap orientasi dilanjutkan penyusunan rencana tindakan dilanjutkan pelaksanaan tindakan dalam siklus pertama. Diskusi yang bersifat analitik yang kemudian dilanjutkan pada langkah reflektif-evaluatif atas kegiatan yang dilakukan pada siklus pertama, untuk kemudian mempersiapkan rencana modifikasi, koreksi, atau pembetulan, atau penyempurnaan pada siklus kedua dan seterusnya

Adapun prosedur atau langkah-langkah penelitian tindakan kelas, menurut Iskandar (2009:67)

1. Mengidentifikasi permasalahan umum.
2. Mengadakan pengecekan di lapangan.
3. Membuat perencanaan umum.
4. Mengembangkan tindakan pertama.
5. Mengobservasi, mengamati, mendiskusikan tindakan pertama.
6. Refleksi-evaluatif, dan merevisi atau memodifikasi untuk perbaikan dan peningkatan pada siklus kedua berikutnya.

Untuk memperoleh hasil penelitian seperti yang diharapkan, prosedur penelitian ini meliputi tahap-tahap sebagai berikut :

- 1) Tahap persiapan survei awal

Kegiatan yang dilakukan dalam survei ini oleh peneliti adalah mengobservasi sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian.

- 2) Tahap seleksi informan, penyiapan instrumen dan alat

Pada tahap ini peneliti melakukan persiapan yang meliputi :

- a. Menentukan subjek penelitian
- b. Menyiapkan alat dan instrumen penelitian dan evaluasi.

- 3) Tahap pengumpulan data dan treatment

Pada tahap penelitian ini peneliti mengumpulkan data tentang :

- a. Hasil belajar melempar bola.
- b. Kepuasan siswa terhadap proses pembelajaran.
- c. Ketepatan rencana pelaksanaan pembelajaran.
- d. Alat bantu pembelajaran.
- e. Pelaksanaan pembelajaran.
- f. Minat dan keaktifan siswa.

#### 4) Tahap analisis data

Dalam tahap ini analisis yang digunakan peneliti adalah deskriptif kualitatif. Teknik analisis tersebut dilakukan karena sebagian besar data yang dikumpulkan berupa uraian deskriptif tentang perkembangan proses pembelajaran, yaitu partisipasi siswa dalam pembelajaran pada sub pokok bahasan melempar bola.

#### 5) Tahap penyusunan laporan

Pada tahap ini peneliti menyusun laporan dari semua kegiatan dari awal survei sampai dengan menganalisis data yang dilakukan pada waktu penelitian.

### **3.9 Proses Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar melempar bola pada siswa kelas IV SD Negeri Kutowinangun 01 tahun pelajaran 2012/2013. Adapun setiap tindakan dalam pencapaian tujuan tersebut dirancang dalam satu unit sebagai satu siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu: perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan interpretasi, analisis dan refleksi untuk perencanaan siklus berikutnya. Penelitian ini direncanakan dalam dua siklus.

### 3.9.1 Rancangan siklus I

#### a. Tahap perencanaan

Pada tahap ini peneliti dan guru kelas menyusun skenario pembelajaran yang terdiri dari :

- 1) Melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui kompetensi dasar yang akan disampaikan siswa dalam pembelajaran penjasorkes.
- 2) Membuat rencana pembelajaran dengan mengacu pada tindakan (*treatment*) yang diterapkan dalam PTK, yaitu hasil belajar melempar bola.
- 3) Menyusun instrumen yang digunakan dalam siklus PTK, penilaian melempar bola.
- 4) Menyiapkan media yang diperlukan untuk membantu pengajaran.
- 5) Menyusun alat evaluasi pembelajaran.

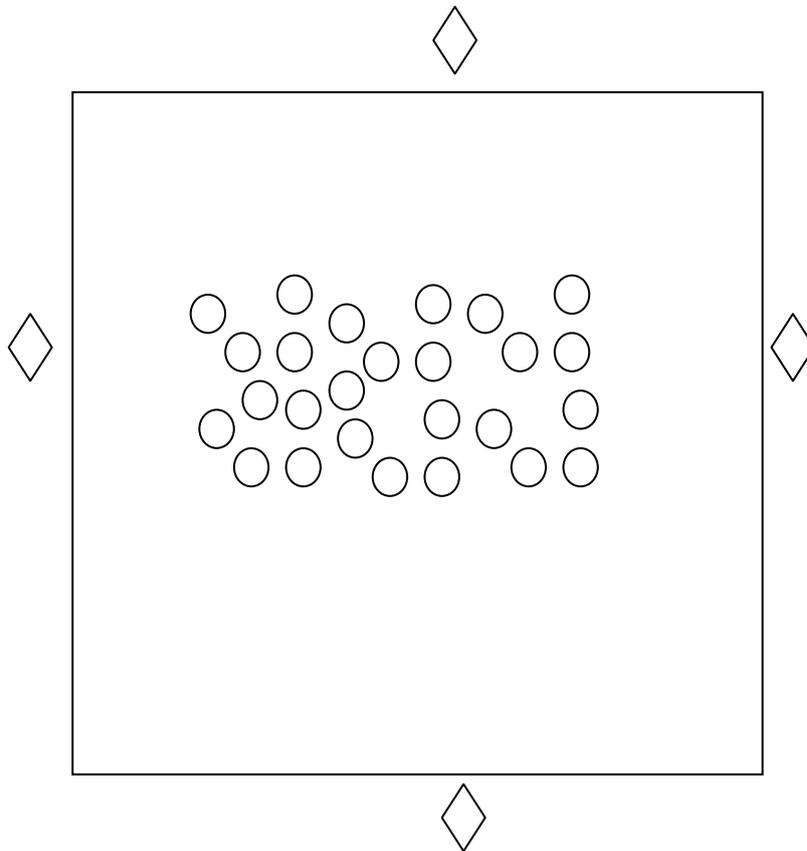
#### b. Tahap pelaksanaan

Kegiatan yang dilakukan adalah melaksanakan pembelajaran di lapangan dengan langkah-langkah kegiatan antara lain :

- 1) Menjelaskan kegiatan belajar mengajar melempar bola.
- 2) Melakukan pemanasan.
- 3) Membentuk kelompok dalam proses pembelajaran.
- 4) Metode bermain dalam pembelajaran

Pada siklus ini, peneliti menerapkan permainan tembak ikan yang telah dimodifikasi untuk membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan gerak dasar melempar. Prosedur pelaksanaan permainan tembak ikan adalah sebagai berikut:

Gambar 2. Permainan Tembak Ikan



c. Pengamatan tindakan

Pengamatan tindakan dilakukan terhadap :

- 1) Hasil peningkatan pembelajaran melempar bola.
- 2) Kemampuan melakukan rangkaian gerakan melempar bola.
- 3) Aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung.

d. Tahap evaluasi (refleksi)

Menganalisis data yang diperoleh dari lembar observasi. Refleksi merupakan uraian tentang prosedur analisis terhadap hasil penelitian berkaitan dengan proses dan dampak tindakan perbaikan yang dilaksanakan serta kriteria dan rencana bagi siklus tindakan berikutnya.

### 3.9.2 Rancangan Siklus II

#### a. Tahap Perencanaan

- 1) Konsultasi dengan guru pendidikan jasmani dari SDN Kutowinangun 01 yang bernama Wulid Jamili
- 2) Perencanaan tindakan kelas (bermain dan materi)

#### b. Tahap Pelaksanaan

##### 1) Pendahuluan

- Siswa dibariskan, dihitung, kemudian berdoa.
- Apersepsi
- Memimpin pemanasan

##### 2) Metode bermain dalam pembelajaran

Pada siklus ini, peneliti menerapkan permainan tembak ikan yang telah dimodifikasi untuk membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan gerak dasar melempar. Prosedur pelaksanaan permainan tembak ikan adalah sebagai berikut:

- 1) Pertama-tama guru dibantu murid membuat lapangan bujur sangkar dengan masing-masing sisi 8m.
- 2) Masing-masing sisi dikasih huruf A,B,C dan D. Setiap garis ada yang jaga (penembak).
- 3) Peserta yang tidak jadi penembak berada didalam tengah lapangan bujur sangkar.

Setelah guru meniup peluit penembak digaris A berusaha menembak ikan didalam /ditengah kolam (bujur sangkar). Apabila tembakan kena sasaran, maka ikan gantian jadi penembak dan apabila

tembakan tidak mengenai sasaran bola yang mengarah kegaris C diambil penembak digaris C untuk dijadikan peluru. Setelah penembak digaris A dilanjutkan penembak digaris B sama seperti apa yang dilakukan oleh penembak digaris A. Permainan dilanjutkan sampai semua murid merasakan jadi ikan dan jadi penembak. Setelah selesai murid diistirahatkan sekalian evaluasi mana yang belum dikuasai siswa, ditanyakan pada guru.

c. Pengamatan tindakan

Pengamatan tindakan dilakukan terhadap :

- 1) Hasil peningkatan pembelajaran melempar bola.
- 2) Kemampuan melakukan rangkaian gerakan keterampilan dalam melempar bola.
- 3) Aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung.

d. Tahap evaluasi (refleksi)

Refleksi pada siklus kedua dilakukan untuk membedakan hasil siklus pertama dengan siklus kedua, apakah ada peningkatan partisipasi dan hasil pembelajaran siswa atau tidak. Jika belum ada, maka siklus dapat diulang kembali. Jika ada peningkatan, baik proses maupun hasil, maka siklus dapat dihentikan.

### 3.10 Indikator Keberhasilan

Aktivitas siswa dalam pembelajaran gerak dasar melempar menggunakan pendekatan permainan Tembak Ikan meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik. Aktivitas guru dalam pembelajaran gerak dasar melempar menggunakan pendekatan permainan Tembak Ikan meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik.

85% siswa kelas IV SD Negeri Kutowinangun 01 Kecamatan Tingkir Kota Salatiga mengalami ketuntasan belajar individual sebesar  $\geq 75$  dalam pembelajaran gerak dasar melempar. Setelah melakukan proses penelitian kemudian dibuat tabel indikator pencapaian terhadap pembelajaran melempar bola. Prosentase indikator pencapaian keberhasilan penelitian pada tabel berikut :

**Tabel 3. Prosentase Target Capaian**

Aspek yang diukur	Prosentase target capaian			Cara mengukur
	K	S	S	
Hasil pembelajaran melempar bola	30%	60%	85%	Diamati saat guru memberikan materi melempar bola pada awal pembelajaran

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Analisis Data Penelitian

##### 4.1.1 Deskripsi Hasil Siklus 1

Dalam pembelajaran melempar bola ditemui banyak kendala atau hambatan dalam pelaksanaan penggunaan metode belajar yang bersifat monoton dan lembar kerja siswa yang tidak terukur.

Selanjutnya peneliti melakukan langkah-langkah untuk meningkatkan hasil belajar melempar bola dengan penelitian pada siklus 1. Langkah-langkah proses pembelajaran serta hasil pengamatan adalah sebagai berikut:

##### 4.1.1.1 Perencanaan (*Planning*)

Di dalam perencanaan guru membuat rencana pelaksanaan pembelajaran dengan rinciannya:

- a. Membuat RPP dengan model pembelajaran pendekatan bermainTembak Ikan
- b. Mempersiapkan bahan/ materi pembelajaranmelempar bola
- c. Membuat lembar kerja siswa untuk mencatat indikator konsep mendengarkan penjelasan materi melempar bola
- d. Membuat lembar observasi untuk mengetahui kondisi KBM ketika pembelajaran dengan model pendekatan bermain.
- e. Membuat alat evaluasi.
- f. Media pembelajaran melempar bolaadalah: tali, meteran, stop watch, kapur dan alat tulis

#### 4.1.1.2 Pelaksanaan Tindakan (Action)

Pelaksanaan tindakan yang dilakukan oleh peneliti sesuai dengan perencanaan sebagai berikut:

Pada siklus ini, peneliti menerapkan permainan tembak ikan yang telah dimodifikasi untuk membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan gerak dasar melempar. Prosedur pelaksanaan permainan tembak ikan adalah sebagai berikut:

- 1) Pertama-tama guru dibantu murid membuat lapangan bujur sangkar dengan masing-masing sisi 10m.
- 2) Masing-masing sisi dikasih huruf A,B,C dan D. Setiap garis ada yang jaga (penembak).
- 3) Peserta yang tidak jadi penembak berada didalam tengah lapangan bujur sangkar.

Setelah guru meniup peluit penembak digaris A berusaha menembak ikan didalam/ditengah kolam (bujur sangkar). Apabila tembakan kena sasaran, maka ikan gantian jadi penembak dan apabila tembakan tidak mengenai sasaran bola yang mengarah kegaris C diambil penembak digaris C untuk dijadikan peluru. Setelah penembak digaris A dilanjutkan penembak digaris B sama seperti apa yang dilakukan oleh penembak digaris A. Permainan dilanjutkan sampai semua murid merasakan jadi ikan dan jadi penembak. Setelah selesai murid diistirahatkan sekalian evaluasi mana yang belum dikuasai siswa, ditanyakan pada guru.

Kegiatan penutup melakukan cooling down: melakukan peregangan atau penguluran di daerah kaki. Guru memberi solusi

yang belum dipahami siswa. Guru bersama siswa membuat rangkuman/kesimpulan hasil belajar dan praktik. Berdoa dan dibubarkan serta mengembalikan peralatan.

#### 4.1.1.3 Hasil Pengamatan (Observing)

Hasil pengamatan berupa hasil belajar siswa yang diperoleh dari hasil pemahaman konsep berupa tes tertulis dan pengamatan unjuk kerja. Selama proses pembelajaran melempar bolasiswa mengikuti pembelajaran dengan antusias, memahami cara melakukan melempar boladengan berbagai desain bermain yang menyenangkan. Secara umum suasana kelas cukup aktif. Pengisian lembar observasi dilakukan oleh guru dibantu oleh teman sejawat, pengisian lembar observasi berdasarkan pengamatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Pengisian lembar observasi kaitannya dengan sikap siswa selama mengikuti pembelajaran, keadaan alat dan fasilitas yang digunakan selama pembelajaran. Hasil belajar pada siklus 1 dengan nilai terendah 70, nilai tertinggi 100 dan nilai rata-rata 83. Agar lebih nampak dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

**TABEL 4**

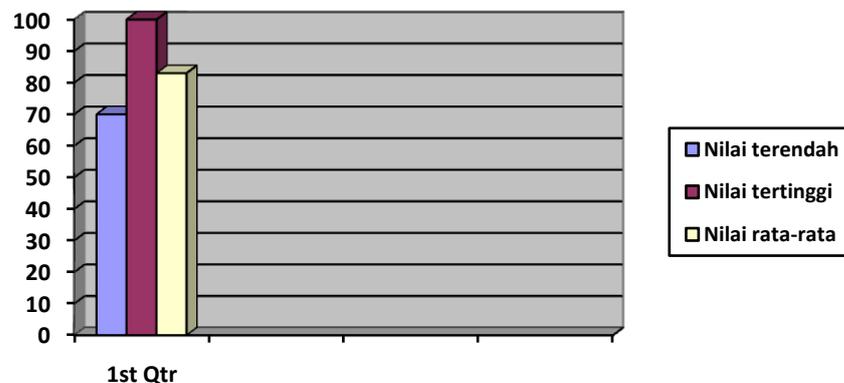
**Nilai Melempar bolaSiklus 1**

O	Uraian	Nilai			R	Σ s	Σ S	Σ S
		T erendah	T ertinggi	a t a - r a t a				
					i s w a	is w a u n t as	T	is w a B el u m T un tas

	Nilai siklus I	70	100	83	40	29	11
--	----------------	----	-----	----	----	----	----

Kegiatan pembelajaran pada siklus 1 telah digunakan model pembelajaran pendekatan bermain dengan menggunakan metode atau desain bermain dalam menyampaikan materi melempar bola dapat meningkatkan hasil belajar melempar bolaseperti tercantum dalam tabel di atas dan agar lebih jelas dapat dilihat pada gambar di bawah ini

**Gambar 3**  
**Nilai melempar bola Siklus 1**  
**Data Nilai Siklus 1**



#### 4.1.1.4 Refleksi

Langkah selanjutnya setelah dilakukan observasi adalah melakukan refleksi dari tindakan yang dilakukan. Hambatan-hambatan atau kendala yang ditemukan dalam proses pembelajaran melempar bolayang banyak dialami oleh siswa adalah kesalahan pada saat pergantian tongkat. Hambatan-hambatan tersebut diatasi oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung, yaitu dengan cara melakukan koreksi terhadap siswa yang kesulitan dalam

melakukan latihan atau gerakan. Sedangkan siswa yang kurang tertib guru selalu memberi teguran dan bimbingan.

Untuk mengurangi hambatan-hambatan yang muncul pada saat tindakan pertama, peneliti merencanakan tindakan kedua diutamakan pada gerak dasar pada melempar dan posisi ayunan lengan.

Lokasi lapangan yang akan digunakan untuk pembelajaran harus disiapkan terlebih dahulu untuk pemasangan alat-alat yang akan digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan siswa pada siklus 1 pembelajaran sudah ada perubahan yang terjadi, siswa aktif melakukan kegiatan dan dibandingkan dengan sebelum dilakukan penelitian ini.

**TABEL 5**  
**Persentase Hasil Siklus I**

No	Kategori	Interval	$\Sigma$ <i>n</i>	$\rho$	Ket
1	Tuntas	$\geq 75$	29	72,5%	
2	Tidak Tuntas	$> 75$	11	27,5%	
		N	40	100	

Dari hasil penilaian pada siklus 1 ini, terjadi peningkatan nilai. Dari kondisi awal, dimana hanya 13 dari 40 siswa (32,5%) yang tidak memenuhi KKM, meningkat menjadi 29 anak, atau 72,5% dari jumlah keseluruhan siswa. Siswa menjadi lebih bersemangat karena kegiatan sebelumnya yang hanya merupakan permainan berpasangan, sekarang melibatkan seluruh siswa, sehingga

kegiatan permainan untuk melatih gerak dasar melempar menjadi lebih ramai dan menarik.

Akan tetapi, peningkatan sebanyak 40% tersebut belum bisa memenuhi target yang diberikan, yaitu 85%. Menurut pengamatan penulis, hal ini disebabkan oleh banyaknya siswa perempuan yang lemparannya tidak sampai. Dari hal ini penulis menyimpulkan bahwa area permainan pada siklus 1 ini terlalu luas (10m), sehingga menyulitkan bagi para siswa, terutama siswa perempuan, yang secara fisik kurang mempunyai tenaga yang kurang dibandingkan siswa laki-laki.

**Tabel 6. Nilai siklus 1**

No	No Induk	Nama Siswa	Aspek Penilaian			NA	KKM
			Kognitif	Afektif	Psikomotor		
1	4222	Laurenthea Ervina	20	20	20	60	TT
2	4244	Ahmad Arif	30	20	50	100	T
3	4247	Akbar Robby	30	20	40	90	T
4	4250	Andreyanto	30	20	50	100	T
5	4270	R. Ayodya Ratu H.	20	20	40	80	T
6	4272	Sinta Ayu Dwi Astuti	30	20	20	70	TT
7	4279	Adam Maulana	30	20	40	90	T
8	4282	Ardan Lintang	30	20	40	90	T
9	4283	Abram	20	20	40	80	T
10	4284	Alifian Wahyu U	20	20	40	80	T
11	4285	Ardiyan Wahyu P.	20	20	40	80	T
12	4286	Ayuningtyas Puri	30	20	40	90	T
13	4287	Asti Widuri	30	20	40	90	T

14	4288	Andika Fajar Putra	30	20	40	90	T
15	4291	Cindy Carissa A	20	20	30	70	TT
16	4292	Chrestian Deva A	20	20	30	70	TT
17	4294	Dwi Esterina Ayu U.	20	20	40	80	T
18	4296	Ferryansah Adhmad	30	20	40	90	T
19	4297	Faizal Bachtiar	30	20	40	90	T
20	4298	Galuh Sri Wahyuning	20	20	30	70	TT
21	4302	Josephat Persinte	30	20	40	90	T
22	4303	Kayla Martha Putri	20	20	30	70	TT
23	4304	Leana Aeda	20	20	30	70	TT
24	4305	Muhammad Raditya	30	20	40	90	T
25	4307	Maryam Jamil	20	20	30	70	TT
26	4308	Muhammad Maarif	30	20	40	90	T
27	4309	Moh. Riachan Fauzi	30	20	40	90	T
28	4310	Nimas Aninda	30	20	40	90	T
29	4311	Nadila Putri	30	20	40	90	T
30	4312	Nabila Amelia	20	20	40	80	T
31	4314	Raul Alvin Ermawan	20	20	50	90	T
32	1115	Rifqi Nur Septiyanto	30	20	40	90	T
33	4317	Rantika Puspita	30	20	30	80	T
34	4318	Sukma Permata	20	20	30	70	TT
35	4319	Sfitri Zona Syardani	30	20	30	80	T
36	4320	Samuel Reynaldi	20	20	40	80	T
37	4321	Virgina Pramita	20	20	30	70	TT
38	4322	Wildan Tri	30	20	50	100	T
39	4324	Yola Nilawati	20	20	30	70	TT
40	4325	Yosafat Setyo	30	20	40	90	T
<b>RATA-RATA</b>			26	20	37	83	

<b>PRESENTASE</b>	86%	100%	74%	83%	
-------------------	-----	------	-----	-----	--

#### 4.1.2 Deskripsi Hasil Siklus 2

Pada hasil penelitian siklus 2 langkah-langkah proses pembelajaran serta hasil pengamatan sebagai berikut :

##### 4.1.2.1 Perencanaan (Planing)

Di dalam perencanaan guru membuat rencana pelaksanaan pembelajaran dengan rinciannya:

- a. Membuat RPP dengan model pembelajaran pendekatan bermainTembak Ikan
- b. Mempersiapkan bahan/ materi pembelajaranmelempar bola
- c. Membuat lembar kerja siswa untuk mencatat indikator konsep mendengarkan penjelasan materi melempar bola
- d. Membuat lembar observasi untuk mengetahui kondisi KBM ketika pembelajaran dengan model pendekatan bermain.
- e. Membuat alat evaluasi
- f. Media pembelajaran melempar bola adalah: tali, meteran, stop watch, kapur dan alat tulis

##### 4.1.2.2 Pelaksanan (Action)

Pelaksanaan tindakan siklus 2 ini dilaksanakan pembelajaran dimulai pukul 07.10 WIB.Pada siklus ini, peneliti menerapkan permainan tembak ikan yang telah dimodifikasi untuk membantu

siswa dalam meningkatkan kemampuan gerak dasar melempar.

Prosedur pelaksanaan permainan tembak ikan adalah sebagai berikut:

- 1) Pertama-tama guru dibantu murid membuat lapangan bujur sangkar dengan masing-masing sisi 8m.
- 2) Masing-masing sisi dikasih huruf A,B,C dan D. Setiap garis ada yang jaga (penembak).
- 3) Peserta yang tidak jadi penembak berada didalam tengah lapangan bujur sangkar.

Setelah guru meniup peluit penembak digaris A berusaha menembak ikan didalam/ditengah kolam (bujur sangkar). Apabila tembakan kena sasaran, maka ikan gantian jadi penembak dan apabila tembakan tidak mengenai sasaran bola yang mengarah kegaris C diambil penembak digaris C untuk dijadikan peluru. Setelah penembak digaris A dilanjutkan penembak digaris B sama seperti apa yang dilakukan oleh penembak digaris A. Permainan dilanjutkan sampai semua murid merasakan jadi ikan dan jadi penembak. Setelah selesai murid diistirahatkan sekalian evaluasi mana yang belum dikuasai siswa, ditanyakan pada guru.

Pada kegiatan akhir pertemuan pertama yaitu melakukan cooling down dengan berjalan sejauh 10 meter bolak balik dua kali sambil bernyanyi. Dilanjutkan dengan penguluran supaya otot-otot yang telah digunakan tidak terlalu kelelahan. Selanjutnya siswa dikumpulkan dan diberi pengarahan tentang materi yang telah dilakukan, siswa ditanya apakah masih ada yang kesulitan

melakukan gerakan-gerakan yang telah dilakukan serta guru mengoreksi semua kesalahan siswa. Siswa dibariskan oleh guru dipimpin berdoa dan dibubarkan untuk kembali ke sekolah.

#### 4.1.2.3 Hasil Pengamatan (Observing)

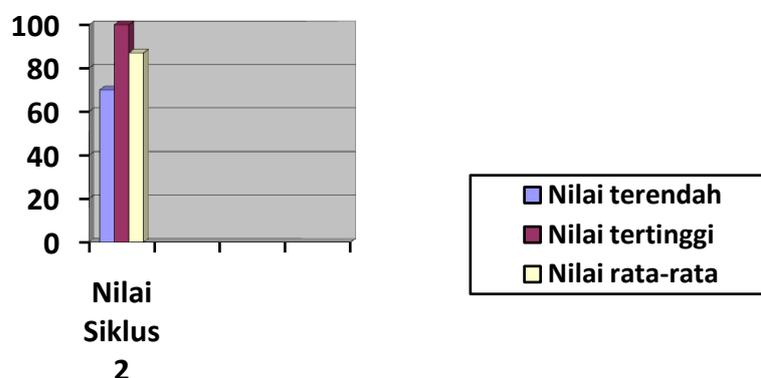
Hasil pengamatan berupa hasil belajar yang diperoleh dari hasil pemahaman konsep berupa tes tertulis dan unjuk kerja. Dimana pada siklus kedua ini nilai terendah 70, nilai tertinggi 100 dan nilai rata-rata 87 ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

**TABEL 7**  
**Nilai Melempar bola Siklus 2**

O	Uraian	Nilai			Σ s	Σ S siswa Tuntas	Σ S siswa Belum Tuntas
		T erendah	T ertinggi	R ata-rata			
	Nilai siklus II	70	100	87	40	37	3

Kegiatan pembelajaran melempar boladengan metode bermain dapat meningkatkan hasil belajar melempar bolaseperti tercantum dalam tabel di atas dan agar lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut ini :

**Gambar 4 Nilai Siklus 2**



Siklus II penerapan teori bermain lapintong menunjukkan adanya peningkatan karena siswa mulai terbiasa dengan model pendekatan pembelajaran yang sedang diterapkan. Peningkatan terjadi pada aktivitas siswa yaitu aktivitas dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, serta hasil belajar siswa. Siswa yang tidak tuntas hanya 3 anak dibandingkan dari siklus I yang 11 anak tidak tuntas.

**Tabel 8. Nilai Siklus 2**

No	No Induk	Nama Siswa	Aspek Penilaian			NA	KKM
			Kognitif	Afektif	Psikomotor		
1	4222	Laurenthea Ervina	20	20	30	70	T
2	4244	Ahmad Arif	30	20	50	100	T
3	4247	Akbar Robby	30	20	50	100	T
4	4250	Andreyanto	30	20	50	100	T
5	4270	R. Ayodya Ratu H.	20	20	40	80	T
6	4272	Sinta Ayu Dwi A	30	20	30	80	T

7	4279	Adam Maulana	30	20	40	90	T
8	4282	Ardan Lintang	30	20	40	90	T
9	4283	Abram	30	20	40	90	T
10	4284	Alifian Wahyu U	30	20	50	100	T
11	4285	Ardiyan Wahyu P.	30	20	50	100	T
12	4286	Ayuningtyas Puri	30	20	40	90	T
13	4287	Asti Widuri	20	20	40	80	T
14	4288	Andika Fajar Putra	30	20	40	90	T
15	4291	Cindy Carissa A	20	20	30	70	TT
16	4292	Chrestian Deva A	20	20	40	80	T
17	4294	Dwi Esterina Ayu U.	20	20	40	80	T
18	4296	Ferryansah Adhmad	30	20	50	100	T
19	4297	Faizal Bachtiar	30	20	40	90	T
20	4298	Galuh Sri W	20	20	40	80	T
21	4302	Josephat Persinte	30	20	40	90	T
22	4303	Kayla Martha Putri	30	20	30	75	T
23	4304	Leana Aeda	30	20	40	90	T
24	4305	Muhammad Raditya	30	20	40	90	T
25	4307	Maryam Jamil	20	20	30	70	TT
26	4308	Muhammad Maarif	30	20	40	90	T
27	4309	Moh. Riachan Fauzi	20	20	40	80	T
28	4310	Nimas Aninda	20	20	40	80	T
29	4311	Nadila Putri	20	20	40	80	T
30	4312	Nabila Amelia	20	20	40	80	T
31	4314	Raul Alvin E	30	20	50	100	T
32	1115	Rifqi Nur Septiyanto	30	20	40	90	T

33	4317	Rantika Puspita	30	20	30	80	T
34	4318	Sukma Permata	30	20	40	90	T
35	4319	Sfitri Zona Syardani	30	20	40	90	T
36	4320	Samuel Reynaldi	30	20	40	90	T
37	4321	Virgina Pramita	20	20	30	70	TT
38	4322	Wildan Tri	30	20	50	100	T
39	4324	Yola Nilawati	20	20	40	80	T
40	4325	Yosafat Setyo	30	20	40	90	T
<b>RATA-RATA</b>			27	20	40	87	

#### 4.1.2.4 Refleksi (Reflecting)

Tindakan pada siklus 2 ini telah dilaksanakan dengan model pembelajaran bermain. Jika dibandingkan dengan nilai rata-rata siklus 1. Pada siklus 1 nilai rata-rata 81, sedangkan pada siklus 2 nilai rata-rata 87, sehingga pada siklus 2 nilai rata-rata naik 6 dan hanya ada 3 siswa yang tidak tuntas serta 37 siswa tuntas belajar. Ini nampak pada tabel di bawah ini:

**TABEL 9 Prosentase Hasil Siklus 2**

No.	Kategori	Interval	$\sum$ <i>n</i>	P	Ket
1	Tuntas	$\geq 75$	37	92,5%	
2	Tidak Tuntas	$> 75$	3	7,5%	
		N	40	100	

Pada Siklus 2 ini, penulis mencoba untuk mengurangi area permainan menjadi 8x8meter. Hal ini untuk meningkatkan kepercayaan diri, terutama untuk para siswa perempuan, yang pada siklus 1

mengalami kesulitan dalam melakukan gerak dasar melempar. Dengan mempersempit area permainan ini, dicapailah peningkatan jumlah siswa yang mampu mencapai ketuntasan yang sebelumnya hanya sebesar 72,5% menjadi 92,5%, sesuai dengan pencapaian KKM yang diharapkan.

Dengan tingginya keberhasilan melempar pada permainan tembak ikan, karena dipersempitnya area permainan ini, semakin meningkatkan kepercayaan diri para siswa, sehingga mereka lebih bersemangat dalam melakukan kegiatan tembak ikan ini, dan meningkatkan kemampuan gerak dasar melempar mereka, sesuai dengan kondisi fisik para siswa.

Terlepas dari tercapainya target tersebut, masih ada 3 siswa yang tidak tuntas, dimana yang paling berpengaruh adalah aspek psikomotor. Untuk aspek kognitif dan afektif, semua siswa sudah bisa mencapai nilai yang relatif baik.

Hasil refleksi pada siklus 2 ini digunakan untuk merefleksi diri, apakah model pembelajaran melempar boladengan pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil pengamatan pada siklus 2 ini ada perubahan yang signifikan hasil belajar melempar bola yang ditunjukkan pada diri siswa.

#### **4.2 Analisis Aspek Penilaian**

Berdasarkan hasil dari penelitian, bisa disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar, yang dilihat dari peningkatan rata-rata kelas yang

pada pra siklus hanya 72, mengalami peningkatan pada siklus 1 menjadi 81, dan meningkat lagi di siklus 2 menjadi 85. Ketuntasan siswa pun juga meningkat dari yang awalnya hanya 32,5%, di siklus 1 meningkat menjadi 72,5%, yang berarti belum memenuhi KKM. Pada siklus 2 dilakukan perbaikan perbaikan sehingga terjadi peningkatan menjadi 85% yang sudah sesuai dengan KKM. Peningkatan-peningkatan ini dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 10. Nilai Akhir Siklus 1 & 2**

No	Nama	Skor Maksimal	Siklus1	Siklus 2
1	Laurenthea Ervina	100	60	75
2	Ahmad Arif	100	100	100
3	Akbar Robby	100	90	100
4	Andreyanto	100	100	100
5	R. Ayodya Ratu H.	100	80	85
6	Sinta Ayu Dwi Astuti	100	70	80
7	Adam Maulana	100	90	90
8	Ardan Lintang	100	90	90
9	Abram	100	80	90
10	Alifian Wahyu Utama	100	80	100
11	Ardiyah Wahyu P.	100	80	100
12	Ayuningtyas Puri	100	90	90
13	Asti Widuri	100	90	85
14	Andika Fajar Putra	100	90	90
15	Cindy Carissa Aprelia	100	70	70
16	Chrestian Deva A	100	70	80
17	Dwi Esterina Ayu U.	100	80	80
18	Ferryansah Adhmad	100	90	100
19	Faizal Bachtiar	100	90	90
20	Galuh Sri Wahyuning	100	70	85
21	Josephat Persinte	100	90	90
22	Kayla Martha Putri	100	70	75
23	Leana Aeda	100	70	90
24	Muhammad Raditya	100	90	90
25	Maryam Jamil	100	70	70
26	Muhammad Maarif	100	90	90
27	Moh. Riachan Fauzi	100	90	80
28	Nimas Aninda	100	90	80
29	Nadila Putri	100	90	85
30	Nabila Amelia	100	80	85
31	Raul Alvin Ermawan	100	90	100

32	Rifqi Nur Septiyanto	100	90	90
33	Rantika Puspita	100	80	80
34	Sukma Permata	100	70	90
35	Sfitri Zona Syardani	100	80	85
36	Samuel Reynaldi	100	80	90
37	Virgina Pramita	100	70	70
38	Wildan Tri	100	100	100
39	Yola Nilawati	100	70	80
40	Yosafat Setyo	100	90	90
	Rata-Rata		83	87

#### 4.2.1 Kognitif

Untuk aspek kognitif, terjadi peningkatan antara siklus pertama dan siklus kedua, walaupun tidak terlalu signifikan. Dari nilai total 30, pada siklus 1, rata-rata nilai kognitif siswa adalah 23, sedangkan pada siklus 2 mengalami peningkatan 1 poin menjadi 24. Hal ini menunjukkan bahwa para siswa lebih memahami aturan-aturan dalam permainan tembak ikan, serta memahami bagaimana cara melakukan gerakan dasar melempar.

**Tabel 11. Nilai Kognitif Siklus 1 dan 2**

No	Nama	Skor Maksimal	Siklus 1	Siklus 2
1	Laurenthea Ervina	30	20	25
2	Ahmad Arif	30	30	30
3	Akbar Robby	30	30	30
4	Andreyanto	30	30	30
5	R. Ayodya Ratu H.	30	20	25
6	Sinta Ayu Dwi Astuti	30	30	30
7	Adam Maulana	30	30	30
8	Ardan Lintang	30	30	30
9	Abram	30	20	30
10	Alifian Wahyu Utama	30	20	30
11	Ardiyah Wahyu P.	30	20	30
12	Ayuningtyas Puri	30	30	30
13	Asti Widuri	30	30	25
14	Andika Fajar Putra	30	30	30
15	Cindy Carissa Aprelia	30	20	20
16	Chrestian Deva A	30	20	20
17	Dwi Esterina Ayu U.	30	20	20
18	Ferryansah Adhmad	30	30	30

19	Faizal Bachtiar	30	30	30
20	Galuh Sri Wahyuning	30	20	25
21	Josephat Persinte	30	30	30
22	Kayla Martha Putri	30	20	25
23	Leana Aeda	30	20	30
24	Muhammad Raditya	30	30	30
25	Maryam Jamil	30	20	20
26	Muhammad Maarif	30	30	30
27	Moh. Riachan Fauzi	30	30	20
28	Nimas Aninda	30	30	20
29	Nadila Putri	30	30	25
30	Nabila Amelia	30	20	25
31	Raul Alvin Ermawan	30	20	30
32	Rifqi Nur Septiyanto	30	30	30
33	Rantika Puspita	30	30	30
34	Sukma Permata	30	20	30
35	Sfitri Zona Syardani	30	30	25
36	Samuel Reynaldi	30	20	30
37	Virgina Pramita	30	20	20
38	Wildan Tri	30	30	30
39	Yola Nilawati	30	20	20
40	Yosafat Setyo	30	30	30
	Rata-Rata		26	27

#### 4.2.2 Afektif

Pada aspek afektif, Tidak terjadi peningkatan antara siklus 1 dan siklus 2. Karena pada kedua siklus, para siswa telah mencapai nilai maksimal yaitu 20. Hal ini dikarenakan karena semua siswa antusias mengikuti permainan tembak ikan ini.

Meskipun secara angka tidak ada perbedaan antara kedua siklus, akan tetapi, secara pengamatan, para siswa lebih antusias mengikuti siklus 2, dikarenakan area siklus 2 yang lebih sempit, lebih mudah dikuasai oleh hampir semua siswa, sehingga mengangkat antusiasme para siswa.

**Tabel 12. Nilai Afektif Siklus 1 dan 2**

No	Nama	Skor Maksimal	Siklus 1	Siklus 2
1	Laurenthea Ervina	20	20	20
2	Ahmad Arif	20	20	20
3	Akbar Robby	20	20	20
4	Andreyanto	20	20	20
5	R. Ayodya Ratu H.	20	20	20
6	Sinta Ayu Dwi Astuti	20	20	20
7	Adam Maulana	20	20	20

8	Ardan Lintang	20	20	20
9	Abram	20	20	20
10	Alifian Wahyu Utama	20	20	20
11	Ardiyah Wahyu P.	20	20	20
12	Ayuningtyas Puri	20	20	20
13	Asti Widuri	20	20	20
14	Andika Fajar Putra	20	20	20
15	Cindy Carissa Aprelia	20	20	20
16	Chrestian Deva A	20	20	20
17	Dwi Esterina Ayu U.	20	20	20
18	Ferryansah Adhmad	20	20	20
19	Faizal Bachtiar	20	20	20
20	Galuh Sri Wahyuning	20	20	20
21	Josephat Persinte	20	20	20
22	Kayla Martha Putri	20	20	20
23	Leana Aeda	20	20	20
24	Muhammad Raditya	20	20	20
25	Maryam Jamil	20	20	20
26	Muhammad Maarif	20	20	20
27	Moh. Riachan Fauzi	20	20	20
28	Nimas Aninda	20	20	20
29	Nadila Putri	20	20	20
30	Nabila Amelia	20	20	20
31	Raul Alvin Ermawan	20	20	20
32	Rifqi Nur Septiyanto	20	20	20
33	Rantika Puspita	20	20	20
34	Sukma Permata	20	20	20
35	Sfitri Zona Syardani	20	20	20
36	Samuel Reynaldi	20	20	20
37	Virgina Pramita	20	20	20
38	Wildan Tri	20	20	20
39	Yola Nilawati	20	20	20
40	Yosafat Setyo	20	20	20
	Rata-Rata		20	20

#### 4.2.3 Psikomotor

Pada aspek psikomotor ini, perubahan yang terjadi cukup signifikan. Dari nilai total 50, terjadi peningkatan dari siklus 1 yang rata-ratanya mencapai 38, meningkat di siklus 2 dengan rata-rata mencapai 41. Hal ini kemungkinan besar karena dipersempitnya area permainan, yang akhirnya memudahkan para siswa untuk melempar dengan lebih akurat.

**Tabel 13. Nilai Psikomotor Siklus 1 dan 2**

No	Nama	Skor	Siklus 1	Siklus 2
----	------	------	----------	----------

		Maksimal		
1	Laurenthea Ervina	50	20	30
2	Ahmad Arif	50	50	50
3	Akbar Robby	50	40	50
4	Andreyanto	50	50	50
5	R. Ayodya Ratu H.	50	40	40
6	Sinta Ayu Dwi Astuti	50	20	30
7	Adam Maulana	50	40	40
8	Ardan Lintang	50	40	40
9	Abram	50	40	40
10	Alifian Wahyu Utama	50	40	50
11	Ardiyan Wahyu P.	50	40	50
12	Ayuningtyas Puri	50	40	40
13	Asti Widuri	50	40	40
14	Andika Fajar Putra	50	40	40
15	Cindy Carissa Aprelia	50	30	30
16	Chrestian Deva A	50	30	40
17	Dwi Esterina Ayu U.	50	40	40
18	Ferryansah Adhmad	50	40	50
19	Faizal Bachtiar	50	40	40
20	Galuh Sri Wahyuning	50	30	40
21	Josephat Persinte	50	40	40
22	Kayla Martha Putri	50	30	30
23	Leana Aeda	50	30	40
24	Muhammad Raditya	50	40	40
25	Maryam Jamil	50	30	30
26	Muhammad Maarif	50	40	40
27	Moh. Riachan Fauzi	50	40	40
28	Nimas Aninda	50	40	40
29	Nadila Putri	50	40	40
30	Nabila Amelia	50	40	40
31	Raul Alvin Ermawan	50	50	50
32	Rifqi Nur Septiyanto	50	40	40
33	Rantika Puspita	50	30	30
34	Sukma Permata	50	30	40
35	Sfitri Zona Syardani	50	30	40
36	Samuel Reynaldi	50	40	40
37	Virgina Pramita	50	30	30
38	Wildan Tri	50	50	50
39	Yola Nilawati	50	30	40
40	Yosafat Setyo	50	40	40
	Rata-Rata		37	40

### 4.3 Pembahasan

Secara umum model pembelajaran dengan pendekatan bermain dapat membuat siswa aktif, kreatif, dan menyenangkan dalam

belajar siswa. Dapat pula mengatasi kejenuhan dalam belajar gerak melempar bola serta memupuk rasa kerjasama dalam kelompok, kejujuran, kompetisi, dan kemandirian.

Hasil yang didapat, bisa diamati bahwa permainan tembak ikan bisa menjadi alternatif untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar melempar pada siswa kelas IV SD Negeri Kutowinangun 01 Salatiga. Permainan tembak ikan memberi suasana baru dalam proses belajar gerak dasar melempar yang biasanya hanya diaplikasikan dengan kegiatan lempar tangkap bola.

Hasil yang didapat pada siklus 1, dengan permainan tembak ikan, bisa meningkatkan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan yang di pra siklus hanya mencapai 32,5% naik signifikan menjadi 72,5%. Walaupun pada siklus ini masih belum bisa memenuhi KKM yang sebesar 85%.

Pada siklus 2, terjadi peningkatan yang juga cukup berarti, dari 67,5% menjadi 85% jumlah murid yang mencapai ketuntasan. Hal ini disebabkan oleh dipersempitnya area permainan, sehingga lebih banyak siswa, terutama perempuan, yang pada siklus sebelumnya mengalami kesulitan untuk melempar secara akurat, bisa mengikuti permainan dan meningkatkan kemampuan gerak dasar melempar secara lebih baik.

Berdasarkan refleksi pada pembelajaran melalui pendekatan bermain pada melempar bola dapat ditarik kesimpulan:

#### 4.3.1 Hasil Pembelajaran

Hasil pembelajaran pada siklus 1 jika dibandingkan dengan siklus 2 terdapat peningkatan yang signifikan. Pada siklus 1 rata-rata mencapai 81 dan pada siklus 2 sebesar 87, berarti ada peningkatan 6 jika dilihat dari ketuntasan belajar pada siklus 1 dan siklus 2 hanya ada 3 anak yang tidak tuntas dari jumlah siswa 40 orang.

#### 4.3.2 Motivasi Siswa

Dari hasil analisis data pengamatan menunjukkan perubahan pada diri siswa cukup baik antara motivasi siswa pada siklus 1 dan siklus 2. Berarti motivasi pada siklus 2 dengan kategori baik meningkat.

#### 4.3.3 Sikap Siswa

Pada siklus 1 siswa yang menyatakan sikap setuju dengan model pembelajaran melalui pendekatan bermain pada melempar bola, hampir semua setuju dengan alasan cara belajar yang menyenangkan.

#### 4.3.4 Keaktifan Siswa

Berdasarkan hasil pengamatan guru dengan dibantu teman sejawat baik pada siklus 1 maupun siklus 2 rata-rata keaktifan siswa sudah baik dengan skor 95% dari semua siswa.

#### 4.3.5 Kreativitas Siswa

Kreativitas siswa menunjukkan cukup baik, ini terlihat dari hasil belajar siswa melempar bolayang semakin meningkat dari 40 siswa hanya ada 3siswa yang tidak tuntas.

#### 4.3.6 Sikap Guru

- a. Guru termotivasi meniru model pembelajaran dengan pendekatan bermain dan mampu membuat perencanaan pembelajaran dengan baik.

- b. Menyampaikan materi pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar dan indikatornya.
- c. Mampu mengorganisir siswa dalam beberapa kelompok.
- d. Mencari sumber belajar dan alat bantu pembelajaran menguasai 80%-100%.
- e. Kemampuan guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran adalah mencapai 85% .

Dengan demikian secara keseluruhan dengan model pembelajaran melalui pendekatan bermain pada melempar bola dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari rata-rata 81 menjadi rata-rata 87.

#### **4.4 Hambatan Yang Dihadapi**

Selama penelitian ini dilaksanakan, peneliti menghadapi beberapa kendala yang kurang berarti, tetapi kendala-kendala tersebut tidak mengurangi hasil dari tujuan penelitian ini. Adapun kendala-kendala yang dihadapi peneliti sebagai berikut:

- a. Pembuatan lapangan yang cukup memakan waktu dan tenaga
- b. Lapangan yang terbuat dari paving membuat permukaan keras, membuat resiko terjadi cedera siswa
- c. Cuaca yang habis hujan membuat lapangan licin
- d. Konsentrasi siswa-siswa kurang, sehingga guru membutuhkan waktu dan kesabaran dalam menyampaikan materi

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil yang didapat dari penelitian tindakan kelas ini kita dapat menyimpulkan bahwa

- 5.1.1 Penerapan permainan tembak ikan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mempelajari gerak dasar melempar.

#### **5.2 Saran**

Dengan berhasilnya permainan tembak ikan untuk membantu siswa mempelajari gerak dasar melempar, maka penulis ingin menyampaikan saran-saran sebagai berikut:

- 5.2.1 Bagi siswa, agar lebih aktif dalam berlatih untuk meningkatkan kemampuan psikomotor, baik itu dalam pelajaran Penjasorkes, maupun di lingkungan sekitar dengan permainan-permainan yang dapat memicu perkembangan motorik

- 5.2.2 Bagi guru, untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan materi-

materi yang sesuai kurikulum, akan tetapi bisa memberikan suasana baru, supaya para siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran. Para guru Penjasorkes juga disarankan untuk lebih mengetahui batas-batas fisik para siswa, sehingga bisa lebih tepat dalam mengembangkan materi, sehingga sesuai dengan kemampuan para siswa

- 5.2.3 Bagi peneliti sendiri, agar lebih aktif dalam menciptakan suasana belajar, materi belajar, dan media pembelajaran yang inovatif, agar dapat membantu peserta didiknya menguasai materi-materi yang akan disampaikan

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus Kristiyanto, 2010. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Dalam Pend Jasmani & Keplatihan Olahraga*. Surakarta: UNS Press.
- Arma Adullah, 1994. *Dasar-Dasar Pendidikan Jasmani*. Jakarta: PMTK
- Bahagia Y. (2012). *Pengembangan Media Pengajaran Penjaskes*. Direktorat Pendidikan Luar Biasa.
- Depdiknas, 2004. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- Decaprio, R. (2013). *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik Di Sekolah*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mulyasa. 2010. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Rahyubi, H. (2012). *Teori-Teori Belajar Dan Aplikasi Pembelajaran Motorik: Deskripsi dan Tinjauan Kritis*. Majalengka: Referens.
- Rusli, Lutun. 2001. *Asas – asas Pendidikan Jasmani*. Bandung: FPOK UPI.
- Sudharto, Tri Suyati, Agus Suharno, Wiwik KUSDARYANI, A.Y Soegeng, 2009. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: FIP IKIP PGRI Semarang
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito
- Sugihartono, 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Pres
- Sukintaka. 1992. *Teori Bermain Penjaskes*. Jakarta: Depdikbud, Dirjen Dikti.
- Sukintaka. 2004. *Teori Pendidikan Jasmani. Filosofi Pembelajaran & Masa Depan*. Bandung: Nuansa.
- Wahyuni, T. (2013). *Mengenal Karakteristik anak SD*.  
<http://twahyu.student.fkip.uns.ac.id/2011/09/30/> pada tanggal 24 Maret 2013
- Wasty Sumanto, 1998. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.  
[www. Psikologi Bermain Anak. com/ Index. php](http://www.PsikologiBermainAnak.com/Index.php)
- [www.kamusbahasaindonesia.org](http://www.kamusbahasaindonesia.org)

# **LAMIRAN-LAMPIRAN**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)  
PENELITIAN TINDAKAN KELAS (PTK)  
SIKLUS I**



<b>Nama Sekolah</b>	<b>: SDN KUTOWINANGUN 01</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan</b>
<b>Kelas/Semester</b>	<b>: 4 ( Empat )/ I (Satu )</b>
<b>Pertemuan Ke</b>	<b>: 1 (satu) sampai dengan 4 (empat)</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 3 x 35 Menit</b>

**Standar Kompetensi:** 6 Mempraktikan gerak dasar ke dalam permainan bola kecil dan olahraga dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya

**Kompetensi Dasar** :6.1 Mempraktikan gerak dasar berbagai gerakan yang bervariasi dalam permainan bola kecil beregu dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai-nilai kerjasama regu, sportifitas, dan kejujuran

**I. Indikator**

**a. Kognitif**

**Produk**

1. Melemparkan bola dengan berbagai variasi arah dan kecepatan
2. Bermain dengan peraturan yang dimodifikasi

**Proses**

1. Mengamati teknik melemparkan bola dengan berbagai variasi arah dan kecepatan
2. Mendengarkan penjelasan guru tentang peraturan dalam permainan

**b. Psikomotor**

1. Mempraktikan gerakan melemparkan bola dengan berbagai variasi arah dan kecepatan
2. Mempraktikan permainan sesuai dengan peraturan yang telah dimodifikasi

**c. Afektif perilaku berkarakter**

1. Siswa disiplin dalam mengikuti mempraktikan gerakan melempar bola dengan berbagai variasi
2. Siswa dapat mandiri dan kreatif berlatih
3. Siswa dapat menghargai teman (toleransi)

**Karakter siswa yang diharapkan:** Toleransi, Disiplin, kerja keras, kreatif mandiri

**II. Tujuan Pembelajaran**

1. Melalui pengamatan dan demonstrasi siswa dapat melemparkan bola dengan berbagai variasi arah dan kecepatan dengan benar
2. Melalui kegiatan tanya jawab dan demonstrasi siswa dapat melakukan permainan tembak ikan dengan peraturan yang dimodifikasi secara beregu secara sportif

**III. Materi Pokok**

1. Pembelajaran gerak dasar melempar
2. Siswa dapat melakukan permainan tembak ikan serta dapat melakukan kerjasama dengan menjunjung tinggi sportivitas.

**IV. Metode Pembelajaran:**

1. Ceramah
2. Demonstrasi
3. Praktek

**V. Langkah-langkah Pembelajaran:****a. Kegiatan Awal: (15 menit)***Apresiasi/Motivasi*

1. Siswa dibariskan menjadi empat barisan
2. Mengecek kehadiran siswa
3. Menegur siswa yang tidak berpakaian lengkap
4. Melakukan gerakan pemanasan yang berorientasi pada kegiatan inti
5. Mendemonstrasikan materi inti yang akan dilakukan/dipelajari

**b. Kegiatan Inti:(60 menit)****1. Eksplorasi**

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

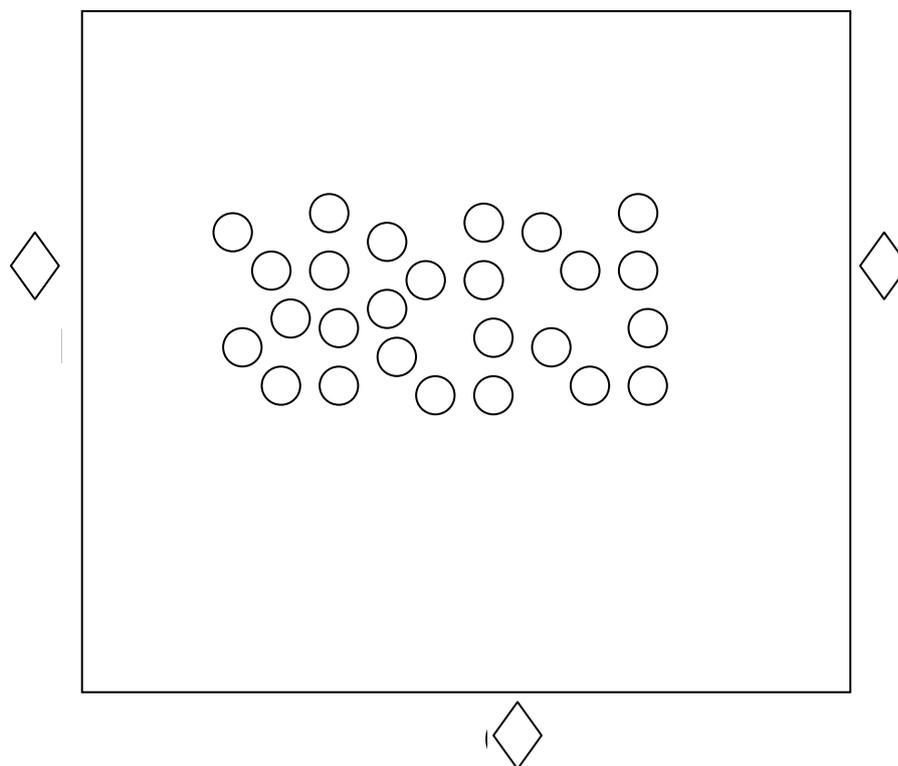
- a) Menjelaskan dan mempraktekkan peraturan main yang terdapat dalam permainan tembak ikan
- b) Mendemonstrasikan tehnik kerjasama dan permainan yang sportivitas
- c) melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran

**2. Elaborasi**

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- a) Menjelaskan teknik melemparkan bola
- b) Memberi kesempatan pada siswa bergantian untuk melakukan gerakan melempar
- c) Menjelaskan permainan tembak ikan
- d) Menjelaskan peraturan dalam mengikuti permainan tembak ikan
- e) Membagi siswa menjadi dua kelompok. Kelompok satu jadi penembak, kelompok dua jadi ikan.
- f) Sebagai wasit dan mengawasi jalannya permainan

- g) Dengan menggunakan lembar instrumen, guru memberikan penilaian



- 4) Pertama-tama guru dibantu murid membuat lapangan bujur sangkar dengan masing-masing sisi 10m.
- 5) Masing-masing sisi dikasih huruf A,B,C dan D. Setiap garis ada yang jaga (penembak).
- 6) Peserta yang tidak jadi penembak berada didalam tengah lapangan bujur sangkar.
- 7) Setelah guru meniup peluit penembak digaris A berusaha menembak ikan didalam/ ditengah kolam (bujur sangkar). Apabila tembakan kena sasaran, maka ikan gantian jadi penembak dan apabila tembakan tidak mengenai sasaran bola yang mengarah ke garis C diambil penembak digaris C untuk dijadikan peluru. Setelah penembak digaris A dilanjutkan penembak digaris B sama seperti apa yang dilakukan oleh penembak digaris A. Permainan dilanjutkan sampai semua murid merasakan jadi ikan dan jadi penembak. Setelah selesai murid diistirahatkan sekalian evaluasi mana yang belum dikuasai siswa, ditanyakan pada guru.

### 3. *Konfirmasi*

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- a) Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- a. Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

**VI. Alat dan Sumber Belajar:**

1. Buku Penjasorkes kls. 4
2. Silabus Penjasorkes Kelas : 4
3. Bola tenis
4. Lapangan
5. Pluit
6. Kapur line/tali
7. Bola tenes

**VII. Penilaian:**

Penilaian dilaksanakan selama proses dan sesudah pembelajaran

1. Prosedur tes : Tes Akhir pada saat permainan
2. Jenis tes : Tes Perbuatan
3. Alat penilaian : a. Lembar penilaian (terlampir)  
b. Lembar analisa penilaian (terlampir)

Salatiga, April  
2013  
Guru Mapel

Penjasorkes

**Pono Pranoto**  
NIM. 6101911169

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)  
PENELITIAN TINDAKAN KELAS (PTK)  
SIKLUS II**



<b>Nama Sekolah</b>	<b>: SDN KUTOWINANGUN 01</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan</b>
<b>Kelas/Semester</b>	<b>: 4 ( Empat )/ I (Satu )</b>
<b>Pertemuan Ke</b>	<b>: 1 (satu) sampai dengan4 (empat)</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 3 x 35 Menit</b>

**Standar Kompetensi:** 6 Mempraktikan gerak dasar ke dalam permainan bola kecil dan olahraga dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya

**Kompetensi Dasar** :6.1 Mempraktikan gerak dasar berbagai gerakan yang bervariasi dalam permainan bola kecil beregu dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai-nilai kerjasama regu, sportifitas,dan kejujuran

**I. Indikator**

**a. Kognitif**

**Produk**

1. Melemparkan bola dengan berbagai variasi arah dan kecepatan
2. Bermain dengan peraturan yang dimodifikasi

**Proses**

1. Mengamati teknik melemparkan bola dengan berbagai variasi arah dan kecepatan
2. Mendengarkan penjelasan guru tentang peraturan dalam permainan

**b. Psikomotor**

1. Mempraktikan gerakan melemparkan bola dengan berbagai variasi arah dan kecepatan
2. Mempraktikan permainan sesuai dengan peraturan yang telah dimodifikasi

**c. Afektif perilaku berkarakter**

1. Siswa disiplin dalam mengikuti mempraktikan gerakan melempar bola dengan berbagai variasi
2. Siswa dapat mandiri dan kreatif berlatih
3. Siswa dapat menghargai teman (toleransi)

**Karakter siswa yang diharapkan:** Toleransi, Disiplin, kerja keras, kreatif mandiri

**II. Tujuan Pembelajaran**

1. Melalui pengamatan dan demonstrasi siswa dapat melemparkan bola dengan berbagai variasi arah dan kecepatan dengan benar
2. Melalui kegiatan tanya jawab dan demonstrasi siswa dapat melakukan permainan tembak ikan dengan peraturan yang dimodifikasi secara beregu secara sportif

**III. Materi Pokok**

1. Pembelajaran gerak dasar melempar
2. Siswa dapat melakukan permainan tembak ikan serta dapat melakukan kerjasama dengan menjungjung tinggi sportivitas.

**IV. Metode Pembelajaran:**

1. Ceramah
2. Demonstrasi
3. Praktek

**V. Langkah-langkah Pembelajaran:****a. Kegiatan Awal: (15 menit)***Apresiasi/Motivasi*

1. Siswa dibariskan menjadi empat barisan
2. Mengecek kehadiran siswa
3. Menegur siswa yang tidak berpakaian lengkap
4. Melakukan gerakan pemanasan yang berorientasi pada kegiatan inti
5. Mendemonstrasikan materi inti yang akan dilakukan/dipelajari

**b. Kegiatan Inti:(60 menit)****1. Eksplorasi**

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

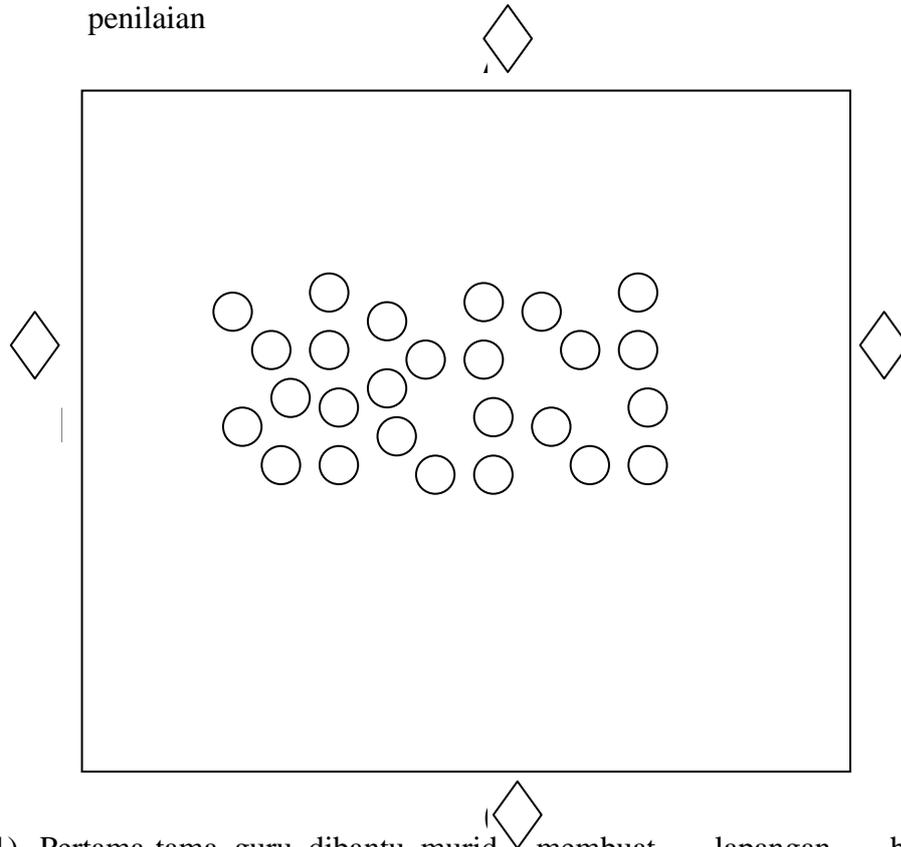
- a) Menjelaskan dan mempraktekkan peraturan main yang terdapat dalam permainan tembak ikan
- b) Mendemonstrasikan tehnik kerjasama dan permainan yang sportivitas
- c) melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran

**2. Elaborasi**

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- a) Menjelaskan teknik melemparkan bola
- b) Memberi kesempatan pada siswa bergantian untuk melakukan gerakan melempar
- c) Menjelaskan permainan tembak ikan
- d) Menjelaskan peraturan dalam mengikuti permainan tembak ikan
- e) Membagi siswa menjadi dua kelompok. Kelompok satu jadi penembak, kelompok dua jadi ikan.
- f) Sebagai wasit dan mengawasi jalannya permainan

- g) Dengan menggunakan lembar instrumen, guru memberikan penilaian



- 1) Pertama-tama guru dibantu murid membuat lapangan bujur sangkar dengan masing-masing sisi 8 meter.
- 2) Masing-masing sisi dikasih huruf A,B,C dan D. Setiap garis ada yang jaga (penembak).
- 3) Peserta yang tidak jadi penembak berada didalam tengah lapangan bujur sangkar.
- 4) Setelah guru meniup peluit penembak digaris A berusaha menembak ikan didalam/ ditengah kolam (bujur sangkar). Apabila tembakan kena sasaran, maka ikan gantian jadi penembak dan apabila tembakan tidak mengenai sasaran bola yang mengarah ke garis C diambil penembak digaris C untuk dijadikan peluru. Setelah penembak digaris A dilanjutkan penembak digaris B sama seperti apa yang dilakukan oleh penembak digaris A. Permainan dilanjutkan sampai semua murid merasakan jadi ikan dan jadi penembak. Setelah selesai murid diistirahatkan sekalian evaluasi mana yang belum dikuasai siswa, ditanyakan pada guru.

### 3. *Konfirmasi*

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- a) Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- a. Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

**VI. Alat dan Sumber Belajar:**

1. Buku Penjasorkes kls. 4
2. Silabus Penjasorkes Kelas : 4
3. Bola tenis
4. Lapangan
5. Pluit
6. Kapur line/tali
7. Bola tenes

**VII. Penilaian:**

Penilaian dilaksanakan selama proses dan sesudah pembelajaran

1. Prosedur tes : Tes Akhir pada saat permainan
2. Jenis tes : Tes Perbuatan
3. Alat penilaian : a. Lembar penilaian (terlampir)  
b. Lembar analisa penilaian (terlampir)

Salatiga, April  
2013  
Guru Mapel

Penjasorkes

**Pono Pranoto**  
NIM. 6101911169

**INSTRUMEN PENELITIAN**  
**LAPORAN HASIL PENILAIAN PENJASORKES**  
**ASPEK KOGNITIF**

Nama Sekolah : SD Kutowinangun 01 Salatiga  
 Kelas : IV  
 Hari/Tgl :  
 Jam :  
 Materi : Tembak Ikan

No	No Induk	Nama Siswa	Kognitif			NA
			1	2	3	
1	4222	Laurenthea Ervina				
2	4244	Ahmad Arif				
3	4247	Akbar Robby				
4	4250	Andreyanto				
5	4270	R. Ayodya Ratu H.				
6	4272	Sinta Ayu Dwi Astuti				
7	4279	Adam Maulana				
8	4282	Ardan Lintang				
9	4283	Abram				
10	4284	Alifian Wahyu Utama				
11	4285	Ardiyan Wahyu P.				
12	4286	Ayuningtyas Puri				
13	4287	Asti Widuri				
14	4288	Andika Fajar Putra				
15	4291	Cindy Carissa Aprelia				
16	4292	Chrestian Deva A				
17	4294	Dwi Esterina Ayu U.				
18	4296	Ferryansah Adhmad				
19	4297	Faizal Bachtiar				
20	4298	Galuh Sri Wahyuning				

21	4302	Josephat Persinte
22	4303	Kayla Martha Putri
23	4304	Leana Aeda
24	4305	Muhammad Raditya
25	4307	Maryam Jamil
26	4308	Muhammad Maarif
27	4309	Moh. Riachan Fauzi
28	4310	Nimas Aninda
29	4311	Nadila Putri
30	4312	Nabila Amelia
31	4314	Raul Alvin Ermawan
32	1115	Rifqi Nur Septiyanto
33	4317	Rantika Puspita
34	4318	Sukma Permata
35	4319	Sfitri Zona Syardani
36	4320	Samuel Reynaldi
37	4321	Virgina Pramita
38	4322	Wildan Tri
39	4324	Yola Nilawati
40	4325	Yosafat Setyo

**JUMLAH**

Dengan Kisi-Kisi Penilaian

Skor 1 : Jika siswa mengetahui posisi kaki saat melemparkan bola

Skor 2 : Jika siswa mengetahui gerakan ayunan lengan saat melemparkan bola

Skor 3 : Jika siswa mengetahui posisi kaki dan ayunanlengan yang benar saat melempar bola

$$\text{Nilai: } \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 30$$

### INSTRUMEN

#### ASPEK AFEKTIF

Nama Sekolah : SD Kutowinangun 01 Salatiga

Kelas : IV

Hari/Tgl :

Jam :

Materi : Tembak Ikan

No	No Induk	Nama Siswa	Afektif				NA
			1	2	3	4	
1	4222	Laurenthea Ervina					
2	4244	Ahmad Arif					
3	4247	Akbar Robby					
4	4250	Andreyanto					
5	4270	R. Ayodya Ratu H.					
6	4272	Sinta Ayu Dwi Astuti					
7	4279	Adam Maulana					
8	4282	Ardan Lintang					
9	4283	Abram					
10	4284	Alifian Wahyu Utama					
11	4285	Ardiyah Wahyu P.					
12	4286	Ayuningtyas Puri					
13	4287	Asti Widuri					

14	4288	Andika Fajar Putra
15	4291	Cindy Carissa Aprelia
16	4292	Chrestian Deva A
17	4294	Dwi Esterina Ayu U.
18	4296	Ferryansah Adhmad
19	4297	Faizal Bachtiar
20	4298	Galuh Sri Wahyuning
21	4302	Josephat Persinte
22	4303	Kayla Martha Putri
23	4304	Leana Aeda
24	4305	Muhammad Raditya
25	4307	Maryam Jamil
26	4308	Muhammad Maarif
27	4309	Moh. Riachan Fauzi
28	4310	Nimas Aninda
29	4311	Nadila Putri
30	4312	Nabila Amelia
31	4314	Raul Alvin Ermawan
32	1115	Rifqi Nur Septiyanto
33	4317	Rantika Puspita
34	4318	Sukma Permata
35	4319	Sfitri Zona Syardani
36	4320	Samuel Reynaldi
37	4321	Virgina Pramita
38	4322	Wildan Tri
39	4324	Yola Nilawati
40	4325	Yosafat Setyo

JUMLAH

## Dengan Kisi-Kisi Penilaian:

- 1 Kerjasama - siswa mau membantu teman yang belum bisa melakukan gerak dasar melempar bola
  - siswa tidak memilih2 teman yang akan dilempar b
- 2 Sportifitas - siswa bermain sesuai dengan peeraturan permainan
  - siswa mau menerima kekalahan
- 3 Kejujuran - siswa jujur ketika bola keluar atau masuk dalam area lapangan permainan
  - siswa mau mengakui kesalahan saat bermain dan tidak melempar kesalahan atau menyalahkan orang lain
- 4 Semangat - siswa bermain dengan gembira
  - siswa mau berusaha mengejar bola dalam kondisi apapun
  - siswa mau membangkitkan semangat teman 1 tim yang kurang semangat

$$\text{Nilai: } \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 20$$

**INSTRUMEN****ASPEK PSIKOMOTOR**

Nama Sekolah : SD Kutowinangun 01 Salatiga  
 Kelas : IV  
 Hari/Tgl :  
 Jam :  
 Materi : Tembak Ikan

No	No Induk	Nama Siswa	Psikomotor					NA
			1	2	3	4	5	
1	4222	Laurenthea Ervina						
2	4244	Ahmad Arif						
3	4247	Akbar Robby						
4	4250	Andreyanto						
5	4270	R. Ayodya Ratu H.						
6	4272	Sinta Ayu Dwi Astuti						
7	4279	Adam Maulana						
8	4282	Ardan Lintang						
9	4283	Abram						
10	4284	Alifian Wahyu Utama						
11	4285	Ardiyah Wahyu P.						
12	4286	Ayuningtyas Puri						
13	4287	Asti Widuri						
14	4288	Andika Fajar Putra						
15	4291	Cindy Carissa Aprelia						
16	4292	Chrestian Deva A						
17	4294	Dwi Esterina Ayu U.						
18	4296	Ferryansah Adhmad						
19	4297	Faizal Bachtiar						
20	4298	Galuh Sri Wahyuning						
21	4302	Josephat Persinte						

22	4303	Kayla Martha Putri
23	4304	Leana Aeda
24	4305	Muhammad Raditya
25	4307	Maryam Jamil
26	4308	Muhammad Maarif
27	4309	Moh. Riachan Fauzi
28	4310	Nimas Aninda
29	4311	Nadila Putri
30	4312	Nabila Amelia
31	4314	Raul Alvin Ermawan
32	1115	Rifqi Nur Septiyanto
33	4317	Rantika Puspita
34	4318	Sukma Permata
35	4319	Sfitri Zona Syardani
36	4320	Samuel Reynaldi
37	4321	Virgina Pramita
38	4322	Wildan Tri
39	4324	Yola Nilawati
40	4325	Yosafat Setyo

### JUMLAH

Dengan Kisi-Kisi Penilaian

Skor 1 : jika siswa tahu penempatan kaki saat melempar bola

Skor 2 : jika siswa tahu sikap lengan saat melempar bola

Skor 3 : jika siswa tahu posisi badan saat melempar bola

Skor 4 : jika siswa bisa menempatkan kaki,posisi lengan dan posisi badan saat melempar

Skor 5 : jika siswa dapat melakukan semua gerak dasar dalam permainan Tembak Ikan

$$\text{Nilai: } \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 50$$

**HASIL NILAI SIKLUS 1**

No	No Induk	Nama Siswa	Aspek Penilaian			NA	KKM
			Kognitif	Afektif	Psikomotor		
1	4222	Laurenthea Ervina	20	20	20	60	TT
2	4244	Ahmad Arif	30	20	50	100	T
3	4247	Akbar Robby	30	20	40	90	T
4	4250	Andreyanto	30	20	50	100	T
5	4270	R. Ayodya Ratu H.	20	20	40	80	T
6	4272	Sinta Ayu Dwi Astuti	30	20	20	70	TT
7	4279	Adam Maulana	30	20	40	90	T
8	4282	Ardan Lintang	30	20	40	90	T
9	4283	Abram	20	20	40	80	T
10	4284	Alifian Wahyu U	20	20	40	80	T
11	4285	Ardiyan Wahyu P.	20	20	40	80	T
12	4286	Ayuningtyas Puri	30	20	40	90	T
13	4287	Asti Widuri	30	20	40	90	T
14	4288	Andika Fajar Putra	30	20	40	90	T
15	4291	Cindy Carissa A	20	20	30	70	TT
16	4292	Chrestian Deva A	20	20	30	70	TT
17	4294	Dwi Esterina Ayu U.	20	20	40	80	T
18	4296	Ferryansah Adhmad	30	20	40	90	T
19	4297	Faizal Bachtiar	30	20	40	90	T
20	4298	Galuh Sri Wahyuning	20	20	30	70	TT
21	4302	Josephat Persinte	30	20	40	90	T
22	4303	Kayla Martha Putri	20	20	30	70	TT
23	4304	Leana Aeda	20	20	30	70	TT
24	4305	Muhammad Raditya	30	20	40	90	T

25	4307	Maryam Jamil	20	20	30	70	TT
26	4308	Muhammad Maarif	30	20	40	90	T
27	4309	Moh. Riachan Fauzi	30	20	40	90	T
28	4310	Nimas Aninda	30	20	40	90	T
29	4311	Nadila Putri	30	20	40	90	T
30	4312	Nabila Amelia	20	20	40	80	T
31	4314	Raul Alvin Ermawan	20	20	50	90	T
32	1115	Rifqi Nur Septiyanto	30	20	40	90	T
33	4317	Rantika Puspita	30	20	30	80	T
34	4318	Sukma Permata	20	20	30	70	TT
35	4319	Sfitri Zona Syardani	30	20	30	80	T
36	4320	Samuel Reynaldi	20	20	40	80	T
37	4321	Virgina Pramita	20	20	30	70	TT
38	4322	Wildan Tri	30	20	50	100	T
39	4324	Yola Nilawati	20	20	30	70	TT
40	4325	Yosafat Setyo	30	20	40	90	T
<b>RATA-RATA</b>			26	20	37	83	
<b>PRESENTASE</b>			86%	100%	74%	83%	

## NILAI SIKLUS 2

No	No Induk	Nama Siswa	Aspek Penilaian			NA	KKM
			Kognitif	Afektif	Psikomotor		
1	4222	Laurenthea Ervina	20	20	30	70	T
2	4244	Ahmad Arif	30	20	50	100	T
3	4247	Akbar Robby	30	20	50	100	T
4	4250	Andreyanto	30	20	50	100	T
5	4270	R. Ayodya Ratu H.	20	20	40	80	T
6	4272	Sinta Ayu Dwi A	30	20	30	80	T
7	4279	Adam Maulana	30	20	40	90	T
8	4282	Ardan Lintang	30	20	40	90	T
9	4283	Abram	30	20	40	90	T
10	4284	Alifian Wahyu U	30	20	50	100	T
11	4285	Ardiyan Wahyu P.	30	20	50	100	T
12	4286	Ayuningtyas Puri	30	20	40	90	T
13	4287	Asti Widuri	20	20	40	80	T
14	4288	Andika Fajar Putra	30	20	40	90	T
15	4291	Cindy Carissa A	20	20	30	70	TT
16	4292	Chrestian Deva A	20	20	40	80	T
17	4294	Dwi Esterina Ayu U.	20	20	40	80	T
18	4296	Ferryansah Adhmad	30	20	50	100	T
19	4297	Faizal Bachtiar	30	20	40	90	T
20	4298	Galuh Sri W	20	20	40	80	T
21	4302	Josephat Persinte	30	20	40	90	T
22	4303	Kayla Martha Putri	30	20	30	75	T
23	4304	Leana Aeda	30	20	40	90	T

24	4305	Muhammad Raditya	30	20	40	90	T
25	4307	Maryam Jamil	20	20	30	70	TT
26	4308	Muhammad Maarif	30	20	40	90	T
27	4309	Moh. Riachan Fauzi	20	20	40	80	T
28	4310	Nimas Aninda	20	20	40	80	T
29	4311	Nadila Putri	20	20	40	80	T
30	4312	Nabila Amelia	20	20	40	80	T
31	4314	Raul Alvin E	30	20	50	100	T
32	1115	Rifqi Nur Septiyanto	30	20	40	90	T
33	4317	Rantika Puspita	30	20	30	80	T
34	4318	Sukma Permata	30	20	40	90	T
35	4319	Sfitri Zona Syardani	30	20	40	90	T
36	4320	Samuel Reynaldi	30	20	40	90	T
37	4321	Virgina Pramita	20	20	30	70	TT
38	4322	Wildan Tri	30	20	50	100	T
39	4324	Yola Nilawati	20	20	40	80	T
40	4325	Yosafat Setyo	30	20	40	90	T
<b>RATA-RATA</b>			27	20	40	87	

Lampiran 4

## SURAT PENUNJUKAN PEMBIMBING



KEPUTUSAN  
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Nomor: 472 L / FK / 2013

Tentang  
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER GASAL/GENAP  
TAHUN AKADEMIK 2012/2013

- Menimbang** : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan UNNES untuk menjadi pembimbing.
- Mengingat** : 1. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;  
2. SK Rektor UNNES No. 162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;  
3. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)
- Memperhatikan** : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi Tanggal 01 Januari 1970

## MEMUTUSKAN

- Menetapkan PERTAMA** :  
Menunjuk dan menugaskan kepada :
1. Nama : Drs. Musyafari Waluyo, M.Kes.  
NIP : 194905071975031001  
Pangkat/Golongan : III/c - Penata  
Jabatan Akademik : Lektor  
Sebagai Pembimbing I
2. Nama : Agung Wahyudi, S.Pd., M.Pd.  
NIP : 197709082005011001  
Pangkat/Golongan : III/c - Penata  
Jabatan Akademik : Lektor  
Sebagai Pembimbing II
- Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :  
Nama : PONO PRANOTO  
NIM : 6101911169  
Jurusan/Prodi : Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi  
Topik : PENERAPAN BERMAIN TEMBAK IKAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR GERAK DASAR MELEMPAR PADA SISWA KELAS IV SEMESTER II SDN KOTOSWINANGUN 01 KECAMATAN TINGKIR KOTA KOTA SEMARANG TAHUN PELAJARAN 2012/2013
- KEDUA** : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditandatangani.



DI : SEMARANG  
TANGGAL : 28 Mei 2013

Harry Pramono, M.Si.  
NIP. 195910191985031001

- Tembusan
1. Pembantu Dekan Bidang Akademik
  2. Ketua Jurusan
  3. Dosen Pembimbing
  4. Peringgal



... FM-03-AKD-24/Rev.00 ...

## SURAT IJIN PENELITIAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Gedung F1 Lt. 2, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229

Telepon: 024-8508007

Laman: <http://fik.unnes.ac.id>, surel: fik\_unnes@telkom.net

No. : 2015/44.37.1.6/PL/2013  
Lamp :  
Hal : Ijin Penelitian

Kepada  
Yth. Kepala SD N 01 Kutowinangun  
di SD N 01 Kutowinangun

Dengan Hormat,  
Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama : PONO PRANOTO  
NIM : 6101911169  
Prodi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi  
Topik : PENERAPAN BERMAIN TEMBAK IKAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR GERAK DASAR MELEMPAR PADA SISWA KELAS IV SEMESTER II SDN KUTOWINANGUN 01 KECAMATAN TINGKIR KOTA SALATIGA TAHUN PELAJARAN 2012/2013

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Sehar, 27 Mei 2013

De H. Hanu Pramono, M.Si.  
NIP.0195910191985031001



6101911169

FM-05-AKD-24/Rev. 00



**PEMERINTAH KOTA SALATIGA**  
UPT DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA KECAMATAN  
TINGKIR  
**SEKOLAH DASAR NEGERI KUTOWINANGUN**  
**01**  
Jln. Butuh No 1 Tingkir Salatiga  
Kota Salatiga 50733 Telp. (0298) 315077

---

**SURAT KETERANGAN**

**Nomor : 421.2/93/2013**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ari Widodo, S.Pd  
NIP : 19590905 198201 1 004  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Instansi : SDN Kutowinangun 01 Salatiga

Menerangkan bahwa :

Nama : Pono Pranoto  
NIM : 6101911169  
Jabatan : Mahasiswa FIK UNNES Jurusan PJKR  
Prodi PKG SI

telah mengadakan penelitian di SDN Kutowinangun 01 Salatiga pada tanggal 30 Mei 2013 dan 5 Juni 2013 dengan judul : "Penerapan Bermain Tembak Ikan untuk meningkatkan hasil belajar Gerak Dasar Melempar pada Siswa Kelas IV Semester II SD Negeri Kutowinangun 01 Kecamatan Tingkir, Kota Salatiga Tahun Pelajaran 2012/2013 ".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Salatiga, 15 Juni 2013  
Kepala SDN Kutowinangun 01

**Ari Widodo, S.Pd**  
**NIP 19590905 198201 1 004**

**DOKUMENTASI KEGIATAN PENELITIAN**



FOTO KEGIATAN



FOTO KEGIATAN



## FOTO KEGIATAN



## FOTO KEGIATAN

