

PENERAPAN PERMAINAN TEMBAK IKAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR GERAK DASAR MELEMPAR PADA SISWA KELAS II SD

IRWAN BUDI CAHYONO
SD Negeri 013 Tana Tidung
Email : irwanbudi99@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan permainan “Tembak Ikan” dalam peningkatan hasil belajar gerak dasar melempar. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Survei dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas II SDN 013 Tana Tidung yang berjumlah 20 siswa. Sumber data yang digunakan adalah observasi, tes, dan dokumen hasil belajar siswa. Untuk analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar gerak dasar melempar siswa kelas II SDN 013 Tana Tidung mengalami peningkatan setelah penerapan metode permainan Tembak Ikan. Hasil ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklusnya. Peningkatan hasil belajar siswa dilihat dari dua aspek yaitu berdasarkan kognitif siswa dan psikomotor. Hasil observasi psikomotor siswa mengalami peningkatan ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata 73 pada siklus I dan meningkat menjadi 87 pada siklus II dan mampu melewati nilai KKM ≥ 75 .

Kata Kunci: Gerak Dasar, Melempar, Tembak Ikan, hasil belajar

ABSTRACT

This study aims to determine the application of the game "Shoot Fish" in improving learning outcomes of basic throwing motions. This research is a classroom action research. The survey was conducted in two cycles. Each cycle consists of two meetings covering the stages of planning, implementing actions, observing and reflecting. The research subjects were second grade students of SDN 013 Tana Tidung, totaling 20 students. Sources of data used are observations, tests, and student learning outcomes documents. For data analysis using quantitative descriptive analysis techniques. The results showed that the results of learning the basic throwing motion of second grade students of SDN 013 Tana Tidung increased after the application of the Fish Shoot game method. These results are indicated by an increase in student learning outcomes in each cycle. The improvement of student learning outcomes is seen from two aspects, namely based on students' cognitive and psychomotor. Students' cognitive learning outcomes have increased as indicated by the increase in the average value of 73,00 in the first cycle and increased to 87.00 in the second cycle and being able to pass the KKM value 75.

Keyword : Basic Movement, Throwing, Shooting Fish, learning outcomes

PENDAHULUAN

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.

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 (2012:208), bahwa keterampilan gerak, yang diajarkan di pendidikan jasmani dan

lahraga, harus dimiliki oleh setiap orang agar dapat memenuhi kecakapan hidup yang dibutuhkan, selain meningkatkan keterampilan gerak Keterampilan (*skill*) merupakan kemampuan untuk mengoperasikan pekerjaan secara mudah dan cermat (Sri Widiastuti, 2010: 49). Sedangkan menurut Hari Amirullah (2003: 17) istilah terampil juga diartikan sebagai suatu perbuatan atau tugas, dan sebagai indikator dari suatu tingkat kemahiran. Menurut Singer dikutip oleh Amung (2000: 61), keterampilan adalah derajat keberhasilan yang konsisten dalam mencapai suatu tujuan dengan efektif. Menurut Hottinger dalam Hari Amirullah, 2003: 18, keterampilan gerak berdasarkan faktor-faktor genetik dan lingkungan dapat dibagi dua yaitu: (a) keterampilan *phylogenetic*, adalah keterampilan yang dibawa sejak lahir, yang dapat berkembang seiring dengan bertambahnya usia anak tersebut. (b) keterampilan *ontogenetic*, merupakan keterampilan yang dihasilkan dari latihan dan pengalaman sebagai hasil dari pengaruh lingkungan., 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.

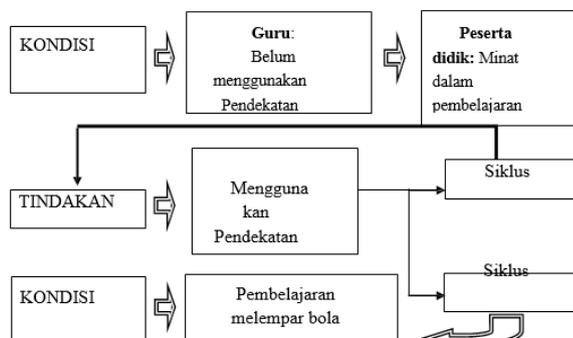
Akan tetapi, pentingnya pendidikan jasmani tersebut, tidak sejalan dengan kurangnya apresiasi masyarakat terhadap mata pelajaran pendidikan jasmani dan olahraga, yang berdampak pada minimnya minat peserta didik terhadap mata pelajaran tersebut. Sebagai contoh adalah sikap orang tua siswa yang akan langsung 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 elektronik, yang membuat anak teralihkan menjadi pasif untuk bergerak sehingga berdampak kepada kemampuan motorik anak-anak, yang merupakan generasi penerus semakin menurun. Salah satu contoh menurunnya kemampuan motorik peserta didik adalah kemampuan dalam melempar bola, yang merupakan salah satu materi yang harus dikuasai siswa kelas II pada semester 2, salah satu materi yang diajarkan adalah gerakan dasar melempar, sebagai salah satu gerakan dasar atletik, sehingga diperlukan suatu terobosan permainan yang membuat siswa lebih aktif dan semangat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Penelitian ini dimaksudkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang berkaitan dengan proses pembelajaran gerak dasar melempar di kelas II di SDN 013 Tana Tidung, dengan subjek penelitian siswa kelas II yang berjumlah 20 siswa yang terbagi menjadi 9 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Kegiatan penelitian dimulai pada siklus I, dengan menggunakan metode pembelajaran permainan Tembak Ikan. Dilakukan sebanyak 2 siklus, masing-masing siklus terdiri dari 3 (tiga) kali pertemuan mengajar serta setiap pertemuan mengajar mengikuti 4 tahap penelitian, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan mengikuti desain penelitian berikut : (1) Perencanaan, sebelum mengadakan penelitian peneliti menetapkan indikator keberhasilan tindakan, membuat skenario pembelajaran dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan menyiapkan instrumen pengumpulan data pelaksanaan tindakan misalnya lembar observasi, skenario, foto, dsb; (2) Pelaksanaan/Tindakan, yaitu peneliti melaksanakan tindakan sesuai skenario pembelajaran yang tertuang di dalam RPP; (3) Pengamatan (observasi), peneliti mengumpulkan data sesuai dengan instrumen yang direncanakan. Apabila ada hal-hal yang muncul namun belum termasuk ke dalam instrumen dan dipandang penting, maka perlu dicatat; (4) Refleksi, berupa perbaikan atas pelaksanaan tindakan yang didasarkan pada hasil analisis data dan evaluasi pelaksanaan tindakan berdasarkan indikator yang telah ditetapkan. Kekurangan yang ditemukan pada suatu siklus

digunakan sebagai acuan perbaikan pada siklus berikutnya. Secara visual tahapan tersebut dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka berfikir penelitian

Gambar 1 Model Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian ini melakukan pengumpulan data dengan tes yang dilaksanakan pada tiap akhir pembelajaran untuk melihat hasil belajar siswa. Penelitian ini juga menggunakan metode observasi untuk mengamati aktivitas siswa dan keterlaksanaan pembelajaran. Berdasarkan teknik pengumpulan data yang dilakukan maka instrumen penelitian ini terdiri dari lembar observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan teknik pengumpulan data dan instrumen yang dipilih maka teknik analisis data pada penelitian ini adalah analisis ketuntasan hasil belajar siswa dan analisis aktivitas siswa.

1. Analisis Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Ketuntasan hasil belajar
$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

2. Analisis Ketuntasan Klasikal

Aktivitas klasikal
$$\text{Ketuntasan Belajar Klasikal} = \frac{\text{Total Peserta Didik yang melampaui KKM}}{\text{Total peserta didik}} \times 100\%$$

Indikator keberhasilan dari penelitian tindakan kelas ini dapat dilihat dari hasil tes, jika hasil belajar siswa mencapai 75% secara individual dan 85% secara klasikal. Untuk penilaian aspek kognitif dan afektif seorang siswa dikatakan tuntas belajar jika hasil belajar siswa mencapai 75% secara individual dan ketuntasan klasikal 75%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 013 Tana Tidung, dengan subjek penelitian siswa kelas II yang berjumlah 20 siswa yang terbagi menjadi 9 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Kegiatan penelitian dimulai pada siklus I. Peneliti atau guru menjelaskan bagaimana pembelajaran gerak dasar melempar dengan metode penerapan permainan Tembak Ikan. Pada kegiatan siklus 1 diisi dengan memberikan pemahaman kepada siswa untuk mengetahui kondisi awal kategori hasil belajar siswa dan target pencapaian pada masing-

masing siklus sebelum diterapkannya penerapan metode permainan Tembak Ikan pada proses pembelajaran.

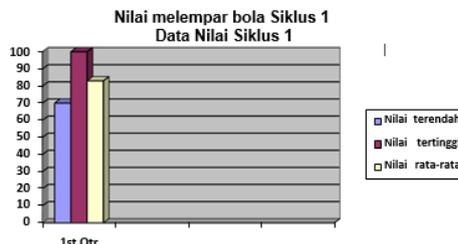
Berdasarkan data hasil Posttest siswa pada tabel masih banyak siswa yang berada pada Kategori Rendah sehingga belum dapat memenuhi standar Kriteria Ketuntasan Minimal yang telah ditetapkan yaitu 75. Hal ini selain disebabkan kurangnya motivasi belajar hambatan ini berakibat pada minimnya daya serap siswa terhadap materi yang dipelajari sehingga berdampak pada praktek gerak dasar melempar di lapangan.

1. Hasil Siklus 1

Hasil siklus I dapat dilihat pada Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1 Hasil Belajar Melempar Siswa Siklus 1

Aspek Penilaian		Siklus I
Nilai Tertinggi		100
Nilai Terendah		70
Nilai Rata-Rata		73
Ketuntasan Hasil Belajar		70,00 %
Ketuntasan Klasikal	Persentase	60,00 %
	Siswa Tuntas	12
	Siswa Tidak Tuntas	8



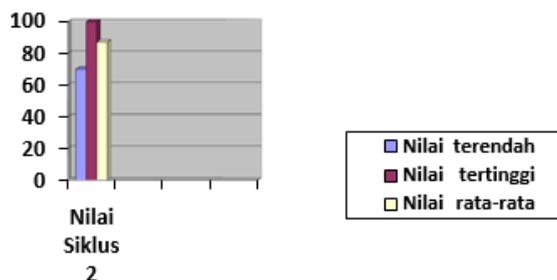
Gambar 1. Grafik Nilai Siklus 1

2. Hasil Siklus 2

Hasil siklus 2 dapat dilihat pada Tabel 3 berikut ini.

Tabel 2 Hasil Belajar Melempar Siswa Siklus 2

Aspek Penilaian		Siklus II
Nilai Tertinggi		100
Nilai Terendah		70
Nilai Rata-Rata		87
Ketuntasan Hasil Belajar		85,00 %
Ketuntasan Klasikal	Persentase	95,00 %
	Siswa Tuntas	19
	Siswa Tidak Tuntas	1



Gambar 2. Grafik Nilai Siklus 2

1. Ranah Kognitif

Hasil belajar ranah kognitif siswa diukur melalui tes tertulis di setiap akhir siklus yang berbentuk lembar observasi teknik dasar melempar. Dengan nilai tertinggi 30 poin Setelah dilakukan analisis hasil tes, diperoleh data mengenai nilai tertinggi, nilai terendah, nilai rata-rata dan ketuntasan klasikal pada siklus I, dan siklus II yang disajikan pada Tabel 3

Tabel 3. Hasil Belajar Kognitif Siswa

Aspek Penilaian		Siklus I	Siklus II
Nilai Tertinggi		100	100
Nilai Terendah		66	70
Nilai Rata-Rata		85	87
Ketuntasan Klasikal	Persentase	55,00 %	95,00%
	Siswa Tuntas	11	19
	Siswa Tidak Tuntas	8	1

Berdasarkan Tabel 3 hasil belajar kognitif siswa mengalami peningkatan di setiap siklus. Pada siklus I, hasil pengamatan menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif siswa mengalami peningkatan berkategori rendah. Untuk memaksimalkan hasil belajar kognitif siswa, maka disusunlah rencana tindakan pada siklus II, yaitu guru memotivasi siswa agar bersungguh-sungguh dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dilakukan agar pemahaman yang diperoleh siswa maksimal.

Pada siklus II hasil belajar kognitif siswa mengalami peningkatan berkategori sedang. Peningkatan dikarenakan siswa telah terbiasa belajar dengan menggunakan metode permainan Tembak Ikan seperti yang diterapkan dalam penelitian ini.

2. Ranah Afektif

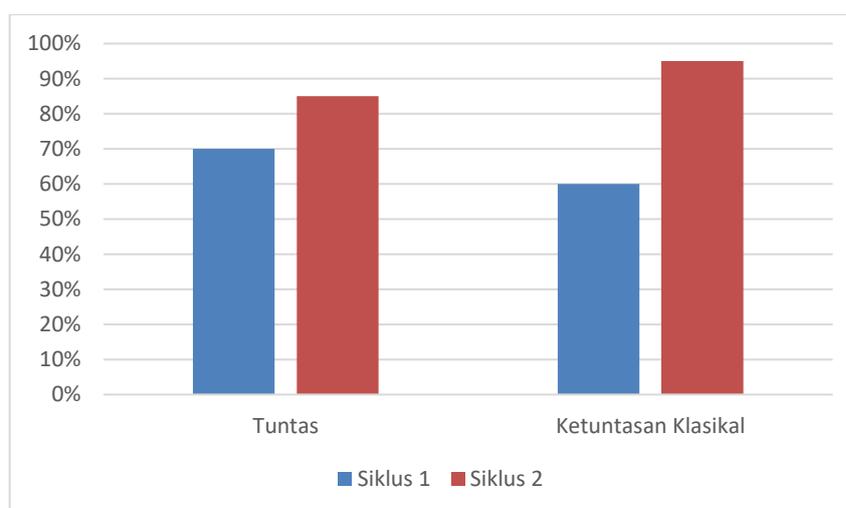
Hasil belajar ranah afektif siswa diketahui melalui pengamatan selama proses pembelajaran. Ranah afektif yang dinilai meliputi kejujuran dan tanggung jawab. Nilai-nilai hasil belajar afektif siswa disajikan pada Tabel 4

Tabel 4 Hasil Belajar Ranah Afektif Siswa

Keterangan		Perolehan	
		Siklus 1	Siklus 2
Aspek	Kejujuran (%)	100	100
	Tanggung Jawab (%)	100	100
Rekapitulasi nilai akhir	Nilai tertinggi	100	100
	Nilasi terendah	100	100

	Nilai rata-rata	100	100
Rekapitulasi ketuntasan	Ketuntasan klasikal	100%	100%

Berdasarkan Tabel 4 hasil belajar afektif siswa tidak mengalami peningkatan dikarenakan semua siswa antusias mengikuti permainan tembak ikan ini. Peningkatan hasil belajar afektif ini terjadi karena siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Pengalaman secara langsung dan pembiasaan sikap kejujuran dan tanggung jawab inilah yang membawa perubahan sikap ke arah yang lebih baik. Pada siklus I dan siklus II, hasil belajar afektif siswa sudah memenuhi indikator keberhasilan.



Gambar 3. Diagram Ketuntasan Hasil Belajar

Pembahasan

Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik

Dari data yang telah dipaparkan di atas diketahui hasil penelitian, menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran permainan Tembak Ikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga memberikan dampak positif pada perkembangan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari semakin baiknya penguasaan teknik dasar melempar siswa terhadap materi Gerak dasar melempar yang disampaikan peneliti, yakni ketuntasan belajar meningkat dari siklus I hingga siklus II yaitu masing-masing ketuntasan pada siklus I dengan persentase 70,00 % saja yang tuntas dan pada siklus II mengalami kenaikan dengan persentase 85,00 % yang tuntas. Secara klasikal nilai rata-rata siswa pun meningkat dari rata-rata siklus I sebesar 60,00 meningkat pada siklus II menjadi sebesar 95,00 sehingga melampaui kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan yakni 75, walaupun masih ada 5 % yang belum mencapai ketuntasan minimal maka akan diberikan tugas remedial dalam pertemuan tersendiri dalam sehingga mampu mencapai ketuntasan dalam belajar.

Berdasarkan analisis data, terdapat peningkatan menggunakan media pembelajaran permainan Tembak Ikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Rahyubi (2012:ix) menekankan bahwa pembelajaran motorik merupakan hal yang sangat penting, dan bahkan telah menyatu 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), 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. 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 dalam 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.

KESIMPULAN

Berdasarkan tujuan dan hasil analisis data pada penelitian dengan judul penerapan permainan “Tembak Ikan” dalam peningkatan hasil belajar gerak dasar melempar siswa kelas II SDN 013 Tana Tidung Tahun Pelajaran 2021/2022, maka dapat diambil kesimpulan terdapat peningkatan minat belajar dan hasil belajar gerak dasar melempar siswa yang dibuktikan dengan nilai rata-rata siklus 1 sebesar 73,00 dengan persentase ketuntasan 60,00% dan jumlah siswa yang mencapai nilai KKM sebanyak 12 siswa. Pada siklus II hasil belajar meningkat menjadi 87,00 dengan persentase ketuntasan 85,00% dan jumlah siswa yang mencapai nilai KKM sebanyak 20 siswa. Bagi siswa yang belum tuntas akan diberikan remedial. Sebagai upaya meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia khususnya, perlu peran serta guru dalam hal penguasaan penggunaan teknologi digital untuk menunjang pembelajaran di jaman sekarang ini dan memilih materi pelajaran dan ditambah dengan modifikasi proses pembelajaran untuk menambah minat siswa serta kolaborasi sesama rekan agar terwujud merdeka belajar, dan perlu peran serta siswa pula dengan aktif mencari materi dan belajar dari sumber-sumber lain terutama dari Internet yang berhubungan dengan materi pelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Amirullah. (2003). Alat Evaluasi Keterampilan. *Jurnal Nasional Pendidikan Jasmani dan Ilmu Keolahragaan*. Jakarta: Depdiknas.
- Amung Ma'mun, Yudha. M. Saputra. (2000). *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Bahagia Y. (2012). *Pengembangan Media Pengajaran Penjaskes*. Direktorat Pendidikan Luar Biasa.
- Depdiknas, 2004. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- Kesuma, Amelia T. (2013). *Menyusun PTK Itu Gampang*. Jakarta : Penerbit Esensi
- Rahyubi, H. (2012). *Teori-Teori Belajar Dan Aplikasi Pembelajaran Motorik: Deskripsi dan Tinjauan Kritis*. Majalengka: Referens.
- Sudjana, N. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sukintaka. 1992. *Teori Bermain Penjaskes*. Jakarta: Depdikbud, Dirjen Dikti.
- 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)
- Wasty Sumanto. 2005. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Wasty Sumanto. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.